

# C O P A N

LA CITÉ MOURANTE



*Le grand roi Maya, Yax Pasah est mort, et Copan amorce lentement son déclin. Les plus grandes familles de la cité jouent alors de leur influence pour repousser l'inéluctable. Quelle famille marquera l'Histoire de la civilisation Maya et verra son nom à jamais inscrit dans l'Acropole ?*

# CONTENU

## ÉLÉMENTS COMMUNS À TOUS LES JOUEURS

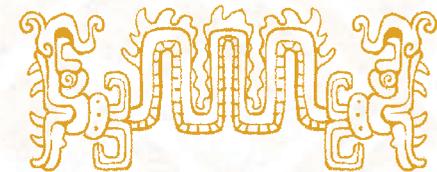
- ▷ 1 plateau central
- ▷ 12 pistes de Déclin
- ▷ 4 cubes de Déclin
- ▷ 8 cubes de maintien
- ▷ 8 tuiles de mise en place
- ▷ 80 tuiles Cour
- ▷ 1 sac en tissu
- ▷ 3 jetons Sommet
- ▷ 15 jetons Fermeture
- ▷ 20 tuiles Cité
- ▷ 30 jetons Bonus d'Ambassade
- ▷ 1 coffre
- ▷ 12 tuiles Extension de Stock
- ▷ 54 cartes Personnage
- ▷ 16 cartes Autel
- ▷ 48 cartes Glyphe
- ▷ 9 cartes Événement
- ▷ 1 dé de Destin
- ▷ 1 tour à dé
- ▷ 1 jeton Premier Joueur

## CHAQUE JOUEUR DISPOSE ÉGALEMENT DE CES ÉLÉMENTS À SA COULEUR

- ▷ 1 plateau Masque de Jade
- ▷ 16 tuiles Jade
- ▷ 1 plateau Joueur
- ▷ 4 tuiles Ressource
- ▷ 1 Totem joueur
- ▷ 4 meeples Prêtres
- ▷ 25 jetons Joueur
- ▷ 1 jeton Score (0 à 100 points)
- ▷ 1 jeton Score (100 à 200 points)

## ÉLÉMENTS DU MODE SOLO

- ▷ 16 cartes Automa



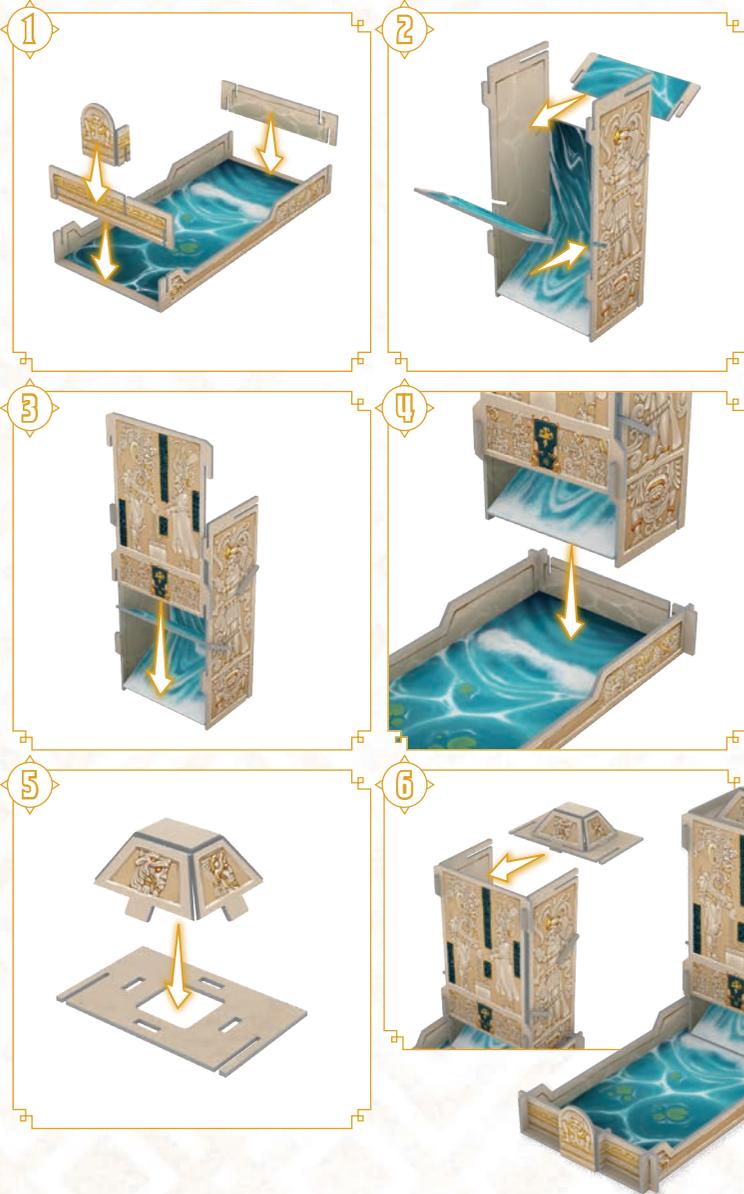
**Auteurs** : Éric Dubus & Olivier Melison  
**Réalisateur** : Jamie Parsons  
**Chef de projet** : Quentin Saint-Georges  
**Directeurs artistiques** : Joëlle Drans, Jérémie Prugneaux & Quentin Saint-Georges  
**Illustrateurs** : Jérémie Prugneaux & Ronan Toulhoat  
**Graphistes** : Joëlle Drans & Jérémie Prugneaux

**Marketing & communication** : Georgina Parsons  
**Gestionnaire de la communauté** : Kayla Soule  
**Relecteurs** : Raphaël Alcantara & Georgina Parsons  
**Vidéos** : Jean-François Belvoix & Jonhatan Picard  
**Directeurs de publication** : Éric Dubus, Olivier Melison & Jamie Parsons

ET BIEN SÛR TOUS NOS CONTRIBUTEURS QUI ONT RENDU CE JEU POSSIBLE !

# MONTAGE

## LA TOUR À DÉ



## LE COFFRE



## LA TOUR À DÉ

Cette tour vous permettra de lancer le dé du destin en vous soumettant à la volonté des dieux de Copan.

## LE COFFRE

Ce coffre vous permet de ranger et manipuler facilement les jetons Bonus d'Ambassade, en les séparant par niveau.

## IMPORTANT

La manipulation de certaines pièces peut être délicate. Assemblez ces éléments avec attention.

# MISE EN PLACE

- 1 Placez le plateau central au centre de la table.
- 2 Placez les Pistes de Déclin sur le plateau central, autour de la Pyramide. Chaque Piste correspond à un côté de la Pyramide (les symboles sont indiqués sur le plateau central). Placez les cubes gris de maintien aux extrémités de chaque Piste.
- 3 Mélangez les tuiles Cité et piochez-en 6. Placez-les sur les emplacements du Lieu , face visible. Les tuiles Cité non-utilisées sont retirées du jeu.
- 4 Mélangez les jetons Bonus d'Ambassade par niveau (,  et ) et placez-les dans le coffre dédié, face cachée.
- 5 Mélangez les tuiles Cour dans le sac, puis piochez-en 4. Placez-les sur les emplacements du Lieu , face visible.
- 6 Mélangez les cartes Personnage et piochez-en 6. Placez-les sur les emplacements du Lieu , face visible. Formez une pioche avec le reste des cartes Personnage.
- 7 Mélangez les cartes Autel et piochez-en 4. Placez-les sur les emplacements du Lieu , face visible. Formez une pioche avec le reste des cartes Autel.
- 8 Mélangez les cartes Glyphes et piochez-en 6. Placez-les sur les emplacements du Lieu , face visible. Formez une pioche avec le reste des cartes Glyphes.
- 9 Près du plateau central, placez 6, 9 ou 12 tuiles Extensions de Stock selon si vous jouez à 2, 3 ou 4 joueurs.
- 10 Placez les 3 tuiles Sommet au centre de la Pyramide dans cet ordre, de haut en bas :   .
- 11 Placez la tour à dé et le dé du Destin près du plateau central.
- 12 Choisissez une carte Événement et placez-la sur son emplacement dédié sur le plateau central.
- 13 Chaque joueur prend un plateau Joueur à sa couleur et y place ses 4 jetons Ressources sur les premières cases de leurs pistes respectives.
- 14 Chaque joueur prend ensuite un plateau Masque de Jade et les 16 tuiles de Jade à sa couleur qu'il place à côté, face colorée.
- 15 Chaque joueur place un de ses pions Prêtre à sa couleur sur la première case de chaque Escalier, sur le plateau central.
- 16 Enfin, chaque joueur place son jeton Score sur l'emplacement 0 de la piste de score, sur le plateau central. Chaque joueur prend également son Totem et ses jetons Joueur, ainsi qu'une main de 4 tuiles Cour qu'il tire du sac..
- 17 Définissez au hasard quel joueur commencera en premier. Ce joueur prend alors le jeton Premier Joueur.

➤ LA PARTIE PEUT COMMENCER ! ◀



Exemple d'une mise en place d'une partie à 3 joueurs.

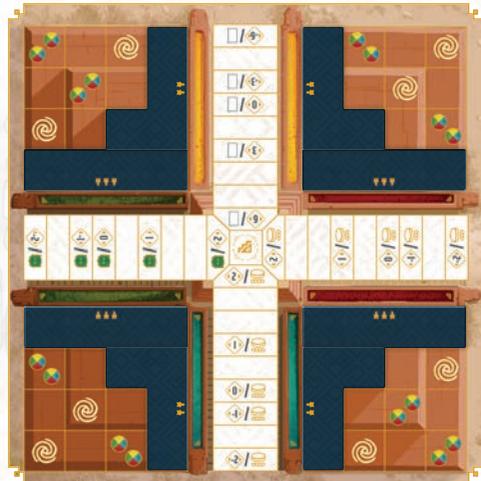


## QUELQUES PRÉCISIONS

Pour une partie à 3 joueurs, ajoutez sur la Pyramide ces 4 tuiles de mise en place de la manière suivante :



Pour une partie à 2 joueurs, procédez comme une partie à 3 joueurs en ajoutant ces 4 tuiles de mise en place de la manière suivante :



Le choix de la carte Événement peut considérablement changer la durée ainsi que la dynamique de votre partie !

Pour vous aider à choisir, chaque carte est définie par deux critères : **difficulté** et **durée**.

Le symbole  représente la difficulté globale de la partie. Plus il y a de symboles, plus le déclin de Copan se fera sentir et précipitera la chute de la cité, et plus vous serez impacté par le manque de ressources.

 : partie facile

 : partie ardue

 : partie difficile

La difficulté de certaines cartes Événement peut influencer sur la durée de la partie. Les symboles  vous aident à estimer la durée de la partie.

 : partie courte

 : partie standard

 : partie longue

Pour votre première partie, nous vous conseillons d'utiliser cette carte Événement, spécialement conçue pour ne pas être trop pénalisante et offrant un bel éventail d'effets différents.



# BUT DU JEU

*Copan* est un jeu de placement d'ouvriers prenant place dans une cité Maya destinée à s'effondrer. À chaque tour, les joueurs devront placer leur Totem joueur dans un des grands Lieux de la cité et de ses alentours, en vue de réaliser des actions qui les mèneront dans les hautes sphères du pouvoir. Mais le faste ne saurait durer, car le déclin progressif de la cité et les mauvais augures sauront mettre à mal leurs rêves de grandeur.

*Copan* présente plusieurs mécaniques originales, renouvelant le genre des jeux de pose d'ouvriers. Plus

vous resterez longtemps dans un Lieu, plus votre présence sera récompensée par de précieux bonus. De nombreux effets vous permettront également de réaliser des actions supplémentaires durant votre Tour, créant de redoutables combinaisons pour distancer vos adversaires ! D'inévitables événements rythmeront la partie, annonçant l'effondrement de Copan et l'amenuisement progressif des ressources disponibles. Il vous faudra donc bien vous préparer, de peur que votre héritage ne soit perdu avec la cité...

# TOUR DE JEU

En commençant par le Premier Joueur, les joueurs alternent les tours de jeu dans le sens horaire, jusqu'à ce que l'un d'eux déclenche la fin de partie et le décompte des points.

En fin de partie, le joueur avec le plus de Points de Victoire (PV) est déclaré vainqueur.

Chaque tour de jeu est composé de deux phases obligatoires, à effectuer dans cet ordre : la *phase de Cour*, puis la *phase de Lieu*.

## LA PHASE DE COUR

Durant cette phase, le joueur actif acquiert des ressources en posant une tuile Cour sur la Pyramide, ce qui accélère le déclin de la cité. Des Événements peuvent alors survenir et modifier le cours de la partie.

## LA PHASE DE LIEU

Durant cette phase, le joueur actif choisit un Lieu où placer son Totem Joueur. Il peut alors effectuer l'Action de ce Lieu.

# PHASE DE COUR

À la cour de Copan, vous exploiterez votre pouvoir dans les sphères politiques de la cité afin d'obtenir ce dont votre famille a besoin. Mais attention : les ressources de la cité ne sont pas infinies, et leur épuisement aura des conséquences désastreuses...

Cette phase est composée de plusieurs étapes, à effectuer dans cet ordre :

- ▷ Pose d'une tuile Cour
- ▷ Recul d'un cube de Déclin
- ▷ Résolution des Événements
- ▷ Collecte de Ressources

## POSE D'UNE TUILE COUR

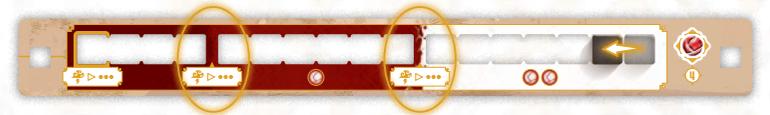
Lors de cette première étape, le joueur actif place une de ses tuiles Cour face visible sur un emplacement disponible de son choix de la Pyramide.

Tous les emplacements des 4 sections de la Pyramide sont disponibles. Il n'est pas obligatoire de jouer par les bords ou de se connecter à une précédente tuile Cour.



## RECU D'UN CUBE DE DÉCLIN

Immédiatement après avoir placé sa tuile Cour, le joueur recule d'une case vers la gauche le cube de la piste de Déclin correspondant au symbole de la tuile qu'il a posé. La cité de Copan perd de sa superbe !



Selon l'emplacement du cube sur cette piste de Déclin, votre collecte de Ressource pourra être affectée (voir *Collecte de Ressources* page 11).

## RÉSOLUTION DES ÉVÉNEMENTS

Un ou plusieurs Événements peuvent survenir suite à la pose d'une tuile Cour. Si aucun Événement n'a lieu, passez directement à l'étape suivante : *Collecte de Ressources*.

### ÉVÉNEMENT

Si votre tuile Cour vient de recouvrir un symbole , un Événement  a lieu immédiatement.

Défaussez toutes les cartes Personnage du Lieu  et toutes les cartes Autel du Lieu , puis remplacez-les par de nouvelles. Si des jetons Joueurs occupent des emplacements dans le Lieu , déplacez-les dans

## IMPORTANT

Si le joueur actif n'a plus de tuile Cour dans sa réserve, il pioche une tuile Cour dans le sac, puis la pose face cachée sur l'emplacement disponible de son choix de la Pyramide. Le joueur ne gagne aucune ressource. Cependant, placer une tuile face cachée sur un symbole  déclenche un Évènement.

la section prévue à cet effet à l'extrémité gauche de ce Lieu (voir **Lieu** 🏛️ : *Autels* page 18).



Lancez ensuite le dé de Destin. Référez-vous à la carte Événement de la partie, puis appliquez l'effet correspondant au symbole obtenu sur le dé.



## ÉVÉNEMENT ⚡

Si un cube de Déclin change de palier sur une piste de Déclin, ou arrive sur la dernière case (à l'extrémité gauche de la piste), un Événement ⚡ a lieu. Les ressources de Copan atteignent des niveaux critiques!

Lancez alors le dé Événement. Référez-vous à la carte Événement de la partie, puis appliquez l'effet correspondant au symbole obtenu sur le dé.

Ensuite, dans le Lieu correspondant à la piste de Déclin, fermez le ou les emplacements correspondants au symbole obtenu.

### Lieu ●

La piste de Déclin Nourriture 🍷 impacte le Lieu 🏛️. Après avoir appliqué l'effet du dé de Destin, ● fermez l'emplacement du Lieu 🏛️ correspondant au symbole obtenu sur le dé. Retirez du jeu la tuile Cité de cet emplacement et remplacez-la par un jeton Fermeture. Cette Cité n'est désormais plus disponible (voir **Lieu** 🏛️ : *Ambassades* page 14).

### Lieu ●●●

La piste de Déclin Notoriété 🌐 impacte le Lieu 🏛️. Après avoir appliqué l'effet du dé de ●●● Destin, fermez l'emplacement du Lieu 🏛️ correspondant au symbole obtenu sur le dé. Retirez la carte Personnage de cet emplacement, remplacez-la au sommet de la pioche et remplacez-la par un jeton Fermeture. Désormais, aucune carte Personnage ne pourra être placée sur cet emplacement (voir **Lieu** 🏛️ : *Terrain de Balle* page 16).

### Lieu ●●●●

La piste de Déclin Ferveur 🏛️ impacte le Lieu 🏛️. Après avoir appliqué l'effet du dé de ●●●● Destin, fermez les deux emplacements du Lieu 🏛️ correspondants au symbole obtenu sur le dé, en y plaçant des jetons Fermeture. Si des jetons Joueur sont placés sur ces emplacements, déplacez-les dans la section prévue à cet effet à l'extrémité gauche de ce Lieu. Désormais, les Actions de ces emplacements ne sont plus disponibles (voir **Lieu** 🏛️ : *Autels* page 18).

**Les familles de Copan ont 4 ressources à exploiter:**

### 🍷 Nourriture

représente votre capacité à nourrir vos partisans, ainsi que la richesse matérielle dont vous disposez et vos opportunités commerciales.

### 🌐 Notoriété

représente la réputation de votre famille auprès de la population, et votre capacité à attirer des partisans.

### 🏛️ Ferveur

représente votre zèle spirituelle, et votre capacité à influencer les prêtres ainsi que les calendriers religieux de la ville.

### 💀 Influence

représente le pouvoir politique de votre famille à Copan, et votre position dans la hiérarchie.

## Rappel

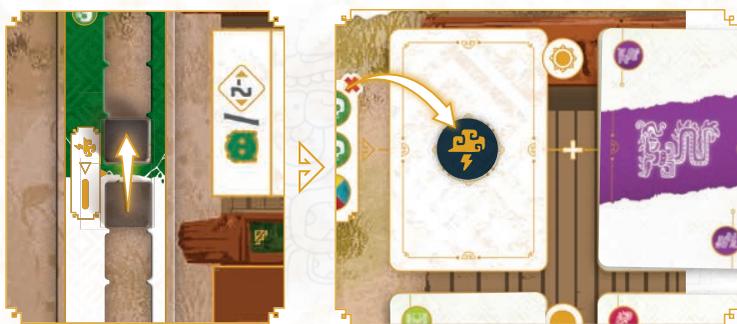
Il existe deux types d'Événement qui peuvent venir bouleverser la ville de Copan!

Les Événements  se produisent lorsqu'un symbole  est recouvert par une tuile de Cour. Ces événements renouvellent les cartes Autel et Personnage sur le plateau, et le dé de Destin est lancé. L'effet de son symbole sur la carte Événement est résolu.

Les événements  se produisent lorsqu'un cube de Déclin change de palier sur la piste de Déclin d'une ressource. Le dé de Destin est lancé, l'effet de son symbole est résolu, ET les zones correspondantes du plateau sont bloquées par des jetons de Fermeture.

## Lieu

La piste de Déclin Influence  impacte le Lieu . Après avoir appliqué l'effet du dé de Destin, fermez l'emplacement du Lieu  correspondant au symbole obtenu sur le dé. Retirez la carte Glyphes de cet emplacement, remplacez-la au sommet de la pioche et remplacez-la par un jeton Fermeture. Désormais, aucune carte Glyphes ne pourra être placée sur cet emplacement (voir Lieu  : Escalier Hiéroglyphique page 19).



*Dans cet exemple, le cube de Déclin de la piste Influence  vient de changer de palier. Le dé du Destin est lancé, avec un résultat . Après avoir résolu l'effet  sur la carte Événement, la case  du Lieu  est fermé. La carte Glyphes de cet emplacement est retirée et placée au sommet de la pioche, puis remplacée par un jeton Fermeture.*

## ÉVÉNEMENTS EN CASCADE

Il est possible que plusieurs Événements s'enchaînent dans un même tour. Dans ce cas, il ne faut lancer le dé de Destin qu'une seule fois, lors du premier Événement.

L'effet associé de la carte Événement n'est appliqué qu'une seule fois par tour.

Cependant, si plusieurs Événements  s'enchaînent de cette façon, les emplacements associés à tous les Lieux concernés sont systématiquement fermés.

*Le joueur actif pose une tuile Cour sur le symbole , déclenchant un Événement . Les cartes Autel et Personnages sont donc remplacées et on applique l'effet de la carte Événement. Cet effet fait reculer d'une case le cube Déclin de la piste Notoriété , déclenchant logiquement un Événement . Le dé n'est pas relancé et l'effet de la carte n'est pas appliqué. Par contre, l'emplacement correspondant au symbole obtenu sur le dé est tout de même fermé avec un jeton Fermeture. Il en sera de même pour chaque autre Événement  qui surviendra durant ce tour.*

## Précisions

- ▷ Il peut donc y avoir jusqu'à 3 Événements  par piste de Déclin durant la partie (lors de chaque changement de palier, ainsi que sur la dernière case).
- ▷ Si un cube Déclin doit reculer sur une piste, mais est déjà sur la dernière case (à l'extrémité gauche), on recule alors le cube de la piste Déclin suivante (dans le sens horaire).
- ▷ Si le symbole obtenu sur le dé du Destin demande de fermer un emplacement qui a déjà été fermé, il n'y a donc pas de nouvelles fermetures.

*Vous pouvez retrouver l'explication de tous les effets des cartes Événement page 32.*

## COLLECTE DE RESSOURCES

Lors de cette étape, le joueur active la tuile Cour qu'il vient de poser et chaque tuile Cour adjacente **orthogonalement**. Vérifiez ensuite les pistes de Déclin correspondant aux tuiles Cour qui viennent d'être activées.

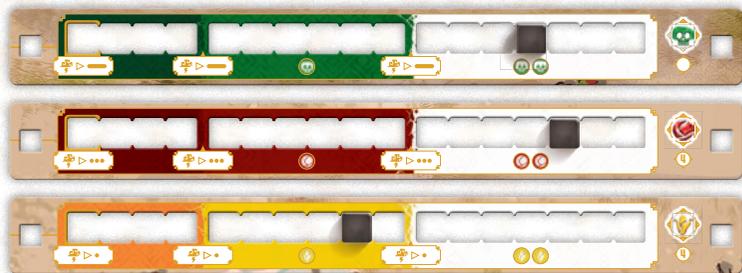
Pour chacune de ces pistes, si le cube de Déclin est placé dans :

- ▷ le 1<sup>er</sup> palier (le plus à droite) : le joueur actif gagne 2 Ressources de ce type. Les jours sont fastes !
- ▷ le 2<sup>e</sup> palier : le joueur actif gagne 1 Ressource de ce type.
- ▷ le 3<sup>e</sup> palier (le plus à gauche) : le joueur actif ne gagne aucune Ressource de ce type. C'est la pénurie !

Pour chaque Ressource gagnée, le joueur avance le jeton Ressource correspondant sur son plateau Joueur.



*Dans cet exemple, le joueur actif a posé une tuile Cour de manière adjacente aux tuiles  et . Il active donc ces trois tuiles. La tuile  n'est pas activée.*



*Après vérification, le joueur actif observe que les cubes de Déclin sur les pistes  et  sont dans le 1<sup>er</sup> palier. Il gagne donc 2  et 2 . Par contre, le cube de la piste  étant dans le 2<sup>e</sup> palier, il gagne 1 .*

### Précisions

- ▷ Les tuiles adjacentes diagonalement ne sont pas prises en compte.
- ▷ Si le joueur produit plus que sa capacité de stockage, le surplus est perdu.
- ▷ Il est possible d'augmenter sa capacité de stockage en achetant des Extensions de Stock (voir *Lieu*  : *Rivière* page 15).
- ▷ Comme l'étape de Collecte des Ressources a lieu après la résolution des Évènements, vous obtiendrez peut-être moins de ressources que prévu !

### Symbole

Si, lors de l'étape 1 de cette phase, la tuile Cour posée recouvre le symbole  , le joueur actif gagne 2 Ressources de son choix.

### Précisions

Les ressources gagnées de cette façon ne sont pas impactées par les pistes de Déclin. Il est donc possible de gagner un type de ressource qui est en pénurie (voir *Évènements* page 32).

*Dans cet exemple, le joueur a posé sa tuile Cour  sur le symbole  . Il choisit 1  et 1  en ressources supplémentaires. Puis il vérifie alors l'état de la piste de Déclin  et gagne les ressources en conséquence.*

## IMPORTANT

Si un joueur perd des ressources suite à un effet, et qu'il n'a pas les ressources nécessaires pour les payer, il perd 1 Point de Victoire par ressource manquante. Attention, cela n'est valable que pour les ressources perdues avec des effets.

Si le joueur actif n'a pas les ressources nécessaires pour payer l'entrée sur un Lieu ou un coût d'Action, il ne peut pas payer les ressources manquantes en Points de Victoire.

# PHASE DE LIEU

Toutes les stratégies sont bonnes pour devenir une des plus grandes familles de Copan ! Serez-vous un grand diplomate ? Une légende du jeu de balle sacré, un commerçant sans égal ? Un favori des prêtres de la cité ? Ou alors, graverez-vous vos exploits sur l'escalier hiéroglyphique ?

Lors de cette Phase, le joueur actif doit déplacer son Totem joueur dans l'un des cinq Lieux de Copan, ou rester dans le Lieu qu'il occupe actuellement.

## Note

▷ Lors du premier Tour, les Totems joueur ne sont présents sur aucun Lieu.

Vous pouvez retrouver l'explication de tous les Lieux pages 14 à 19.

## SE DÉPLACER DANS UN LIEU

Pour se déplacer dans un Lieu sur lequel il n'était pas présent au Tour précédent, le joueur actif place son Totem joueur sur l'emplacement d'entrée du Lieu choisi, indiqué par la flèche. À ce moment, il choisit la face visible de son Totem :  ou .

En plaçant son Totem, le joueur actif doit obligatoirement résoudre le symbole de l'emplacement qu'il recouvre et accomplir l'action de ce Lieu.

Si le joueur actif n'a pas les ressources nécessaires pour résoudre le symbole de l'emplacement et accomplir

l'Action du Lieu, alors il ne peut pas se placer sur ce Lieu et doit en choisir un autre.



Le joueur actif entre sur le Lieu . Il dépense immédiatement 1 ressource .

Si un joueur est déjà présent sur cet emplacement, il est alors "poussé" vers l'emplacement suivant (dans le sens horaire). Le joueur venant d'être "poussé" ne résout pas le symbole qu'il vient de recouvrir.



Le joueur actif entre sur le Lieu  et dépense immédiatement 1 ressource . Il pousse le joueur déjà présent et déplace le Totem de ce dernier sur l'emplacement suivant.

## Précisions

- ▷ Il est possible de pousser plusieurs Totems joueur à la fois.
- ▷ Si un Totem est poussé depuis le troisième et dernier emplacement d'un Lieu, il est éjecté du Lieu. Son propriétaire peut alors déplacer son Totem sur le premier emplacement d'un autre Lieu de son choix. Il ne résout pas le symbole qu'il vient de recouvrir.

## Rappel

Si vous n'avez plus de ressources au moment de votre tour pour payer le coût d'entrée d'un Lieu, vous pouvez toujours visiter la Rivière de Copan (le Lieu ) pour vous ravitailler !

## RESTER DANS UN LIEU

Lors de son Tour, le joueur actif peut décider de rester sur le Lieu où il est déjà placé. Dans ce cas, il déplace son Totem joueur vers l'emplacement suivant (dans le sens horaire), et résout immédiatement le nouveau symbole qu'il recouvre.

Comme indiqué précédemment, si le Totem d'un autre joueur est présent sur cet emplacement, il est "poussé" sur l'emplacement suivant.

Si, au début de cette phase, le joueur actif est situé sur le dernier emplacement du Lieu, il est obligé de déplacer son Totem sur un autre Lieu. Il n'est donc possible de rester dans un Lieu que 3 tours d'affilée au maximum (si aucun autre joueur ne nous pousse).



*Le joueur actif reste sur le Lieu  et avance son Totem sur le troisième emplacement (X2). Son Totem ayant pour face visible le symbole , il gagne 2 ressources de son choix. Il choisit une ressource  et une ressource .*

*et déplace en conséquence ses jetons Ressource sur son plateau Joueur.*



*Le joueur actif reste sur le Lieu  et avance son Totem sur le troisième emplacement (X2). Son Totem ayant pour face visible le symbole , il gagne 4 PV ( X 2).*

## Symboles des emplacements de Lieux

-  : le joueur actif dépense 1 ressource .
-  : le joueur actif dépense 1 ressource .
-  : le joueur actif dépense 1 ressource .
-  : le joueur actif dépense 1 ressource .

**X1** : le joueur actif gagne 1 fois le symbole visible de son Totem.

**X2** : le joueur actif gagne 2 fois le symbole visible de son Totem.

**X3** : le joueur actif gagne 3 fois le symbole visible de son Totem.

Si le joueur actif a choisi le symbole  en face visible de son Totem, il choisit le type de ressource qu'il gagne.

Si le joueur actif a choisi comme le symbole  en face visible de son Totem, il marque immédiatement les PV gagnés en déplaçant son jeton Score sur la piste de score du plateau central.

### Précisions

Les ressources gagnées de cette façon ne sont pas impactées par les pistes de Déclin. Il est donc possible de gagner un type de ressource qui est en pénurie (voir *Événements* page 32).



## IMPORTANT

Certaines Actions vous permettront de gagner des Actions supplémentaires. Il faut impérativement terminer l'Action en cours avant de pouvoir effectuer la suivante.

Toutes les Actions sont à effectuer dans leur ordre d'obtention.

Une Action supplémentaire n'est jamais gratuite ! Son coût doit être payé.

Si vous ne pouvez payer une Action supplémentaire, alors elle est perdue.

**Optimisez bien vos choix !**



# LIEU : AMBASSADES

*Le pouvoir ne se trouve pas uniquement au sein de la cité de Copan. Les autres cités Maya, même les plus éloignées, pourront devenir de puissants alliés.*

Via ce Lieu, les joueurs peuvent explorer les Cités adverses du pays Maya et y installer des Ambassades.

Le joueur actif résout d'abord l'effet du nouvel emplacement sur lequel est placé son Totem joueur.

## ACTION DU LIEU

Le joueur dépense autant de Ressources demandées pour atteindre l'une des Cités pour y construire une Ambassade. Pour connaître les ressources demandées, il faut suivre le chemin depuis l'emplacement de départ jusqu'à la Cité visée. Il doit également payer le coût demandé par la tuile Cité elle-même.

Une fois toutes les ressources payées, le joueur place un de ses jetons Joueur sur l'un des emplacements à côté de la Cité visitée. Il vient de construire une Ambassade. Il applique enfin l'effet de cette Cité.

Ensuite, il pioche dans le coffre autant de jetons Bonus d'Ambassade qu'il a de jetons Joueur dans cette Cité et applique leurs effets. Il défausse ensuite l'ensemble des jetons Bonus d'Ambassade piochés.

Un joueur peut retourner à une même Cité autant de fois qu'il le souhaite. Tous les jetons suivants sont empilés sur les précédents de sa couleur.

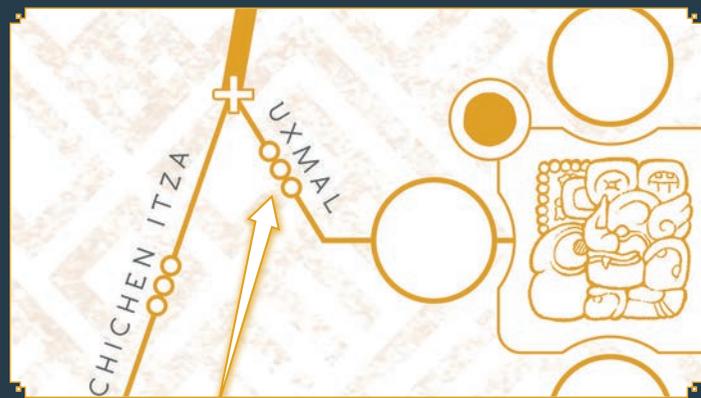
Cela lui permettra d'obtenir l'effet de la Cité et des jetons Bonus Ambassade, mais ne comptera pas comme une nouvelle Ambassade.

### Niveaux de jetons Bonus d'Ambassade

Il existe trois niveaux de jetons Bonus d'Ambassade (●, ●● et ●●●), lié au niveau de la Cité visitée. Plus la Cité est éloignée, plus le niveau du jeton est élevé et plus son bonus est intéressant.

Chaque niveau de jeton dispose de son emplacement dédié dans le coffre. Le niveau de chaque jeton est également rappelé au verso de chaque jeton.

Selon la Cité dans laquelle le joueur actif a placé une Ambassade, piochez les jetons Bonus d'Ambassade du niveau correspondant. Le niveau de chaque Cité est précisé sous leurs noms respectifs.



*La Cité de Uxmal est une cité de niveau 3.*

# LIEU : RIVIÈRE

La rivière de Copan déborde de richesses, et chaque famille est contrainte de faire le voyage jusqu'à ses rives lorsque ses réserves commencent à diminuer.

En se plaçant à la Rivière, les joueurs peuvent se ravitailler en tuiles Cour et augmenter leur capacité de stockage.

Le joueur actif résout d'abord l'effet du nouvel emplacement sur lequel est placé son Totem joueur.

## ACTION DU LIEU

Le joueur gagne ensuite les 2 tuiles Cour situées à gauche de la Rivière. Il peut ensuite :

Acheter les 2 tuiles Cour restantes

▷ OU ◁

Acheter une Extension de Stock pour son plateau Joueur

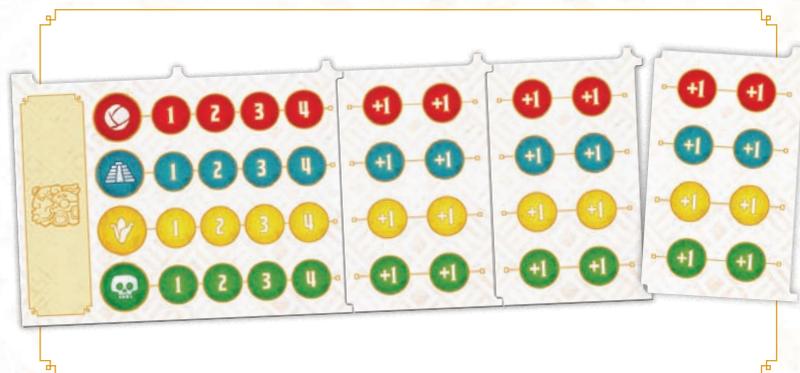
## ACHETER LES 2 TUILES COUR RESTANTES

Le joueur actif dépense 1 ressource de son choix et prend les 2 tuiles Cour restantes.

## ACHETER UNE EXTENSION DE STOCK

Pour acheter une Extension de Stock, le joueur actif doit dépenser 1 ressource de son choix, puis 1 ressource de son choix pour chaque Extension déjà en sa possession.

Le joueur place alors son Extension à la suite de son plateau Joueur. Il augmente ainsi sa capacité de stockage : il pourra détenir plus de ressources et avoir plus de Personnages.



Pour acheter une troisième Extension de Stock, le joueur actif devra donc dépenser 3 ressources de son choix.





# LIEU : TERRAIN DE BALLE

*Le terrain de jeu de balle est un lieu sacré, où montrer l'habileté de vos joueurs apportera la gloire à votre famille ! De belles performances attireront également des partisans influents, dont les compétences pourraient s'avérer précieuses.*

En se plaçant au Terrain de Balle, les joueurs peuvent recruter des Personnages pour profiter de leurs capacités.

Le joueur actif résout d'abord l'effet du nouvel emplacement sur lequel est placé son Totem joueur.

## □ — ACTION DU LIEU — □

### RECRUTER UN PERSONNAGE

Le joueur actif dépense les ressources demandées par le Personnage qu'il souhaite recruter (indiqué en haut à gauche de la carte).

Il place alors la carte Personnage sur un des emplacements disponibles au-dessus de son plateau Joueur ou d'une de ses Extensions de Stock.

Il place également un de ses jetons Joueur sur la moitié gauche ou droite du terrain de balle, du côté où il a recruté son Personnage.

La carte Personnage qui vient d'être achetée n'est pas remplacée immédiatement. Elle sera remplacée à la fin du Tour (voir *Fin du Tour*, page 23).

## DÉFAUSSER UN PERSONNAGE

Si le joueur actif veut recruter un Personnage mais qu'il n'a plus d'emplacement disponible, il peut Défausser un Personnage déjà présent sur un emplacement pour libérer un espace. L'effet du Personnage n'est plus actif.

## □ — TYPES DE PERSONNAGES — □

Il existe trois types de Personnages : ∞, ⚡ et 🏹.

### PERSONNAGES ∞

Une fois recruté et placé dans un emplacement, un Personnage ∞ a un effet actif durant toute la durée de la partie.

### PERSONNAGES ⚡

Pour utiliser son effet, un Personnage ⚡ doit être défaussé. Il peut être défaussé par le joueur actif à tout moment durant son tour de jeu.

### Précisions

- ▷ Le joueur actif peut recruter un Personnage ⚡ et le garder indéfiniment dans un emplacement avant de le défausser.

- ▷ Il est possible de défausser un Personnage immédiatement après son recrutement, avant de le placer au-dessus de son plateau Joueur. Il est donc possible de le recruter et le défausser immédiatement, même quand il n'y a plus d'emplacements disponibles.
- ▷ Il est possible de défausser plusieurs Personnages durant son tour de jeu.

## PERSONNAGES

Une fois recruté et placé dans un emplacement, un Personnage  a un effet qui ne s'activera qu'une fois la partie terminée, lors du décompte final.

*Vous pouvez retrouver l'explication de tous les Personnages page 28.*



## IMPORTANT

Si la pioche de cartes Personnage est épuisée, mélangez la défausse et reconstituez-en une nouvelle.

## Un peu d'Histoire

Nombre de chercheurs ont livrés diverses interprétations du jeu de balle. Toutes s'accordent sur un point : la symbolique religieuse y est très présente.

La mythologie Maya mentionne que Quetzalcoatl lui-même était un excellent joueur, et plusieurs codex décrivent des scènes où divers dieux s'affrontent durant une partie.



# LIEU : AUTELS

*Cœur spirituel de Copan, les autels sont l'endroit où les prêtres de la ville établissent le calendrier religieux. Y démontrer votre ferveur, accompagné d'offrandes généreuses, vous permettra d'obtenir des faveurs considérables.*

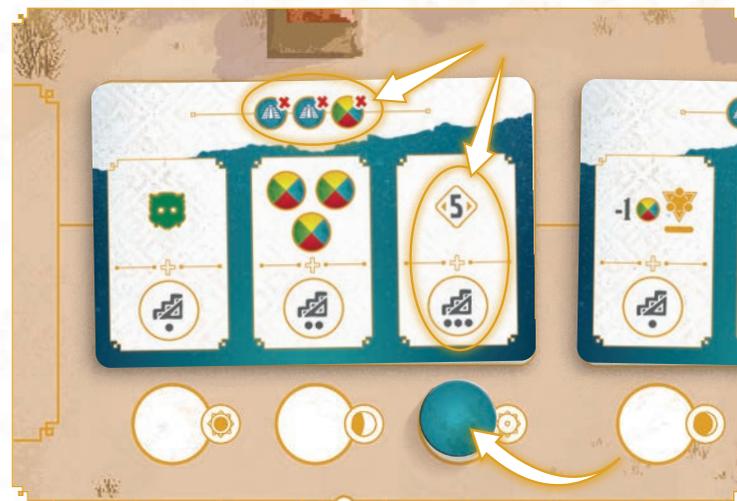
En se plaçant aux Autels, les joueurs peuvent avoir accès à de nombreuses ressources, Actions supplémentaires, ainsi que monter sur les Escaliers de la Pyramide.

Le joueur actif résout d'abord l'effet du nouvel emplacement sur lequel est placé son Totem Joueur.

## ACTION DU LIEU

Le joueur place un de ses jetons Joueur sur un des 12 emplacements de ce Lieu (3 par carte Autel). Pour placer un de ses jetons, le joueur doit payer les ressources indiquées sur la carte située au-dessus de l'emplacement souhaité. Le joueur effectue enfin l'effet de la colonne correspondante.

Chaque emplacement permet également de monter sur un Escalier de la Pyramide. Le joueur choisit alors l'Escalier sur lequel il souhaite monter et avance son pion Prêtre de 1 à 3 cases, comme indiqué sur l'emplacement qu'il vient de prendre sur ce Lieu (voir *Escaliers*, page 22).



## Précisions

- ▷ Il est impossible de se placer sur un emplacement où il y a déjà un jeton Joueur ou un jeton Fermeture déjà présent.

*Vous pouvez retrouver l'explication de toutes les cartes Autels page 30.*



# LIEU : ESCALIER HIÉROGLYPHIQUE

Cet édifice impressionnant raconte l'histoire dynastique de Copan. Avoir son récit gravé sur les marches de l'escalier hiéroglyphique est un honneur incomparable, mais il faudra utiliser toute votre influence pour y parvenir...

En se plaçant à l'Escalier Hiéroglyphique, les joueurs peuvent collectionner des cartes Glyphes qu'ils pourront échanger contre de précieuses pièces de jade et des Actions supplémentaires.

Le joueur actif résout d'abord l'effet du nouvel emplacement sur lequel est placé son Totem joueur.

## ACTION DU LIEU

Le joueur choisit une ligne de l'Escalier Hiéroglyphique et dépense les ressources indiquées. Il prend ensuite toutes les cartes Glyphes de cette ligne. La ou les cartes Glyphes qui viennent d'être remportées ne sont pas remplacées immédiatement. Elles seront remplacées à la fin du Tour (voir *Fin du Tour*, page 23).

Chaque ligne permet également de monter sur un Escalier de la Pyramide. Le joueur choisit alors l'Escalier sur lequel il souhaite monter et avance son pion Prêtre de 1 à 3 cases, comme indiqué sur la ligne qu'il vient d'utiliser sur ce Lieu (voir *Escaliers*, page 22).

## ÉCHANGER DES CARTES GLYPHES

Au fur et à mesure de la partie, les joueurs vont collectionner des cartes Glyphes. Une fois par tour, et à tout moment pendant son tour, le joueur actif peut échanger tout ou partie de ses cartes Glyphes contre des tuiles Jade qui lui permettront de fabriquer son Masque de Jade.

Le joueur actif peut choisir d'échanger un ensemble de cartes Glyphes de couleurs différentes ou de couleurs identiques. Il se réfère ensuite aux tableaux suivants pour connaître le nombre de tuiles qu'il peut obtenir.

			
2	1		
3	2		
4	3	-1 	
5	4	-2 	
6	5	-3 	

			
3	1		
4	2		
5	3		
6	4	-1 	
7	5	-1 	
8	6	-2 	

Lorsqu'un joueur obtient des tuiles Jade, il doit les utiliser immédiatement (voir *Masque de Jade* page 20).

Si un joueur échange un nombre suffisant de cartes Glyphes, il peut également gagner une Action supplémentaire de son choix. Il peut effectuer cette Action après avoir terminé son Action actuelle, et après avoir utilisé ses tuiles Jade.



## IMPORTANT

Les cartes Glyphes échangées sont défaussées. Si la pioche de cartes Glyphes est épuisée, mélangez la défausse et reconstituez-en une nouvelle.

## RAPPEL

Une Action supplémentaire n'est pas gratuite ! Son coût doit être payé.

# MASQUE DE JADE

Seules les familles les plus puissantes obtiennent le droit de façonner leur propre masque de jade. Symbole de prestige sans égal, ce masque sera un héritage précieux qui fera vivre la mémoire de votre famille à travers les âges.

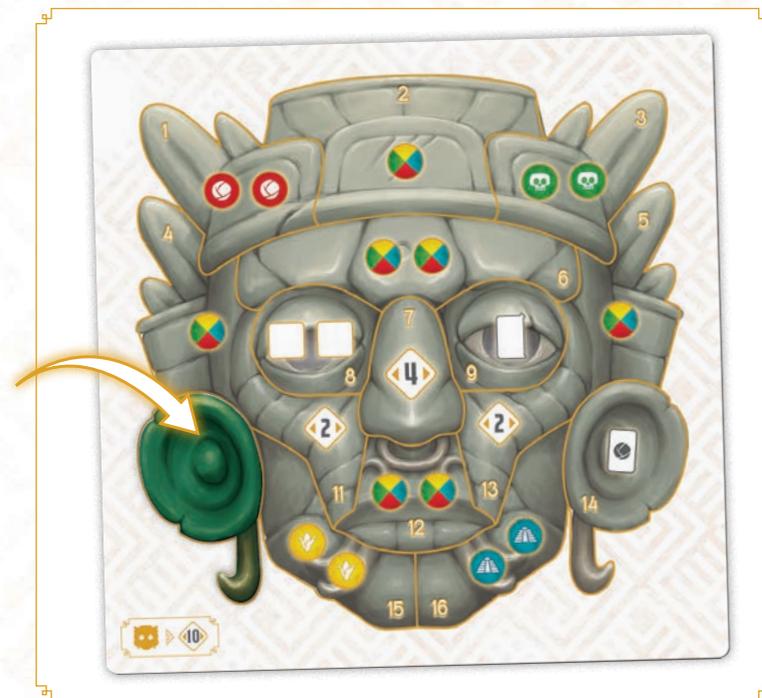
Durant la partie, les joueurs auront la possibilité de remplir leur Masque de Jade avec les tuiles Jade obtenues grâce aux cartes Glyphes du Lieu 🏠 et d'autres effets.

Le Masque de Jade peut-être un précieux allié pour obtenir la victoire. En le fabriquant, les joueurs pourront obtenir de nombreux avantages, tels que de précieuses ressources supplémentaires ou des Points de Victoire, entre autres.

## — FABRIQUER LE MASQUE DE JADE —

Lorsqu'il obtient des tuiles Jade (voir *Lieu* 🏠 : *Escalier Hiéroglyphique*, page 19), le joueur actif doit les utiliser immédiatement pour fabriquer son Masque de Jade. Pour fabriquer son Masque, le joueur va poser les tuiles Jade de son choix sur les emplacements prévus à cet effet sur son plateau Masque de Jade.

La première tuile Jade à être posée sur le plateau doit être une tuile correspondant à un des emplacements extérieurs du Masque de Jade.



### Un peu d'Histoire

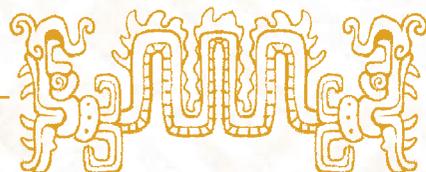
Les Mayas avaient une prédilection pour la couleur verte. Le jade était pour eux le matériau le plus rare et le plus précieux, était associée au sacré et de ce fait réservé à l'élite.

Des masques de jade ont ainsi été retrouvés dans les sépultures des dirigeants Mayas, aux côtés d'autres objets comme des colliers, boucles d'oreilles, bracelets, céramiques et autres offrandes.

Chaque tuile Jade qui sera posée ensuite doit être adjacente à une tuile déjà posée sur le Masque de Jade.



Si la fabrication du Masque est déjà entamée, il est impossible de poser une tuile Jade sur un nouvel emplacement extérieur qui n'est pas adjacent à une tuile déjà posée.

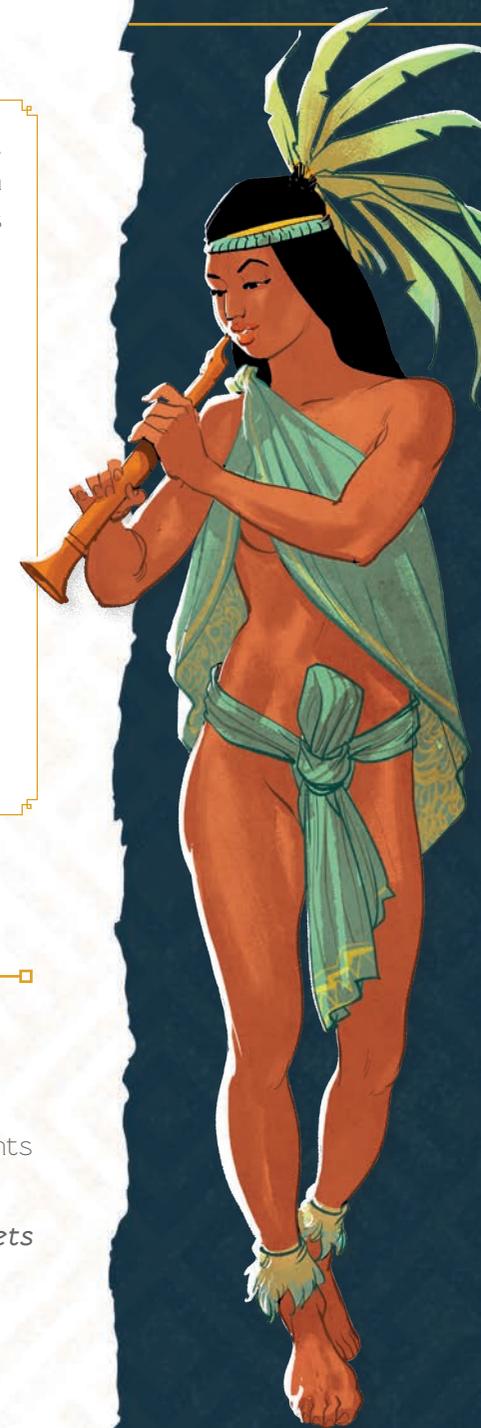


En posant une tuile Jade sur un emplacement du Masque, le joueur actif obtient immédiatement l'effet noté sur cet emplacement.

Chaque tuile Jade correspond à un emplacement précis du Masque de Jade. Pour vous aider à trouver la pièce correspondant à un emplacement, vous pouvez

vous référer aux numéros inscrits sur les emplacements ainsi qu'au dos des tuiles Jade.

*Vous pouvez retrouver l'explication de tous les effets du Masque de Jade page 31.*





## Un peu d'Histoire

La fonction des pyramides Mayas a été largement débattue par les spécialistes. Une théorie très répandue suppose que les Mayas y voyaient un accès symbolique aux forces divines. Les prêtres montaient les escaliers pour rencontrer les dieux. On pourrait y voir l'équivalent d'une prière.

# ESCALIERS

*Le plus sacré de tous les autels de Copan se trouve au sommet de la grande pyramide. Les familles nobles sont prêtes à tout pour placer l'un des leurs dans un lieu aussi prestigieux.*

Durant la partie, les joueurs auront la possibilité de faire monter leurs Prêtres sur les quatre escaliers de la Pyramide. Évoluer sur ces escaliers sera décisif dans la course à la victoire !

## MONTER SUR UN ESCALIER

En effectuant les Actions des Lieux  et , les joueurs peuvent monter de 1 à 3 cases sur un Escalier de la Pyramide. D'autres moyens sont également disponibles pour monter les Escaliers : certaines cartes Personnages, des tuiles Cités, ou certains jetons Bonus d'Ambassade.

Quand le joueur actif peut monter sur un Escalier, il choisit quel Escalier il souhaite gravir et avance le pion Prêtre à sa couleur du nombre de cases correspondant.

Il n'est pas possible de diviser son mouvement entre plusieurs Escaliers.

## GRAVIR LES PALIERS

Gravir les paliers des Escaliers est primordial pour vous assurer de gagner des Points de Victoire en fin

de partie. En effet, chaque Escalier vous permet de valoriser les Actions que vous aurez réalisées durant la partie.

- ▷ L'Escalier  permet de gagner des PV selon le nombre d'Extensions de Stock que vous possédez.
- ▷ L'Escalier  permet de gagner des PV selon le nombre de jetons Joueurs que vous avez placés dans le Lieu .
- ▷ L'Escalier  permet de gagner des PV selon le nombre de jetons Joueurs que vous avez placés dans le Lieu .
- ▷ L'Escalier  permet de gagner des PV selon le nombre de tuiles Jade que vous aurez placé sur votre plateau Masque de Jade.

Si vos pions Prêtre n'ont pas gravi assez de marches durant la partie, vous risquez alors de perdre de précieux PV en fin de partie (voir **Décompte des Points**, page 24).

## ATTEINDRE LE SOMMET

Le premier joueur à avoir un pion Prêtre de sa couleur sur la dernière marche d'un Escalier s'empare du premier jeton disponible au sommet de la Pyramide. Il remporte alors immédiatement 14 Points de Victoire.

Le deuxième joueur à atteindre la dernière marche d'un Escalier s'empare du deuxième jeton et gagne immédiatement 8 Points de Victoire.

Le troisième joueur à atteindre la dernière marche d'un Escalier s'empare quant à lui du troisième jeton et gagne immédiatement 3 Points de Victoire.

### Précisions

- ▶ Les jetons gagnés sont immédiatement retirés du jeu.

- ▶ On ne peut gagner qu'un seul jeton à la fois.
- ▶ Un même joueur peut s'emparer de plusieurs jetons au sommet, s'il atteint les dernières marches avec d'autres pions Prêtre de sa couleur.

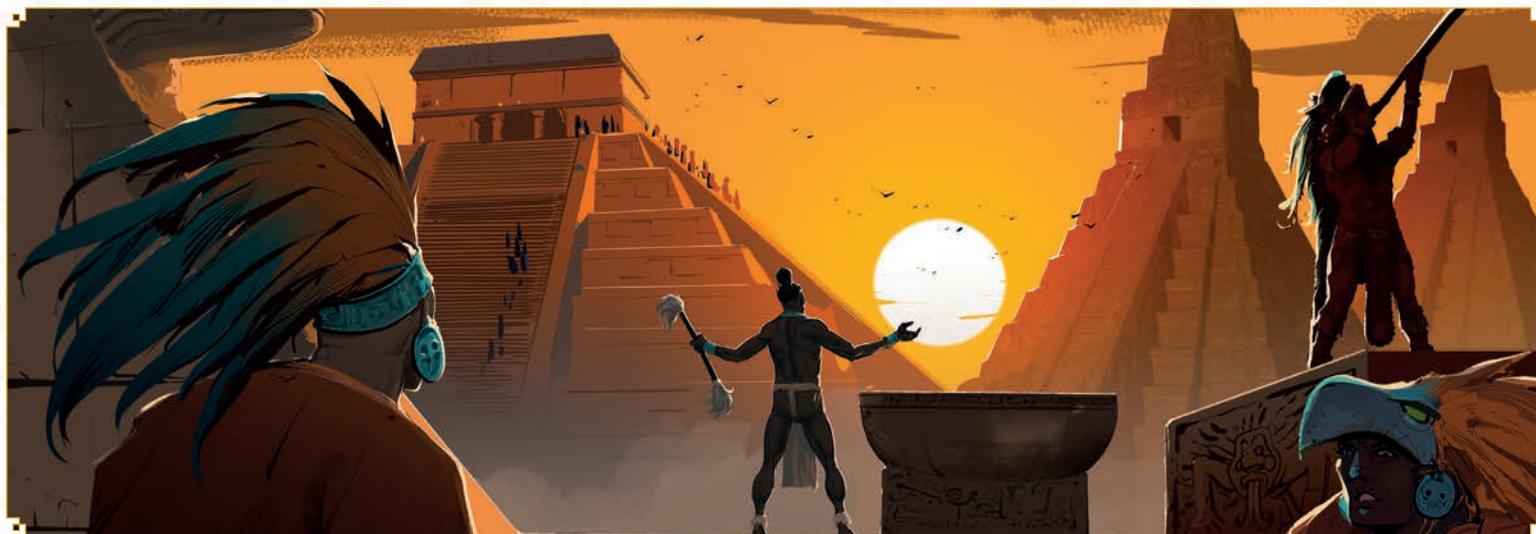
## FIN DU TOUR

Quand le joueur Actif a terminé l'Action du Lieu dans lequel il est placé, et s'il a terminé toutes ses potentielles Actions supplémentaires, son Tour est terminé.

Si des emplacements de cartes Personnage ou de cartes Glyphe sont vides, on pioche autant de cartes Personnage ou Glyphe pour les remplir.

Remplacez également les emplacements vides du Lieu  : Rivière par de nouvelles tuiles Cour.

C'est maintenant le Tour du prochain joueur dans le sens horaire.



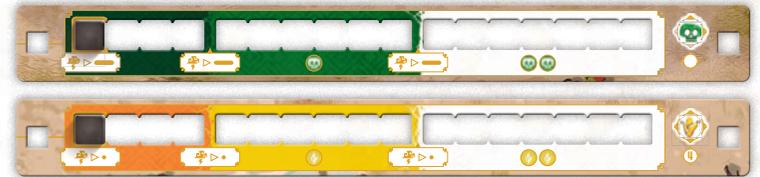
# FIN DE PARTIE

La fin de partie est déclenchée de 2 manières différentes :



▷ Si tous les emplacements de la Pyramide sont couverts d'une tuile Cour.

▷ Si 2 cubes de Déclin ont atteint la dernière case de leurs pistes de Déclin respectives.



Une fois la fin de partie déclenchée, chaque joueur (jusqu'au Premier Joueur) joue un dernier Tour. Ainsi, chaque joueur aura joué le même nombre de Tours durant la partie.

On procède alors au décompte des points.

# DÉCOMPTE DES POINTS

Les joueurs disposent déjà des Points de Victoire (PV) accumulés durant la partie.

On calcule ensuite les PV pour ces Lieux et Escaliers :

## LIEU

Chaque joueur perd ou gagne des PV selon le nombre de Cités différentes dans lesquelles il possède des Ambassades.

	0	1	2	3	4	5	6
	-10	-5	4	10	18	28	40

## LIEU

Pour chaque moitié du terrain du jeu de balle, le joueur ayant la majorité de jetons Joueur à sa couleur gagne 6 PV. Le second gagne 3 PV.

Aussi, le joueur ayant la majorité de jetons Joueur à sa couleur sur la totalité du terrain gagne 10 PV. Le deuxième 5 PV et le troisième 3 PV.

S'il y a égalité sur une majorité, les joueurs se partagent équitablement les PV cumulés de leurs positions, arrondis à l'inférieur.

*Exemple : les joueurs A et B ont chacun 7 jetons joueurs sur la totalité du terrain du jeu de balle, et sont premiers ex-aequo. Les PV cumulés de la 1<sup>ère</sup> et 2<sup>de</sup> place sont de 15 (10+5). Les joueurs se partagent ces 15 PV, arrondis à l'inférieur. Ils gagnent donc 7 PV chacun.*

## LES ESCALIERS

### Escalier

Selon la position du pion Prêtre à sa couleur, chaque joueur perd ou gagne des PV selon le nombre d'Extensions de Stock en sa possession.

### Escalier

Selon la position du pion Prêtre à sa couleur, chaque joueur perd ou gagne des PV selon le nombre de jetons Joueur à sa couleur présents sur le Lieu .

### Escalier

Selon la position du pion Prêtre à sa couleur, chaque joueur perd ou gagne des PV selon le nombre de jetons Joueur à sa couleur présents sur le Lieu .

### Escalier

Selon la position du pion Prêtre à sa couleur, chaque

joueur perd ou gagne des PV selon le nombre de tuiles Jade placées sur son plateau Masque de Jade.

## MASQUE DE JADE

Si un joueur parvient à remplir son Masque de Jade en y plaçant toutes ses tuiles Jade, il remporte alors 10 PV supplémentaires.



**Le joueur ayant le plus de PV remporte la partie.**

- ▶ S'il y a égalité, le joueur ayant le plus de tuiles Jade sur son Masque de Jade remporte la partie.
- ▶ S'il y a encore égalité, la victoire est partagée.



Retrouvez ici tous les coûts et effets des tuiles Cité.

# ANNEXE

## TUILES CITÉ



**Coût :** 1 ⚡  
**Effet :** Gagnez immédiatement les deux premières tuiles Cour du Lieu 🏠. Remplacez immédiatement ces tuiles.



**Coût :** 1 ☠️  
**Effet :** Réalisez l'Action du Lieu 🏠 : Autels immédiatement. Elle vous coûte 1 ressource de votre choix en moins.



**Coût :** 1 🏢  
**Effet :** Gagnez immédiatement 1 tuile Jade de votre choix. Vous devez utiliser cette tuile après votre Action en cours.



**Coût :** 1 🏢  
**Effet :** Réalisez l'Action du Lieu 🏠 : Escalier Hiéroglyphique immédiatement. Elle vous coûte 1 ressource de votre choix en moins.



**Coût :** 1 ⚡  
**Effet :** Réalisez l'Action du Lieu 🏠 : Terrain de Balle immédiatement. Elle vous coûte 1 ressource de votre choix en moins.



**Coût :** 1 🚫  
**Effet :** Gagnez immédiatement 5 Points de Victoire.



**Coût :** 1 ⚡  
**Effet :** Montez immédiatement de 3 marches sur l'Escalier de votre choix.



**Coût :** 1 ☠️  
**Effet :** Gagnez immédiatement 5 Points de Victoire.



**Coût :** 1 ☠️  
**Effet :** Gagnez immédiatement 1 carte Glyphe de votre choix sur le Lieu 🏠. Remplacez immédiatement cette carte.



**Coût :** 1 ⚡  
**Effet :** Gagnez immédiatement 5 Points de Victoire.



**Coût :** 1 🏢 1 ⚡  
**Effet :** Gagnez immédiatement 1 carte Glyphe de votre choix sur le Lieu 🏠. Remplacez immédiatement cette carte.



**Coût :** 1 🚫 1 🎯  
**Effet :** Montez immédiatement de 3 marches sur l'Escalier de votre choix.



**Coût :** 1 🚫  
**Effet :** Réalisez l'Action du Lieu 🏠 : Rivière immédiatement. Elle vous coûte 1 ressource de votre choix en moins.



**Coût :** 1 🚫 1 ⚡  
**Effet :** Gagnez immédiatement les deux premières tuiles Cour du Lieu 🏠. Remplacez immédiatement ces tuiles.



**Coût :** 1 🚫  
**Effet :** Gagnez immédiatement 1 carte Personnage de votre choix sur le Lieu 🏠. Remplacez immédiatement cette carte.



**Coût :** 1 ⚡ 1 🎯  
**Effet :** Gagnez immédiatement 1 carte Personnage de votre choix sur le Lieu 🏠. Remplacez immédiatement cette carte.



**Coût :** 1 ☠️ 1 🎯  
**Effet :** Gagnez immédiatement 1 tuile Jade de votre choix. Vous devez utiliser cette tuile après votre Action en cours.



**Coût :** 1 ☠️ 1 🎯  
**Effet :** Réalisez l'Action du Lieu de votre choix immédiatement. Elle vous coûte 1 ressource de votre choix en moins.



**Coût :** 1 🏢 1 🎯  
**Effet :** Réalisez l'Action du Lieu de votre choix immédiatement. Elle vous coûte 1 ressource de votre choix en moins.



**Coût :** 1 🏢 1 🎯  
**Effet :** Gagnez immédiatement 8 Points de Victoire.

# JETONS BONUS AMBASSADE

## JETONS DE NIVEAU 1



Effet : Gagnez 1 ressource

Effet : Gagnez 1 Point de Victoire.

Effet : Montez de 1 marche sur l'Escalier de votre choix.

## TUILES DE NIVEAU 2



Effet : Gagnez 2 ressources

Effet : Gagnez 2 ressources de votre choix.

Effet : Gagnez 2 Points de Victoire.

Effet : Gagnez 3 Points de Victoire.

Effet : Montez de 2 marches sur l'Escalier de votre choix.

Effet : Gagnez 1 tuile Jade de votre choix. Vous devez utiliser cette tuile après votre Action en cours.

## TUILES DE NIVEAU 3



Effet : Gagnez 3 ressources

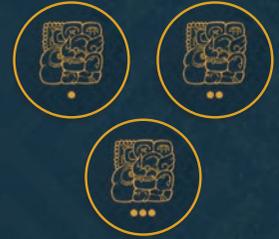
Effet : Gagnez 3 Points de Victoire.

Effet : Gagnez 4 Points de Victoire.

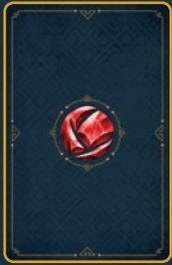
Effet : Montez de 3 marches sur l'Escalier de votre choix.

Effet : Gagnez 1 tuile Jade de votre choix. Vous devez utiliser cette tuile après votre Action en cours.

Effet : Gagnez 1 carte Personnage de votre choix sur le Lieu . Remplacez immédiatement cette carte.



Retrouvez ici tous les effets des jetons Bonus d'Ambassade.



Retrouvez ici tous les effets des cartes Personnage.

## CARTES PERSONNAGE

### PERSONNAGES ∞

- ▷ **Ah-cuxtal** : À chaque fois que vous réalisez une Action au Lieu  : Ambassades, gagnez 2 Points de Victoire.
- ▷ **Camazotz** : À chaque fois que vous montez 2 marches d'un Escalier, gagnez 1 ressource de votre choix.
- ▷ **Citlamina** : Les Actions au Lieu  : la Rivière vous coûtent 1 ressource de votre choix en moins.
- ▷ **Coyopa** : Les Actions au Lieu  : Ambassades vous coûtent 1 ressource de votre choix en moins.
- ▷ **Gucup Cakix** : À chaque fois que vous posez une tuile Cour , gagnez 1 ressource  supplémentaire.
- ▷ **Hozanek** : Les Actions au Lieu  : Terrain de Balle vous coûtent 1 ressource de votre choix en moins.
- ▷ **Huracan** : À chaque fois que vous posez une tuile Cour , gagnez 1 ressource  supplémentaire.
- ▷ **Ixmacane** : À chaque fois que vous réalisez une Action au Lieu  : Autels, gagnez 2 Points de Victoire.
- ▷ **K'awai** : À chaque fois que vous posez une tuile Cour , gagnez 1 ressource  supplémentaire.
- ▷ **Kan-xib-yui** : À chaque fois que vous posez une tuile Cour , gagnez 1 ressource  supplémentaire.
- ▷ **Kawil** : Les Actions au Lieu  : Autels vous coûtent 1 ressource de votre choix en moins.
- ▷ **Kinich kakmo** : À chaque fois que vous posez une tuile Cour , gagnez 1 ressource  supplémentaire.
- ▷ **Muluc** : À chaque fois que vous posez une tuile Cour , gagnez 1 ressource  supplémentaire.

- ▷ **Tecumbalam** : À chaque fois que vous réalisez une Action au Lieu  : Rivière, gagnez 2 Points de Victoire.
- ▷ **Tonalnan** : À chaque fois que vous posez une tuile Cour , gagnez 1 ressource  supplémentaire.
- ▷ **Vukubcane** : Les Actions au Lieu  : Escalier Hiéroglyphique vous coûtent 1 ressource de votre choix en moins.
- ▷ **Xbalanque** : À chaque fois que vous réalisez une Action au Lieu  : Terrain de Balle, gagnez 2 Points de Victoire.
- ▷ **Yaluk** : À chaque fois que vous posez une tuile Cour , gagnez 1 ressource  supplémentaire.
- ▷ **Yumchakob** : À chaque fois que vous réalisez une Action au Lieu  : Escalier Hiéroglyphique, gagnez 2 Points de Victoire.
- ▷ **Zotz** : À chaque fois que vous montez 2 marches d'un Escalier, gagnez 1 ressource de votre choix.

### PERSONNAGES ⚡

- ▷ **Cabaguil** : Gagnez 5 ressources .
- ▷ **Chachiuitl** : Réalisez une Action au Lieu  : Autels. Elle vous coûte 3 ressources de votre choix en moins.
- ▷ **Chicchan** : Gagnez 3 ressources .
- ▷ **Chichuatón** : Gagnez 1 Extension de Stock.
- ▷ **Colop-u-uichikin** : Gagnez 5 ressources .
- ▷ **Coszcatl** : Gagnez 1 tuile Jade de votre choix. Vous devez utiliser cette tuile après votre Action en cours.

- ▷ **Cualli** : Gagnez 1 tuile Jade de votre choix. Vous devez utiliser cette tuile après votre Action en cours.
- ▷ **Gukumatz** : Réalisez une Action au Lieu 🏛️ : Escalier Hiéroglyphique. Elle vous coûte 3 ressources de votre choix en moins.
- ▷ **Hacha'kyum** : Gagnez 3 ressources 🚫.
- ▷ **Ihuicatl** : Gagnez les 2 premières tuiles Cour du Lieu 🏞️ : Rivière.
- ▷ **Iktan** : Réalisez une Action au Lieu 🏛️ : Ambassades. Elle vous coûte 3 ressources de votre choix en moins.
- ▷ **Itzamna** : Montez de 3 marches sur n'importe quel Escalier.
- ▷ **Ixazaluoh** : Gagnez 3 ressources 🏆.
- ▷ **Ixcuiname** : Réalisez une Action au Lieu 🏛️ : Escalier Hiéroglyphique. Elle vous coûte 3 ressources de votre choix en moins.
- ▷ **Ix-tub-tun** : Gagnez 5 ressources 🚫.
- ▷ **Kianto** : Gagnez 1 carte Glyphe de votre choix. Remplacez immédiatement cette carte.
- ▷ **Mulac** : Gagnez 1 tuile Jade de votre choix. Vous devez utiliser cette tuile après votre Action en cours.
- ▷ **Nacon** : Réalisez une Action au Lieu 🏛️ : Ambassades. Elle vous coûte 3 ressources de votre choix en moins.
- ▷ **Necahual** : Réalisez une Action au Lieu 🏞️ : Rivière. Elle vous coûte 3 ressources de votre choix en moins.
- ▷ **Tecuith** : Gagnez 1 tuile Jade de votre choix. Vous devez utiliser cette tuile après votre Action en cours.
- ▷ **Tepin** : Gagnez 1 tuile Jade de votre choix. Vous devez utiliser cette tuile après votre Action en cours.
- ▷ **Tlacolotl** : Réalisez une Action au Lieu 🏞️ : Terrain de Balle. Elle vous coûte 3 ressources de votre choix en moins.

- ▷ **Tohil** : Réalisez une Action au Lieu 🏛️ : Autels. Elle vous coûte 3 ressources de votre choix en moins.
- ▷ **Uyitzin** : Réalisez une Action au Lieu 🏞️ : Terrain de Balle. Elle vous coûte 3 ressources de votre choix en moins.
- ▷ **Xamaniqiniqu** : Gagnez 1 extension de plateau Joueur.
- ▷ **Xecotcovach** : Montez de 3 marches sur n'importe quel Escalier.
- ▷ **Xibalba** : Gagnez 5 ressources 🧟.
- ▷ **Xochitl** : Gagnez 3 ressources 🏛️.
- ▷ **Xoco** : Gagnez 4 ressources de votre choix.
- ▷ **Xumucane** : Réalisez une Action au Lieu 🏞️ : Rivière. Elle vous coûte 3 ressources de votre choix en moins.

## PERSONNAGES 🌞

- ▷ **Chamahez** : En fin de partie, gagnez 2 Points de Victoire par ressource 🏆 restant dans votre réserve.
- ▷ **Ixtli** : En fin de partie, gagnez 2 Points de Victoire par ressource 🧟 restant dans votre réserve.
- ▷ **Yatzil** : En fin de partie, gagnez 2 Points de Victoire par ressource 🏛️ restant dans votre réserve.
- ▷ **Zeltzin** : En fin de partie, gagnez 2 Points de Victoire par ressource 🚫 restant dans votre réserve.





Retrouvez ici tous les effets des cartes Autel.

## CARTES AUTELS

Chaque carte Autel dispose d'un Coût et de plusieurs Effets. Quand le joueur pose un jeton Joueur sous une colonne, il doit payer le Coût de la carte Autel et bénéficie de tous les effets de la colonne. Voici une liste de tous les effets disponibles.

### COÛTS

-  : Dépensez 1 ressource .
-  : Dépensez 1 ressource .
-  : Dépensez 1 ressource .
-  : Dépensez 1 ressource .
-  : Dépensez 1 ressource de votre choix.

### EFFETS

-  : Gagnez 1 ressource .
-  : Gagnez 1 ressource .
-  : Gagnez 1 ressource .
-  : Gagnez 1 ressource .
-  : Gagnez 1 ressource de votre choix.
-  : Gagnez X Points de Victoire.
-  : Effectuez une Action supplémentaire au Lieu  : Ambassades.
-  : Effectuez une Action supplémentaire au Lieu  : Rivière.
-  : Effectuez une Action supplémentaire au Lieu  : Terrain de Balle.
-  : Effectuez une Action supplémentaire au Lieu  : Autels.

### Note

Vous devez finir votre Action en cours avant d'effectuer une Action supplémentaire.

 : Effectuez une Action supplémentaire au Lieu  : Escalier Hiéroglyphique.

 : Effectuez une Action supplémentaire dans le Lieu de votre choix.

-1   : Effectuez une Action supplémentaire dans le Lieu indiqué. Elle vous coûte 1 ressource de votre choix en moins.

-2   : Effectuez une Action supplémentaire dans le Lieu de votre choix. Elle vous coûte 2 ressources de votre choix en moins.

 : Placez une Ambassade (en utilisant un jeton Joueur) dans la Cité de votre choix. Vous ne bénéficiez pas de l'effet de cette Cité. Vous bénéficiez cependant du ou des jetons Bonus d'Ambassade (selon votre nombre d'Ambassade dans cette Cité).

 : Gagnez 1 carte Glyphe de votre choix. Remplacez immédiatement cette carte.

 : Gagnez 1 carte Personnage de votre choix. Remplacez immédiatement cette carte.

 : Gagnez 1 tuile Jade de votre choix. Vous devez utiliser cette tuile après votre Action en cours.

 : Gagnez 1 Extension de Stock.

 : Vous pouvez placer votre Totem joueur sur le premier emplacement du Lieu de votre choix.

  : Gagnez les deux premières tuiles Cour du Lieu  : Rivière. Ces tuiles sont remplacées immédiatement.

 : Montez de 1 marche sur l'Escalier de votre choix.

 : Montez de 2 marches sur l'Escalier de votre choix.

 : Montez de 3 marches sur l'Escalier de votre choix.

## MASQUE DE JADE

1		Gagnez 2 ressources  .
2		Gagnez 1 ressource de votre choix.
3		Gagnez 2 ressources  .
4		Gagnez 1 ressource de votre choix.
5		Gagnez 1 ressource de votre choix.
6		Gagnez 2 ressources de votre choix.
7		Gagnez 4 Points de Victoire.
8		Gagnez les 2 premières tuiles Cour du Lieu  : Rivière.

9		Gagnez 1 Extension de Stock.
10		Vous pouvez placer votre Totem joueur sur le premier emplacement du Lieu de votre choix.
11		Gagnez 2 Points de Victoire.
12		Gagnez 2 ressources de votre choix.
13		Gagnez 2 Points de Victoire.
14		Gagnez 1 carte Personnage de votre choix. Remplacez immédiatement cette carte.
15		Gagnez 2 ressources  .
16		Gagnez 2 ressources  .



Retrouvez ici tous les effets du Masque de Jade.



Retrouvez ici tous les effets des cartes Événement.

## CARTES ÉVÉNEMENT

Les cartes Événements sont définies par 2 critères :  
Durée et Difficulté.

Les icônes , et vous donnent une estimation de la durée d'une partie. Plus le sablier est plein (symbolisant le temps qui s'écoule plus vite), plus la partie est rapide.

Les icônes , de 1 à 3 selon la carte, vous indiquent la difficulté de la partie. Plus qu'une difficulté à proprement parler, il s'agit plutôt de la force des Événements qui impacteront les joueurs durant la partie.

### Pour rappel

Quand un Événement a lieu, TOUS les joueurs bénéficient (ou subissent) l'effet de l'Événement.

### /

- Perdez 1 ressource par carte Glyphe en votre possession.
- Gagnez 2 ressources de votre choix.
- Le cube de la piste de Déclin recule de 1 case.
- Gagnez 1 tuile Jade de votre choix. Vous devez utiliser cette tuile après votre Action en cours.
- Gagnez 1 ressource par carte Personnage que vous avez défaussé.
- Le cube de la piste de Déclin recule de 1 case.

### /

- Perdez 2 ressources .
- Gagnez 2 ressources .
- Le cube de la piste de Déclin recule de 1 case.
- Défaussez une de vos cartes Personnage.
- Le cube de la piste de Déclin recule de 1 case.
- Montez de 1 marche sur l'Escalier de votre choix.

### /

- Perdez 2 ressources .
- Le cube de la piste de Déclin recule de 1 case.
- Gagnez 3 ressources de votre choix.
- Perdez 1 tuile Jade déjà posée sur votre plateau Masque de Jade. Si vous n'avez pas de tuile Jade, il ne se passe rien.
- Perdez 1 ressource de votre choix par Cité dans laquelle vous avez au moins 1 Ambassade.
- Le cube de la piste de Déclin recule de 1 case.

### /

- Le cube de la piste de Déclin recule de 1 case.
- Gagnez 1 tuile Jade de votre choix. Vous devez utiliser cette tuile après votre Action en cours.
- Le cube de la piste de Déclin recule de 1 case.

- Gagnez 3 ressources de votre choix.
- Le cube de la piste de Déclin  recule de 1 case.
- Montez de 1 marche sur l'Escalier de votre choix.

⌘ / 🗺 🗺

- Gagnez 2 ressources .
- Le cube de la piste de Déclin  recule de 1 case.
- Perdez 1 ressource  par carte Personnage (face visible) en votre possession.
- Gagnez 2 ressources .
- Le cube de la piste de Déclin  recule de 1 case.
- Le cube de la piste de Déclin  recule de 1 case.

⌘ / 🗺 🗺 🗺

- Le cube de la piste de Déclin  recule de 1 case.
- Le cube de la piste de Déclin  recule de 1 case.
- Gagnez 2 ressources .
- Perdez 1 ressource de votre choix par Extension de Stock en votre possession.
- Défaussez une de vos cartes Personnage.
- Le cube de la piste de Déclin  recule de 1 case.



⌘ / 🗺

- Le cube de la piste de Déclin  recule de 1 case.
- Gagnez 2 ressources  et 2 ressources .
- Le cube de la piste de Déclin  recule de 1 case.
- Le cube de la piste de Déclin  recule de 1 case.
- Gagnez 2 ressources  et 2 ressources .
- Le cube de la piste de Déclin  recule de 1 case.

⌘ / 🗺 🗺

- Descendez d'une marche sur l'Escalier de votre choix.
- Le cube de la piste de Déclin  recule de 1 case.
- Le cube de la piste de Déclin  recule de 1 case.
- Le cube de la piste de Déclin  recule de 1 case.
- Le cube de la piste de Déclin  recule de 1 case.
- Gagnez 3 ressources de votre choix.

⌘ / 🗺 🗺 🗺

- Le cube de la piste de Déclin  recule de 1 case.
- Le cube de la piste de Déclin  recule de 1 case.
- Le cube de la piste de Déclin  recule de 1 case.
- Perdez 1 Extension de Stock.
- Le cube de la piste de Déclin  recule de 1 case.
- Perdez 1 carte Glyphes.



# MODE SOLO

Copan : la Cité Mourante peut également être jouée en solo ! Via une Automa au fonctionnement simple simulant le comportement d'un second joueur, ce mode vous promet de nombreuses parties pleines de tension !

## MISE EN PLACE

Choisissez le mode de jeu de l'Automa : Basique ou Avancé.



Les cartes Automa du mode Basique ont un dos de carte clair. Les cartes pour le mode Avancé ont un dos de carte foncé.

Choisissez ensuite si vous souhaitez jouer en difficulté Facile ou Difficile.



Les cartes Difficile sont symbolisées par ce symbole (☠) en haut à gauche des cartes. Si la carte ne dispose pas de ce symbole, il s'agit donc d'une carte Facile.

Une fois ces choix effectués, vous aurez 4 cartes Automa à utiliser durant toute la partie. Prenez ces 4 cartes, mélangez-les, puis piochez-les une à une en les disposant de gauche à droite en-dessous du plateau de l'Automa. Vous venez de définir les priorités de l'Automa.



Effectuez ensuite une mise en place du jeu comme pour une partie à 2 joueurs. L'Automa utilisera le même matériel qu'un joueur. Vous pouvez choisir sa couleur.

Placez les tuiles Cour de l'Automa sur les cartes Automa. Chaque type de tuile Cour correspond à une carte Automa.

Par exemple, les tuiles Cour (👉) sont placées sur la carte Automa liée aux tuiles Cour (👉).



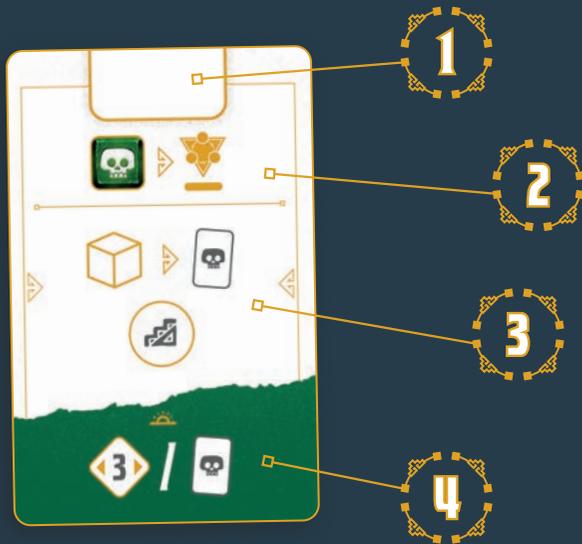
L'Automa dispose au départ de 2 tuiles Cour (👉), 1 tuile Cour (🏢) et 1 tuile Cour (☠). Les tuiles Cour sont immédiatement placées sur les cartes Automa correspondantes.

## Note

Durant toute la partie, à chaque fois que l'Automa reçoit de nouvelles tuiles Cour, elles sont immédiatement placées sur leurs cartes correspondantes. Vous pouvez empiler un nombre illimité de tuiles Cour sur une carte Automa.

Enfin, définissez au hasard, entre vous et l'Automa, qui commence.

## ANATOMIE D'UNE CARTE AUTOMA



1. Stockage des tuiles Cour.
2. Comportement durant la Phase de Cour.
3. Comportement durant la Phase de Lieu.
4. Scoring de fin de partie.

## RÈGLES

### TOUR DU JOUEUR

Lors de votre tour, les règles normales du jeu s'appliquent.

### TOUR DE L'AUTOMA

Lors du tour de l'Automa, cette dernière agit toujours selon ses priorités. Durant le tour, l'Automa joue une seule carte Automa.

Consultez les cartes Automa et jouez la carte la plus à gauche ayant au moins 1 tuile Cour posée sur elle. Si la carte n'a pas de tuile Cour, jouez la prochaine carte à droite ayant une tuile Cour.

Pour jouer une carte de l'Automa, suivez les indications de chaque étape de la carte.

Si l'Automa n'a plus aucune tuile Cour, elle gagne alors les 4 tuiles Cour présentes dans le Lieu 🍷 : Rivière. On renouvelle alors ces tuiles.

### PHASE DE COUR

Prenez une tuile Cour de l'Automa présente sur la carte, puis posez-la sur un emplacement libre de votre choix de la Pyramide. Vous pouvez maintenant jouer la phase Lieu de l'Automa au Lieu indiqué. Aucune ressource n'est générée.

### PHASE DE LIEU

Réalisez l'effet indiqué sur la carte Automa, dans la section *Comportement durant la Phase Lieu*. L'effet est différent selon la carte Automa jouée.

## IMPORTANT

l'Automa ne gagne jamais de ressources.

Lorsque l'Automa obtient un effet qui lui ferait gagner des ressources, il gagne des points de Victoire à la place.

## DIFFÉRENCES ENTRE LES MODES BASIQUE ET AVANCÉ

Durant une partie en mode Basique, l'Automa se contente de prendre position sur le plateau central, poser des jetons joueur, prendre des cartes Personnages et Glyphe, etc. L'Automa ne réalise pas d'Actions complètes comme le ferait un joueur. C'est le mode idéal pour vos premières parties en solo.

Durant une partie en mode Avancé, l'Automa réalise des Actions complètes comme un véritable joueur. Ce mode propose des sensations très proches d'une partie classique de Copan.

## DÉTAIL DES CARTES AUTOMA



**Phase de Cour :** Placez une tuile Cour  sur la Pyramide.

**Phase de Lieu :** Lancez le dé de Destin, puis placez un jeton Joueur de l'Automa dans le Lieu , sur l'emplacement d'une Cité correspondant au symbole obtenu. L'Automa gagne autant de jetons Bonus d'Ambassade qu'elle a d'Ambassades dans cette Cité (elle en gagne les bonus indiqués également).

**Mode avancé :** L'Automa accomplit l'effet de la tuile Cité et gagne 1 Extension de Stock.

**Fin de partie :** L'Automa gagne des Points de Victoire selon le nombre de Cités dans lesquelles elle dispose d'au moins une Ambassade.



**Phase de Cour :** Placez une tuile Cour  sur la Pyramide.

**Phase de Lieu :** Lancez le dé de Destin, puis placez un jeton Joueur de l'Automa dans le Lieu , sur la moitié du Terrain de Balle correspondant au symbole obtenu. L'Automa gagne également la carte Personnage indiquée par le dé.

**Mode avancé :** L'Automa accomplit l'effet de la carte Personnage qu'il vient de gagner.

**Fin de partie (facile) :** L'Automa gagne 3 Points de Victoire par carte Personnage en sa possession.

**Fin de partie (difficile) :** L'Automa gagne 6 Points de Victoire par carte Personnage en sa possession.

## Précisions

En mode Avancé, les effets des cartes Personnage  sont appliqués immédiatement. Les effets des cartes Personnage  sont désormais actifs tant qu'ils sont visibles. Les effets des cartes Personnage  auront lieu à la fin de la partie.



**Phase de Cour :** Placez une tuile Cour  sur la Pyramide.

**Phase de Lieu :** Lancez le dé de Destin, puis placez un jeton Joueur de l'Automa dans le Lieu , sur l'emplacement correspondant au symbole obtenu (celui le plus à gauche des deux). Faites monter un Prêtre de l'Automa d'autant de marches qu'indiqué sur cet emplacement, sur l'Escalier le plus important dans son ordre de priorité.

**Mode avancé** : L'Automa accomplit l'effet de l'emplacement où il vient de placer un jeton Joueur.

**Fin de partie (facile)** : L'Automa gagne 3 Points de Victoire par jeton Joueur joué dans ce Lieu durant toute la partie.

**Fin de partie (difficile)** : L'Automa gagne 6 Points de Victoire par jeton Joueur joué dans ce Lieu durant toute la partie.

### Précisions

- ▶ L'Automa peut placer un jeton sur un emplacement où est déjà présent un jeton Joueur (ce jeton est placé dans la réserve à gauche du Lieu).
- ▶ Si l'Automa doit placer un jeton et que l'emplacement est bloqué par un jeton Fermeture, elle choisit l'autre emplacement du même symbole. Si les deux emplacements sont fermés, l'Automa résous les effets de la colonne du premier emplacement concerné et son jeton va directement dans la réserve à gauche du Lieu.



**Phase de Cour** : Placez une tuile Cour  sur la Pyramide.

**Phase de Lieu** : Lancez le dé de Destin. L'Automa prend la carte Glyphe correspondant au symbole indiqué par le dé. Faites monter un Prêtre de l'Automa d'autant de marches qu'indiqué sur cet emplacement, sur l'Escalier le plus important de son ordre de priorité.

**Mode avancé** : L'Automa ne gagne pas 1 carte Glyphe, mais TOUTES les cartes Glyphe de la ligne.

**Fin de partie (facile)** : L'Automa gagne 3 Points de Victoire par carte Glyphe en sa possession.

**Fin de partie (difficile)** : L'Automa gagne 6 Points de Victoire par carte Glyphe en sa possession.

## PARTICULARITÉS

Durant la partie, l'Automa gagne des ressources et tout autre bonus comme le ferait un véritable joueur, excepté si l'Automa gagne une tuile Jade  elle gagne une carte Glyphe  à la place.

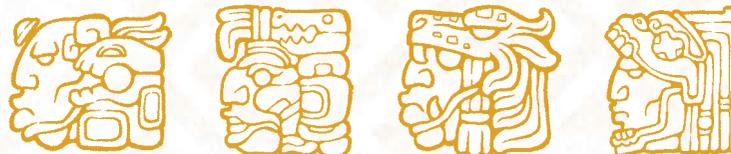
## AUTRES PARTICULARITÉS

Durant le tour de l'Automa, les Événements sont déclenchés selon les règles de base.

L'Automa n'a pas de limite au nombre de cartes Personnage qu'elle peut avoir. Contrairement à un véritable joueur, ce n'est pas lié au nombre d'emplacements disponibles sur son plateau joueur et ses Extensions de Stock.

Si l'Automa gagne une nouvelle Ambassade , l'emplacement est défini grâce au dé de Destin.

Si l'Automa doit choisir un nouvel emplacement , le Lieu est défini grâce à ses priorités.



## AJUSTER LA DIFFICULTÉ

Il est possible d'ajuster la difficulté de vos parties en solo. Durant la mise en place, et une fois votre mode choisi (Basique ou Avancé), vous pouvez décider de mixer des cartes Facile et Difficile. La seule contrainte étant de disposer au final de 4 cartes : , ,  et .

C'est une bonne manière pour vous familiariser avec le jeu avant d'augmenter progressivement la difficulté jusqu'au plus gros challenge solo : le mode Avancé avec toutes les cartes Difficile, qui vous donnera du fil à retordre !

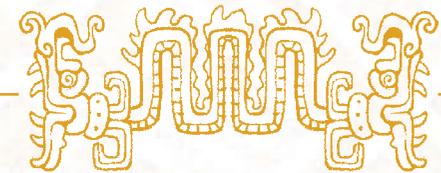
# HISTORIQUE

*Copan : la Cité Mourante est basé sur l'effondrement sociétal et l'abandon de Copan, l'une des principales villes de la civilisation maya.*

L'effondrement de la ville de Copan et d'autres cités mayas aux 8<sup>e</sup> et 9<sup>e</sup> siècles a fait l'objet d'années de recherches par des universitaires du monde entier et pose encore aujourd'hui de multiples questions. En effet, de nombreuses théories ont été présentées, de la surpopulation à la famine, en passant par la sécheresse et même les guerres qui ont causé des pertes de vies catastrophiques sans qu'aucune ne soit à ce jour validée par les découvertes archéologiques les plus récentes.



Aujourd'hui, l'une des théories les plus probables est celle d'une déforestation excessive qui aurait allongé les périodes de sécheresse subies par la ville. Cela aurait conduit à des pénuries alimentaires, qui auraient provoqué à leur tour une perte de confiance dans la classe dirigeante et un effondrement progressif de la structure sociale. Finalement, la majorité de la population de la ville serait simplement partie pour trouver de meilleures conditions de vie ailleurs. Dans tous les cas, la population maya n'a pas disparu après l'effondrement de Copan, et son héritage humain et culturel existe encore aujourd'hui en Amérique centrale et latine. Et pour vous faire votre propre idée, les ruines étonnantes de la ville de Copan vous attendent et peuvent être visitées au Honduras ! Vous savez ce qu'il vous reste à faire !



Nous avons fait de notre mieux pour représenter la culture maya de manière historiquement exacte et respectueuse. De nombreuses recherches ont été effectuées pour réaliser *Copan : la Cité Mourante*. Eric Dubus est professeur agrégé d'histoire, tandis qu'Olivier Melison est passionné d'histoire, et ils ont fait de longues recherches sur le sujet avant de commencer à travailler sur le jeu. Vous pouvez trouver la liste des ressources bibliographiques utilisées ci-dessous.

S'il y a bien sûr des limites à ce qui peut être montré dans le cadre de la conception d'un jeu de société, nous espérons que ce thème inhabituel éveillera votre curiosité et vous donnera envie d'aller découvrir l'histoire de Copan, ainsi que la culture incroyablement riche de la civilisation maya.

## BIBLIOGRAPHIE

- 1** *Water and Ritual: The Rise and Fall of Classic Maya Rulers* (The Linda Schele Series in Maya and Pre-Columbian Studies) ; Lisa J. Lucero ; University of Texas Press ; ISBN 13: 9780292795839
- 2** *Copan, home of the Mayan gods* ; Robicsek, Francis ; Museum of the American Indian / Heye Foundation, New York, 1972.
- 3** *Les Mayas, Grandeur et chute d'une civilization*, Demarest Arthur ; Tallandier ; EAN: 9791021039148
- 4** *Une histoire de la religion des Mayas. Du panthéisme au panthéon*. Claude-François Baudéz. Paris, Albin Michel, 2002,
- 5** *Handbook to Life in the Ancient Maya World*. Lynn V.Foster ; Facts on File Inc ; 2002
- 6** *Les masques de jade mayas*. Marc Restellini ; Pinacothèque de Paris ; 2012



# RÉSUMÉ D'UN TOUR

PHASE DE COUR (p. 8 à 11)

## Pose de tuile Cour

Placez une tuile Cour face visible sur un emplacement disponible de la Pyramide.

## Recul d'un cube de Déclin

Reculer d'une case vers la gauche le cube de la piste de Déclin correspondant à la tuile Cour posée.

## Résolution des Événements

- ▶ Si vous avez recouvert un symbole  a lieu.
- ▶ Si un cube de Déclin change de palier, un Événement  a lieu.

## Collecte de Ressources

- ▶ Activez la tuile Cour posée et les tuiles Cour adjacentes orthogonalement.
- ▶ Consultez les pistes de Déclin de chaque type de tuile pour déterminer si vous gagnez 2, 1 ou aucune ressource pour chaque tuile activée.

## Événements

- ▶ Remplacez les cartes Personnage et Autel.
- ▶ Lancez le dé de Destin et appliquez l'effet de l'Événement.

## Événements

- ▶ Lancez le dé de Destin et appliquez l'effet de l'Événement.
- ▶ Fermez le ou les emplacements dans le Lieu correspondant.



PHASE DE LIEU (p. 12 à 19)

## Se déplacer dans un Lieu

- ▶ Déplacez votre Totem sur le premier emplacement d'un Lieu.
- ▶ Choisissez la face de votre Totem et résolvez l'effet de l'emplacement.

OU

## Rester dans un Lieu

- ▶ Déplacez votre Totem sur l'emplacement suivant du Lieu actuel.
- ▶ Résolvez l'effet de l'emplacement.

## Lieu 1 : Ambassades

- ▶ Payez les ressources demandées pour atteindre une Cité.
- ▶ Placez-y un jeton Joueur et résolvez l'effet de la Cité.
- ▶ Gagnez autant de jeton Bonus d'Ambassade que de jetons Joueur à votre couleur dans cette Cité.

## Lieu 2 : Rivière

- ▶ Gagnez les 2 tuiles Cour situées à gauche de la Rivière.
- ▶ Choisissez entre acheter les 2 tuiles Cour restantes OU acheter une Extension de Stock.

## Lieu 3 : Terrain de Balle

- ▶ Choisissez un des Personnages disponibles et payez son coût.
- ▶ Placez-le sur un emplacement disponible de votre plateau joueur et de vos Extensions.
- ▶ Vous pouvez défausser un de vos Personnage pour libérer un emplacement.

## Lieu 4 : Autels

- ▶ Choisissez une colonne disponible d'une des cartes Autel présentes.
- ▶ Payez le coût de la carte et résolvez les effets de la colonne.

## Lieu 5 : Escalier Hiéroglyphique

Choisissez une ligne du Lieu et payez le coût indiqué. Prenez les cartes Glyphe de cette ligne. Vous pouvez choisir d'échanger un ensemble de carte Glyphe de couleurs différentes ou identiques, en échange de tuile Jade et potentiellement d'une Action supplémentaire.

## FIN DU TOUR (p. 23)

- ▶ Une fois vos Actions résolues, votre tour est terminé.
- ▶ Remplacez les cartes Personnages et Glyphes ainsi que les tuiles Cour sur les emplacements vides.