




MISE EN PLACE

Mise en place du plateau principal

- Mélangez les **6 plateaux Action** et placez-les au hasard, face visible, sur les emplacements **2 / 3 / 4 / 5 / 6 / 7** du plateau principal.
- Placez une **tuile Cour** de chaque catégorie A/B/C face visible sur les 3 emplacements du plateau **1**.
- Placez **6 tuiles Technologie** face visible dans l'ordre croissant de valeur, dans le sens de lecture sur le plateau **5**.
- Placez **3 tuiles Bonus de Temple** sur l'avant-dernière dalle de chaque temple   .
- Placez le jeton **Soleil** ☀ sur la **case 0** du **Calendrier**.
- Placez le jeton **Lune** 🌙 sur la **case 10/11/12** du **Calendrier** pour une partie à 2/3/4 joueurs.
- Placez les **Bâtiments** 🏠 sur la ligne de Bâtiments du plateau principal, sans recouvrir la case de gauche.
- Mélangez les **tuiles Décoration**. Placez-en 4 face visible et les autres empilées face cachée sur le plateau **7**.
- Mélangez les **tuiles Pyramide** et formez plusieurs pioches, face cachée, à côté du plateau principal. Piochez-en 3 et placez-les face visible sur le plateau **8**.
- Construisez ensuite un des **motifs de Pyramide** suivants en fonction du nombre de joueurs (2/3/4):






- Mélangez les **tuiles Découverte** et disposez-les, face cachée, à côté du plateau principal. Piochez-en au hasard et placez-les, face visible, sur les emplacements suivants:
 - **Plateaux Action 1 / 2 / 3 / 4 / 7**: Une tuile sur chaque plateau sous la **case Adoration**.
 - **Allée des Morts** 🏚️: 3/2/1 tuiles empilées sur la 3ème/6ème/8ème dalle.
 - **Pistes de Temples**: Nombre de tuiles indiqué sur chacune des dalles majeures selon que vous jouez une partie à 2/3/4 joueurs.




Mise en place des joueurs

- Chaque joueur choisit une couleur et reçoit les 12 🟦 et 4 **ouvriers** (👷) de cette couleur.
- Déterminez aléatoirement le premier joueur et distribuez les **jetons Ordre du Tour** (1) correspondants dans le sens horaire ⤴ à chaque joueur.
- Le premier joueur reçoit 1 🍪, le(s) suivant(s) 2 🍪 et le dernier 3 🍪.
- Chaque joueur place un 🟦 sous la **dalle la plus basse** de chacun des 3 **temples** et de l'**Allée des Morts** 🏚️, et sur la case 0 de la **piste Pyramide** et de la **piste de score**.
- Les 6 🟦 restants seront utilisés comme **jetons Technologie**.
- Chaque joueur place un **ouvrier** de force 👷 sur la **roue de l'Élévation**.
- Chaque joueur reçoit **4 tuiles Départ** et en choisit 2 en appliquant les règles suivantes:
 - Lorsqu'une tuile Départ indique une **tuile Découverte**, le joueur en pioche une au hasard. S'il choisit une telle tuile Départ, il devra payer le coût de la tuile Découverte correspondante pour la revendiquer.
 - Lorsqu'un joueur avance sur une **piste de temple**, il gagne immédiatement le bénéfice indiqué.
 - Dans le cas d'un **renforcement**, il augmente la force de départ d'un seul de ses ouvriers.
 - Si un joueur choisit une tuile Départ indiquant une **tuile Technologie**, il place 1 🟦 sur la tuile Technologie de plus petite valeur sans payer d'or et avance sur la piste du temple associé.
 - Il reçoit toutes les ressources indiquées sur les **tuiles Départ** choisies.
- Chaque joueur place ses **ouvriers de départ** de force 👷 (sauf indication contraire d'une tuile Départ) sur des **plateaux Action différents** parmi ceux indiqués sur les tuiles Départ choisies.
- Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, piochez 2 tuiles Départ et placez 3 ouvriers neutres d'une couleur inutilisée sur les 3 premiers plateaux Action différents indiqués. Dans une partie à 2 joueurs, renouvelez cette opération.


DEROULEMENT DE LA PARTIE







1. En commençant par le **premier joueur**, chaque joueur joue à son tour en suivant le sens horaire .
2. Après le tour du dernier joueur, le **jeton Soleil**  est déplacé d'une case sur le Calendrier vers le **jeton Lune** .
3. Les tours de jeu s'enchaînent jusqu'à ce que les deux jetons se rencontrent, déclenchant une **Eclipse**. Son décompte advient après le tour du dernier joueur, une fois que tous les joueurs ont joué un tour de plus.

Les étapes 1 à 3 sont réalisées 3 fois au total (3 Eclipses). La dernière Eclipse peut également être déclenchée plus tôt par le **placement de la dernière tuile Pyramide**.

















Le **joueur ayant le plus de  après la dernière Eclipse est déclaré vainqueur**. En cas d'égalité entre des joueurs, c'est celui ayant le plus de  (ou le plus petit jeton Ordre du Tour  en cas de nouvelle égalité) qui l'emporte.

TOUR D'UN JOUEUR

Lors de son tour de jeu, un joueur peut **soit** déplacer un de ses ouvriers libres de 1 à 3 plateaux Action en sens horaire  et y réaliser une des actions suivantes, **soit** libérer gratuitement tous ses ouvriers:

























Actions du plateau Action		Libérer
<i>Facultatif: vous pouvez payer 3  pour libérer tous vos ouvriers à tout moment de votre tour.</i>		Libérez tous vos ouvriers bloqués en les déplaçant des cases Adoration vers les zones principales de leurs plateaux Action respectifs.
Placer un ouvrier dans la zone principale du plateau Action	Adoration Placer un ouvrier sur la case Adoration du plateau Action 1/2 / 3 / 4 ou 7 (1 seul ouvrier par case Adoration)	
Récolter 	Résoudre l'Action principale	
 gagné: <i>1 + Nombre de couleurs différentes d'ouvriers déjà présents (*) dans la zone principale du plateau Action</i> <i>(*) la couleur de l'ouvrier déplacé n'est pas prise en compte</i>	payez le coût en  : <i>Nombre de couleurs différentes d'ouvriers déjà présents (*) dans la zone principale du plateau Action</i> <i>(*) la couleur de l'ouvrier déplacé n'est pas prise en compte</i>	
Un ouvrier adverse déjà présent sur la case Adoration doit être libéré en payant 1  .		
Avancez sur la piste du temple correspondant et / ou (*)		
Revendiquez la tuile Découverte en payant son coût <i>(*) payer un coût de 1  avant de résoudre les effets vous permet de réaliser les 2 options</i>		

DECOMPTE D'UNE ECLIPSE

1. **Allée des Morts** : Pour chaque dalle qu'il a parcourue sur l'Allée des Morts , chaque joueur gagne la plus petite valeur de  visible sur la **ligne des Bâtiments** du plateau principal.
2. **Piste Pyramide**: Chaque joueur gagne 4/3/2 lors de la 1ère/2ème/3ème Eclipse pour chaque case qu'il a parcourue sur la piste Pyramide. Le(s) joueur(s) en tête sur la piste Pyramide gagne(nt) 4. Ensuite, remplacez tous les  sur la case 0 de la piste Pyramide.
3. **Masques**: Pour chaque groupe de 1/2/3/4/5/6/7 masques différents, un joueur gagne 1/3/6/10/15/21/28.
4. **Salaires**: Payer 1  par ouvrier + 1  par ouvrier de force / . Pour chaque  impayé, un joueur perd 3.
5. Le **jeton Soleil**  est remplacé sur la **case 0** du Calendrier, le **jeton Lune**  est déplacé d'une case vers le **0**.
6. Dans une partie à 2/3 joueurs, après la 1ère et la 2nde Eclipse, les ouvriers neutres sont remplacés en piochant de nouvelles tuiles Départ, comme lors de la mise en place.
7. Si l'Eclipse a été déclenchée par le placement de la dernière tuile Pyramide ou qu'il s'agit de la 3ème Eclipse, chaque joueur ayant débloqué un/des bonus de temple gagne les  correspondants.


ACTIONS PRINCIPALES

Important: Vous pouvez décompter un maximum de 3 de vos ouvriers libres lors de la résolution d'une Action principale, même si vos 4 ouvriers se trouvent sur le plateau. L'ouvrier déplacé doit être utilisé.


- 1** • L'ouvrier est bloqué sur une des **tuiles Cour** et en réalise l'**action Adoration**. Vous pouvez, avant d'effectuer l'action, payer 1  et également revendiquer la tuile Découverte.
- 2**
3
4 • Gagnez les **ressources/récompenses** indiqués en fonction du nombre d'ouvriers utilisés et de la valeur du plus faible d'entre eux. Renforcez ensuite un des ouvriers utilisés. Gagnez un second renforcement si l'action a été réalisée avec 3 ouvriers.
- 5**
 1. Choix d'une nouvelle **tuile Technologie**:
 - **1 ouvrier** de force  /  /  ▷ Parmi les tuiles de la rangée du haut.
 - **1 ouvrier** de force  /  ou **2 ouvriers** ▷ Parmi les tuiles des 2 rangées.
 2. Payez le coût (1 ou 2 ) de la tuile Technologie choisie et placez-y un .
 3. Chaque adversaire possédant un  sur cette tuile gagne 3.
 4. Avancez sur la piste du temple correspondant et gagnez les bénéfices indiqués.
 5. Renforcez un des ouvriers utilisés, **sauf si** la tuile Technologie a été choisie parmi celles de la seconde rangée en utilisant un seul ouvrier de force  / .
- 6**
 1. Payez 2 .
 2. Prenez le **Bâtiment de gauche**  de la **ligne de Bâtiments** et placez-le sur l'emplacement vide de gauche de la rangée du haut/milieu/bas du plateau Action, selon que vous utilisez 1/2/3 ouvriers. Si la rangée est pleine, placez le  dans une rangée du dessus. Vous ne pouvez pas réaliser cette action avec un seul ouvrier si aucun emplacement de la rangée du haut n'est vide.
 3. Gagnez le nombre de  indiqué sur l'emplacement recouvert.
 4. Avancez votre  d'une dalle sur l'**Allée des Morts** .
 5. **Renforcez** un des ouvriers utilisés. Gagnez un second renforcement si l'action a été réalisée avec 3 ouvriers.
- 7**
 1. Payez 3/2/1 , selon que vous utilisez 1/2/3 ouvriers.
 2. Choisissez une des 4 **tuiles Décoration** disponibles.
 3. Placez la tuile choisie, avec la > pointant vers le centre de la pyramide, sur l'emplacement libre le plus bas d'une des quatre faces de la pyramide.
 4. Gagnez 3, plus 1 pour chaque **icône correspondant** recouvert. Lorsque des icônes correspondent et que **celui du dessus est coloré**, avancez sur la piste du temple correspondant et gagnez les bénéfices indiqués.
 5. Avancez votre  d'une case sur la **piste Pyramide**.
 6. Renforcez un des ouvriers utilisés.
 7. Piochez une **nouvelle tuile Décoration** en remplacement de celle utilisée.
- 8**
 1. Choisissez la **tuile Pyramide** à construire, placez-la et payez le coût indiqué en fonction de l'étage où la tuile a été placée.
 2. Gagnez le(s)  indiqués en fonction de l'étage construit, plus 1 pour chaque **icône correspondant** recouvert. Lorsque des icônes correspondent et que **celui du dessus est coloré**, avancez sur la piste du temple correspondant et gagnez les bénéfices indiqués.
 3. Avancez d'une case sur la **piste Pyramide**.
 4. Répétez jusqu'à 2 fois les étapes 1 à 3 selon le nombre d'ouvriers utilisés pour réaliser l'action.
 5. **Renforcez** un des ouvriers utilisés. Gagnez un second renforcement si l'action a été réalisée avec 3 ouvriers.
 6. Piochez une/de nouvelle(s) **tuile(s) Pyramide** en remplacement de celle(s) utilisée(s).
 7. **L'Eclipse finale est déclenchée si la dernière tuile Pyramide a été placée.**

RENFORCER LES OUVRIERS
















Lorsque vous renforcez un ouvrier, la valeur du dé, représentant sa force, est augmentée de 1. Dès que la force d'un ouvrier atteint , son **Elévation** est immédiatement déclenchée.

Important: Seuls les ouvriers libres peuvent être renforcés, ceux occupant une case adoration ne peuvent donc pas l'être.






Important: Si deux renforcements doivent être effectués et que l'ouvrier utilisé s'élève à la suite du premier, le second renforcement est perdu si l'action a été effectuée avec un seul ouvrier (raison: après son **Elévation**, celui-ci devient un nouvel ouvrier placé sur le plateau Action )

ELEVATION

Lorsque la force d'un ouvrier atteint  après un renforcement, son **Elévation** est déclenchée:

- Avancez  d'une dalle sur l'**Allée des Morts** .
- Le dé est tourné sur sa face  et est placé sur la **zone principale du plateau** .
- Choisissez une des **5 récompenses**:
 - 
 - 5 
 - **Avancez** d'une dalle sur la piste de **n'importe quel temple**.
 - Payez 3  pour avancer 2 fois d'une dalle sur la/les piste(s) de n'importe quel(s) temple(s).
 - Si vous n'avez que 3 ouvriers en jeu, vous pouvez libérer votre 4ème ouvrier de force  de la Roue d'Élévation et le placer dans la zone principale du plateau  (sans y réaliser d'action). Vous gagnez également 2 .
- Déplacez le **jeton Soleil**  d'une case sur la piste Calendrier en direction du **jeton Lune** . Cela peut déclencher une Eclipse.

REGLES SOUVENT OUBLIEES

- Le **jeton Soleil**  doit être déplacé d'une case sur la piste Calendrier en direction du **jeton Lune**  à chaque fois que:
 - le dernier joueur termine son tour de jeu.
 - un ouvrier s'élève et que le joueur a avancé d'une dalle sur .
- Lorsqu'un joueur **avance sur une piste de temple**, il gagne le bénéfice indiqué.
- Lors du calcul du **coût en**  **d'une action principale**, seul le nombre de couleurs différentes d'ouvriers **déjà présents** dans la zone principale du plateau Action est pris en compte.
- Lorsque vous **récoltez du cacao**, vous gagnez 1  de plus que le nombre de couleurs différentes d'ouvriers **déjà présents** sur la zone principale du plateau Action.
- Si plusieurs icônes colorés correspondent lorsque vous **placez une tuile Décoration ou Pyramide**, vous pouvez choisir dans quel ordre avancer sur les pistes de différents temples (après avoir posé la tuile).
- Tous les joueurs peuvent **débloquer un bonus de temple** en plaçant un jeton sur la dernière ou l'avant-dernière case d'une piste de temple. Lors de l'Eclipse finale, chaque joueur l'ayant fait gagne ce bonus.
- La **dernière case d'une piste de temple** ne peut être occupée que par un seul joueur. Lors de l'Eclipse finale, le joueur qui l'occupe gagne le bonus de temple correspondant.
- Lors du **décompte des ouvriers** sur un plateau Action, seul les ouvriers libres de votre couleur sont pris en compte pour résoudre l'action.

Cette aide de jeu contient des éléments provenant de <https://boardgamegeek.com/filepage/169462/set-and-player-aid>