
DIX-HUIT LAPINS



JEU DE SOCIÉTÉ POUR 2 À 4 JOUEURS

(V1.01 – 14 mars 2005 : quelques précisions apportées)

**EXPANSION, ADMINISTRATION & CONFLITS
DANS LE YUCATAN DU CLASSIQUE RECENT**
(VI^{ème}–IX^{ème} siècle)

DIX-HUIT LAPINS

REGLES DU JEU

(V1.01 – 14 mars 2005 : quelques précisions apportées)



PRESENTATION

Le plateau représente une épaisse forêt de la péninsule du Yucatan, le pays des Mayas anciens.

Cette forêt contient plusieurs sites, sur lesquels des rois rivaux bâtissent des cités, qui vont produire des richesses de différents types. Une partie de ces richesses sera collectée pour bâtir d'autres cités ou soutenir l'effort de

guerre mais une autre partie devra être sacrifiée sur les temples pour satisfaire les dieux et apporter de la gloire aux rois. Les rois accumuleront aussi de la gloire lorsque leur peuple remportera des tournois de pelote.

Au terme de la partie le roi le plus glorieux deviendra le premier Empereur du Yucatan.



MATERIEL

- ✗ 40 **tuiles site**, qui constituent la surface de jeu
- ✗ 48 **stèles** de 4 couleurs, 48 **jetons de contrôle** assortis
- ✗ 1 feuille de papier, un crayon (*pour noter les scores*)
- ✗ 8 **dés** à 6 faces
- ✗ 64 **cartes Katun**, 4 cartes roi, 4 cartes d'aide
(*Un Katun est une période de 20 ans*)
- ✗ 124 **tuiles bâtiment** double face de 5 types (9 bâtiments)
(*villages, garnisons simples ou doubles, palais, temples, marchés, réserves, terrain de pelote et observatoires*)
- ✗ 110 **jetons richesse** de 6 types
(*40 maïs jaune, 15 cacao marron, 15 coquillage bleu, 15 jade vert, 15 obsidienne noire, 10 prisonnier rouge*)



PREPARATION



Par défaut, faites un rectangle de 6 tuiles / 5, avec les tuiles suivantes, placées aléatoirement :
16 maïs, 3 coquillages, 2 cacaos,
2 obsidiennes, 2 jades et 5 tuiles « sans site ».

Des tuiles site sont placées en rectangle, aléatoirement ou suivant son inspiration, par le joueur qui connaît les règles, ou par un joueur désigné par le hasard. (*Pour une première partie, suivez la recommandation ci-contre.*)

Chacun prend un jeu de stèles, les jetons de contrôle correspondants, et la carte roi correspondante, qui sert à stocker la fortune personnelle du roi. Celle-ci est au départ de 10 jetons de maïs (*jaunes*) pour chaque roi. Chaque joueur peut également se munir d'une carte d'aide, qui résume quelques points de règles importants.

Ecartez les 5 cartes « match de pelote », et (NJx2) cartes « Katun favorable maïs » du tas de cartes, où NJ=Nombre de joueurs.

Constituez 6 tas approximativement égaux avec les 44 autres cartes katun (soigneusement mélangées), puis intercalez les 5 matchs. Enfin, posez les (NJx2) cartes Katun favorable sur le dessus de la pioche.

Les joueurs doivent décider de la durée de la partie. Par défaut, elle s'arrête au quatrième match de pelote, mais il est possible de la raccourcir en finissant au troisième, ou de l'allonger en finissant au cinquième.

Les jetons richesse sont placés non loin du plateau, ainsi que les tuiles bâtiment, et les 8 dés.

Le premier joueur sera le joueur à gauche de celui qui a placé les tuiles site.

C DEROULEMENT

A – Mise en place des cartes Katun

Au début de chaque manche, (NJ+1) cartes katun sont placées à côté du plateau, faces cachées, où NJ= nombre de joueurs.

B – Tours de jeu (dans le sens horaire)

A son tour, un joueur doit choisir une de ces 5 actions :

- Bâtir une cité sur un site disponible **Voir §1**
- Transformer une cité **Voir §2**
- Lancer une attaque **Voir §3**
- Retourner une carte Katun **Voir §4**
- Ou enfin payer 1 richesse, pour passer son tour

Si le joueur retourne la dernière des (NJ+1) cartes Katun, c'est la fin de la manche >C. Sinon, la main passe >B.

C – Fin de la manche

Les 2 procédures suivantes doivent être effectuées l'une après l'autre, simultanément par tous les joueurs :

- Production **Voir §5**
- Stockage / Impôts / Cérémonie **Voir §6**

Victoire ?

Si les 4 premiers matchs de pelote ont été retournés dans cette manche, la partie s'arrête à la fin de celle-ci, et le gagnant est couronné (**Voir §7**). Sinon, la main passe >A.

1 – BATIR UNE CITE SUR UN SITE DISPONIBLE

Le roi paye en utilisant ses richesses personnelles, celles qui sont placées sur sa carte Roi. Les richesses présentes sur la surface du jeu (*dans des réserves ou des garnisons*) ne peuvent pas être utilisées pour cela.

ACQUISITION DU SITE

Il est possible de bâtir une cité sur n'importe quel site disponible, (*c'est-à-dire un site qui ne contient aucun bâtiment*), mais il faut auparavant acquérir ce site.

Les sites ont un prix de base de 1 richesse.

-On ajoute à ce prix de base une pénalité de 1 richesses pour chaque jeton de contrôle ennemi présent sur ce site (**Voir : Le marché**).

-Par contre, on réduit le prix de 1 pour chaque jeton de contrôle personnel. (*l'achat peut donc être « gratuit »*).

Le paiement du site peut être fait avec n'importe quel type de richesse. Les joueurs marquent les cités leur appartenant avec leurs stèles. Les éventuels jetons de contrôle présents sur le site acquis sont défaussés.

ATTENTION : Il est obligatoire de construire au moins 1 bâtiment après l'acquisition d'un site. Un site sans bâtiment n'appartient à personne.

CONSTRUCTION

Dès son acquisition, le site peut être équipé de bâtiments. Il dispose pour cela de 2 ou 4 emplacements (*variable*). Le palais et le temple utilisent tous deux 2 emplacements.

Les 4 bâtiments de base peuvent être payés avec n'importe quel type de richesse, mais 5 autres bâtiments nécessitent l'emploi de richesses particulières.

Le village : Chaque village produit 1 richesse à la fin de chaque manche (*remarque : chaque site ne peut produire qu'un seul type de richesse*). **Voir §5**

Coût : 1 richesse au choix

Le palais : Chaque palais permet de collecter 3 richesses de n'importe quel type, à la fin de chaque manche. **Voir §6**

Coût : 2 richesses au choix

Le temple : Chaque temple permet de sacrifier jusqu'à 6 richesses à la fin de chaque manche, mais les richesses sacrifiées doivent être de types différents. **Voir §6**

Coût : 2 richesses au choix

La garnison : Elle permet d'attaquer et de défendre la cité. Au cours des attaques, les Mayas tentent de raser des bâtiments adverses, et de capturer des prisonniers. **Voir §3**

Coût : 1 richesse au choix

La garnison de niveau 2 : Elle est équivalente à 2 garnisons simples sur un même emplacement.

Coût : (1 richesse au choix + 1 obsidienne) OU

1 obsidienne pour l'amélioration d'une garnison simple.

La réserve / prison : Elle peut stocker 1 richesse maximum à la fin de chaque manche, pour éviter de les perdre entre 2 manches. **Voir §6**. Par ailleurs, ces réserves, une fois remplies, peuvent être utiles aux Mayas en cas de catastrophe. **Voir §4**

Coût : 1 maïs

Le marché : Il permet de gagner de l'influence sur les sites disponibles. Lorsqu'on construit 1 marché, on dépose 1 jeton de contrôle de sa couleur sur chaque site adjacent disponible. Ces jetons permettent d'abaisser le coût de ces sites pour le propriétaire du jeton, de l'augmenter pour les autres rois, et enfin de contrôler la circulation des marchandises. **Voir §6**

Coût : 1 cacao

L'observatoire : Il permet de consulter secrètement les cartes Katun à venir, lors des divinations. **Voir §4**

Coût : 1 jade

Le terrain de pelote : Il permet de gagner les matchs de pelote. **Voir §4**

Attention : 1 seul terrain de pelote par cité !

Coût : 1 coquillage



2 - TRANSFORMER UNE CITE

Le roi peut modifier une et une seule de ses cités, en procédant comme lors de l'achat. Cela lui coûte une richesse, en sus du coût de construction des bâtiments.

Des bâtiments peuvent être détruits, reconstruits, ou remplacés, partiellement ou intégralement.
(Les destructions ne coûtent rien)

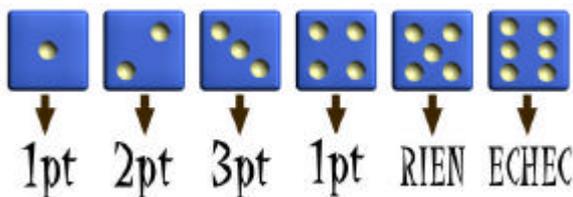
3 - LANCER UNE ATTAQUE

Le roi peut lancer une et une seule attaque, depuis une cité contenant au moins une garnison, vers une cité ennemie directement adjacente (*c'est-à-dire au bout du chemin, quelle que soit sa longueur*).

Il décide du nombre de garnisons qu'il veut utiliser dans cet assaut. Il ne peut pas annoncer plus de garnisons que sa cité n'en dispose, bien sûr.

Il paie le prix de l'assaut : $\frac{1}{2}$ richesse par garnison.
(Ainsi, avec 3 richesses, il peut impliquer 5 ou 6 garnisons, par exemple).

Il lance le nombre de dés correspondant (1 dé/garnison).
Chaque dé peut faire :



Il perd 1 garnison pour chaque résultat « échec », dans tous les cas. Il peut être amené à remplacer une garnison double par une garnison simple.

Puis, il fait l'addition des points de réussite obtenus (0 à 24, donc). Ce sera son **potentiel d'attaque**.



Le défenseur calcule son **score de défense** :
Nombre de garnisons sur sa cité et sur chaque cité amie directement adjacente (0 à 32, donc).

On effectue alors cette simple soustraction :

(potentiel d'attaque) – (score de défense) =

Nombre de bâtiments perdus par le défenseur

Si ce nombre est négatif ou nul, rien ne se passe.

Sinon, l'attaquant choisit le ou les bâtiment(s) à détruire.

ATTENTION : Les temples et palais nécessitent 2 points de réussite pour être détruits. Par ailleurs, on peut être amené à remplacer une garnison double par une simple.

Le ou les bâtiments choisis, ainsi que les richesses posées dessus (réserves ou garnisons), et les éventuels jetons de contrôle associés (marchés) sont défaussés.

Pour chacun de ces bâtiments (*petits ou gros bâtiments*), l'attaquant remporte une richesse (un prisonnier), qu'il place sur l'une de ses garnisons (1 prisonnier maximum par garnison simple, 2 pour les doubles).

CITE DEVASTEE

Si une cité n'a plus de bâtiment, elle n'appartient plus à personne. L'attaquant peut alors, s'il le souhaite, s'approprier instantanément et gratuitement le site, et y construire immédiatement des bâtiments.

Dans le cas contraire, on pose sur ce site autant de jetons de contrôle que les cités adjacentes contiennent de marchés, aux couleurs respectives de leurs propriétaires.

EXEMPLE

Le roi violet souhaite attaquer. Il dispose de 3 garnisons dans sa cité.

Il peut attaquer la cité orange du haut, à 3 contre 1, mais il préfère tenter de détruire le temple dans la cité du dessous, à 3 contre 2.

Il paie 2 richesses, et lance 3 dés. Il obtient :



Il perd donc une garnison (*à cause du 6*)

Son potentiel d'attaque est : 3 ($3=3$ et $5=rien$)

Le score de défense du orange est : 2

Les dégâts sont donc : $3-2 = 1$

Le roi orange perd un bâtiment simple.

Le violet n'a pas réussi à détruire le temple, mais il se console en choisissant le village, qu'il enlève de la cité attaquée. En retour, il pose un jeton rouge sur l'une de ses garnisons.



4 – RETOURNER UNE CARTE KATUN

Il est risqué de retourner une carte, car la moitié d'entre elles est constituée de catastrophes en tous genres. Mais un roi n'a pas toujours le choix. Quand il n'a plus de richesse, il est contraint d'en retourner une, et d'en assumer les conséquences.

DIVINATION

Néanmoins, les observatoires permettent de limiter les risques, car un roi qui dispose d'observatoires peut voir l'avenir, juste avant de retourner une carte.

Il doit payer 1 richesse de son choix. En retour, il peut regarder secrètement autant de cartes Katun qu'il dispose d'observatoires.

S'il possède plus d'observatoires qu'il ne reste de cartes Katun faces cachées, il pourra compléter son observation en consultant directement la ou les première(s) carte(s) de la pioche.

CATASTROPHES

Par ailleurs, les Mayas peuvent éventuellement se défendre des catastrophes, à condition qu'on leur ait laissé quelques richesses dans leurs réserves. Avoir en réserve 1 maïs et 1 prisonnier leur permet de parer (*en les dépensant*) à n'importe quelle catastrophe, mais d'autres ressources peuvent être réclamées (*le prisonnier est ici une espèce de joker qui remplace tout, sauf le maïs*).

Les richesses utilisées pour parer les catastrophes doivent provenir obligatoirement des réserves des Mayas. Elles ne peuvent pas provenir des richesses du roi.



5 – PRODUCTION

Chaque village présent dans la forêt produit une richesse de la couleur de la production de la cité.

Un jeton est posé sur chaque village.

Il existe 5 types de production :

Le **jaune** (maïs), le **marron** (cacao), le **bleu** (coquillages), le **vert** (jade) et le **noir** (obsidienne)

Note : On ne produit pas les prisonniers (**rouge**). On les capture. Voir §3

Ces richesses doivent être réparties dans la phase suivante entre stockage, impôts et sacrifices.



Le roi retourne une des cartes posées en début de manche, et en applique les effets, positifs, ou négatifs. Ces effets sont personnels, sauf la fête du cacao, et les matchs. Si le joueur ne possède pas le bâtiment mentionné sur la carte, ses Mayas ne sont pas tenu de payer la pénalité.

TYPES DE CARTES

(entre parenthèses, le nombre de cartes de ce type)

EVENEMENTS POSITIFS (27)

-**Katun favorable** (15), et **Katun exceptionnel** (5) : Le roi gagne la ou les richesses mentionnée(s).

-**Expédition lointaine** (5) : Le roi gagne un or, qu'il échange directement contre la richesse de son choix.

-**Fête du cacao** (2) : Chaque roi gagne un cacao.

EVENEMENT NEUTRE (5)

-**Match de pelote** (5) : Celui qui possède à ce moment précis plus de terrains de pelote que les autres remporte le match, ainsi qu'un nombre de points de gloire égal au nombre de cités qu'il possède. Les éventuels ex aequo ne touchent que la moitié, le tiers, voire le quart de cette valeur, arrondi(e) à l'inférieur.

EVENEMENTS NEGATIFS (27)

Pour les événements suivants, c'est aux Mayas eux-mêmes de payer pour éviter la catastrophe, en utilisant les richesses en réserve. Le roi ne peut pas payer pour eux.

-**Sécheresse** (12) : Payer 1 maïs, ou perdre 2 villages.

-**Insurrection** (3) : Payer 1 maïs, ou perdre 1 palais.

-**Tremblement de terre** (3) : Payer 1 jade ou 1 prisonnier, ou perdre 1 temple.

-**Concurrence Pochtecas** (3) : Payer 1 cacao ou 1 prisonnier, ou perdre 2 marchés.

-**Raid Toltèque** (3) : Payer 1 obsidienne ou 1 prisonnier, ou perdre 2 garnisons (ou 1 garnison double). On peut être amené à remplacer une garnison double par une simple.

-**Décadence** (3) : Payer 1 coquillage ou 1 prisonnier, ou perdre 1 terrain de pelote, ou 1 observatoire .



6 – IMPOTS ET SACRIFICES

Les phases transport, stockage, cérémonie et impôts peuvent être jouées toutes les quatre simultanément, par tous les joueurs.

En cas de litige, l'ordre du tour peut être respecté pour la phase transport, en commençant par le joueur qui a posé la dernière carte Katun, et déclenché la production.

TRANSPORT

Chaque richesse doit être déplacée, en vue d'être exploitée ou mise en réserve. Elles peuvent aller sur un temple, pour un sacrifice, sur un palais pour les impôts, ou dans une réserve/prison.

Les richesses qui n'auront pas été exploitées ou stockées à la fin de la manche seront perdues.

Les richesses (ainsi que les prisonniers) peuvent être déplacées quelle que soit la distance parcourue, et il n'est pas nécessaire de posséder tous les sites par lesquelles les richesses transitent.

ATTENTION : Néanmoins, ces richesses ne peuvent pas passer par des cités ennemies, ni par des cases libres sur lesquelles il existe plus de jetons de contrôle ennemis que de jetons de contrôle personnels.

STOCKAGE

Chaque réserve ne peut contenir qu'une richesses max. Ces réserves seront peut-être utiles aux Mayas en cas de catastrophe **Voir §4**. Le maïs par exemple, leur permettra de passer les sécheresses sans encombre. Dans tous les cas, elles pourront être re-déplacées lors de la manche suivante.

CEREMONIE

Chaque temple peut sacrifier jusqu'à 6 richesses, mais il ne peut sacrifier qu'une seule richesse de chaque type. On ne peut jamais déplacer 2 richesses identiques sur un même temple.

ATTENTION : Le roi ne pourra en aucun cas utiliser ses propres richesses (celles présentes sur sa carte Roi) pour le sacrifice. En fait, il ne peut jamais en donner aux Mayas.

Le roi marque alors des points en fonction des combinaisons réalisées dans chacun de ses temples :

- 1 sacrifice : 1 point
- 2 sacrifices : 3 points
- 3 sacrifices : 5 points
- 4 sacrifices : 7 points
- 5 sacrifices : 10 points
- 6 sacrifices : 15 points

Les richesses sacrifiées sont défaussées.

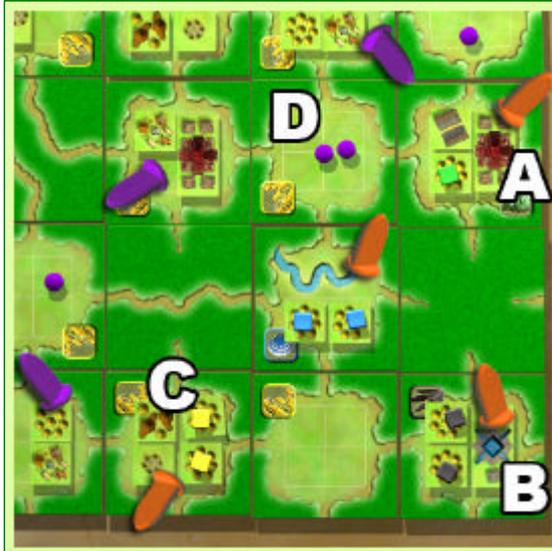
IMPOTS

Chaque palais peut amasser un maximum de 3 richesses, quels que soient leurs types. Le palais ne peut rien stocker. Il n'est donc pas utile de déplacer plus de 3 richesses sur un même palais.

(Note : Les prisonniers peuvent être pris comme impôt)

Les richesses prélevées sont placées devant chaque roi, qui pourra alors s'en servir pour acquérir des cités, construire, faire la guerre ou de la divination.

Enfin, pour finir la manche, toutes les richesses restant sur la surface de jeu et qui n'ont pas été stockées sont défaussées.



EXEMPLE

Le roi orange produit :

1 vert, 2 bleus, 2 jaunes et 2 noirs.

Malheureusement pour lui, le roi violet, maître du cacao, lui barre la route de toutes parts.

Le temple **A** est complètement isolé, et ne peut sacrifier que sa propre production :

1 jade = 1 point de gloire.

Le Palais **B** peut collecter 3 richesses parmi les 6 produites à proximité. La réserve **C** est disponible, et peut stocker 1 richesse. Le roi orange perd donc 2 richesses, qu'il ne peut ni exploiter, ni stocker.

Si le site **D** n'avait pas de jeton de contrôle violet, le joueur orange aurait pu marquer 7 points de gloire, tout en collectant 3 richesses.

7 – FIN DE PARTIE

La partie s'arrête à la fin de la manche pendant laquelle s'est déroulé le quatrième match de pelote.

(Remarque : Une partie courte peut se finir au troisième match, et une partie longue peut durer jusqu'au cinquième)

BONUS RICHESSES

Les joueurs convertissent alors leurs richesses personnelles en points de gloire (1 pt / richesse), et les ajoutent à leur score.

Le joueur qui a le plus de points de gloire remporte la partie.
En cas d'égalité, c'est le joueur qui détient le plus de cités qui l'emporte.