

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de

Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





AZTEKA



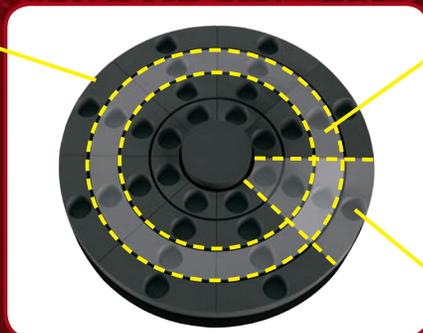
Le Cercle de la vie

Règles pour deux joueurs

Préparation du jeu

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

Cercle
de la vie



Anneau

Segment



Vie



Mort

But du jeu

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

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



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



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

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



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



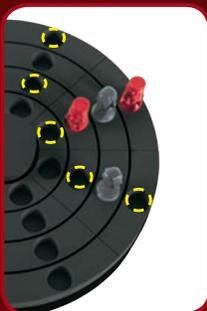
L'**anneau** est complet :
la Mort a atteint son objectif!

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

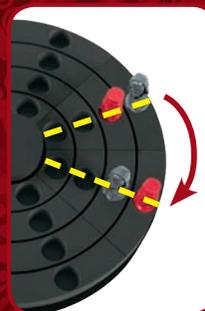
Déroulement du jeu

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

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



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



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

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

Pouvoirs particuliers

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



Pouvoir particulier de la Vie : la naissance.

Pouvoir particulier de la Vie : la naissance.

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



Pouvoir particulier de la Mort : la désintégration.

Pouvoir particulier de la Mort : la désintégration.

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

Fin du jeu

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

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

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

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

Version agressive pour deux joueurs :

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

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

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

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

Il n'y a pas de pouvoirs particuliers.

Règles pour trois joueurs

Le jeu se déroule comme décrit dans la règle pour deux joueurs, avec les modifications suivantes:

Un joueur prend **12 pions de la Vie**,
le deuxième **12 pions de la Mort**,
le troisième **12 pions de Momies**.



Vie



Mort



Momie

But du jeu

Les joueurs endossent les rôles de la Vie, de la Mort et des Momies. Tous les joueurs ont ici les mêmes objectifs généraux :

- **S'étendre** : pour atteindre cet objectif, il faut avoir au moins un de ses pions dans **chaque segment et dans chaque anneau du Cercle de la vie**.
- **Régner** : pour atteindre cet objectif, il faut avoir rempli au moins **un segment entier ou un anneau complet** du Cercle de la vie avec ses pions.

Déroulement du jeu

On joue une partie. Celui qui endosse le rôle de la Vie commence, suivi de celui qui joue la Mort, puis des Momies. On garde cet ordre de passage jusqu'à la fin du jeu.

Le joueur dont c'est le tour exécute **l'une** des **deux** actions au choix:

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

Il n'y a pas de **pouvoirs particuliers**.

Fin du jeu

Il peut arriver que tous les emplacements du Cercle de la vie soient occupés sans qu'aucun des joueurs n'ait atteint l'un des deux objectifs. Dans ce cas, chacun des joueurs joue une dernière fois. La seule action permise est alors de tourner un anneau d'un segment (45 degrés) dans le sens des aiguilles d'une montre. Si cela ne permet toujours pas à un des joueurs d'atteindre l'un des objectifs, le jeu se termine en match nul.

© 2014 Zvezda
All Rights Reserved
Made in Russia
© 2014 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com
Auteur: Andrea Mainini
Design: Sabine Kondirolli /
HUCH! & friends

Fabrication: Zvezda LLC
141730, Russia, Moscow region,
Lobnya, Promyshlennaya str., 2
www.zvezda.org.ru
Distribution:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile. **Attention!** Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. **Attenzione!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni per il pericolo di soffocamento che può essere causato da piccole parti. **Warning!** Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts. **OPGEPAST!** Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden.

