

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.***

***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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).***

***L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***



# Azteken Schatz – Le Trésor des Aztèques

Un jeu de cartes pour 2 à 5 joueurs âgés de 8 ans et plus  
© 2006 Hasbro

Traduction française par François Haffner

## Contenu

- 60 cartes au trésor (talisman, amulettes et pièces)
- 12 cartes d'objectif
- 1 jeton de chef
- 50 pièces d'argent de valeur 10
- 10 pièces d'or de valeur 50
- 5 cartes d'infos (en allemand)

## Préparation

Le joueur le plus âgé mélange les 12 cartes d'objectif et les distribue par paire, face visible, au milieu de la table. Pour deux joueurs, il distribue 4 cartes (deux paires), pour trois joueurs, six cartes, etc. Le reste des cartes d'objectif est écarté. Ensuite, il mélange les cartes de trésor et en distribue huit à chaque joueur. Enfin, il distribue quatre cartes trésor face visible à côté de chaque paire de cartes objectif, de sorte qu'il forme autant de lots de deux cartes d'objectif et de quatre cartes trésor qu'il y a de joueurs. Chaque joueur reçoit cinq pièces d'argent et une pièce d'or. Les autres pièces restent pour le moment dans la boîte. Le jeton de chef est mis de côté avant le premier tour.



Un exemple de début de partie à 4 joueurs

## Déroulement du jeu

### Vente aux enchères du jeton de chef

Au premier tour, on met aux enchères le jeton de chef. Chaque joueur prend en main un certain nombre de pièces. Quand tout le monde est prêt, on pose les pièces sur la table. Le joueur qui a offert la plus forte somme prend le jeton de chef et paie son enchère à la banque. Les autres joueurs reprennent leurs pièces.

En cas d'égalité entre des premiers, ceux-ci recommencent la vente aux enchères entre eux.

### Vente aux enchères des lots

Sur les cartes d'objectif, vous pouvez voir les points que vous obtenez si l'objectif est atteint.

Après la vente aux enchères du jeton de chef, on procède à la vente des lots de cartes d'objectif et de trésor. Chaque joueur recevra un lot complet de six cartes (deux cartes d'objectif et quatre cartes de trésor).

C'est le chef qui décide quel lot est vendu le premier aux enchères. Tous les joueurs, sauf le chef, prennent en main un certain nombre de pièces. Lorsque les joueurs sont prêts, ils posent les pièces sur la table.

Après avoir vu toutes les offres, le chef peut à son tour poser des pièces, s'il n'a pas déjà acheté un lot (voir ci-dessous).

Le chef a toujours la possibilité de remporter la vente. Pour prendre le lot, il doit seulement payer la même somme que le joueur le plus offrant. Il prend le lot et donne la somme à la banque.

S'il y a égalité entre les offres les plus élevées, et si le chef ne souhaite pas acheter, il décide quel joueur reçoit le lot.

Si vous êtes le meilleur enchérisseur, vous prenez le lot de six cartes. Vous posez les deux cartes d'objectif visibles devant vous sur la table, et vous prenez en main les quatre cartes trésor. Ensuite, vous payez votre enchère à la banque. Tous les autres joueurs reprennent leurs pièces.

Lorsque le premier lot a été mis aux enchères, le chef décide du lot suivant, et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque joueur ait reçu un lot de cartes.

Note : Une fois qu'un joueur a acheté un lot de cartes, il ne peut plus enchérir par la suite.

### **Déroulement du jeu des levées**

En commençant par le chef, le jeu se déroule en sens horaire. On joue 12 levées par tour.

### **Les levées**

Le chef joue la première carte trésor. Cela peut être un talisman, une amulette ou une pièce de monnaie. Les autres joueurs doivent jouer une carte de la même couleur, sinon ils peuvent défausser n'importe quelle

carte. Le joueur ayant la carte la plus haute dans la couleur demandée remporte le pli et met les cartes devant lui.

Note : N'oubliez pas vos objectifs en gagnant les levées ! Toutefois, il n'est pas toujours possible de réussir ses deux objectifs.

Après la dernière levée, on procède à l'évaluation des objectifs.

### **Evaluation**

Chaque joueur reçoit en pièces la valeur de ses objectifs réussis. Si un joueur est à égalité avec un autre joueur sur un nombre de cartes ou de levées correspondant à ses objectifs, il reçoit la valeur de cet objectif comme s'il était seul. Si l'objectif est de recueillir un nombre précis de levées, ce nombre doit correspondre exactement. Les joueurs qui n'atteignent aucun de leurs objectifs repartent les mains vides.

### **Nouveau tour**

Le nouveau chef est le joueur ayant le moins de points. En cas d'égalité, l'ancien chef décide lequel devient le nouveau chef. On bat toutes les cartes et on les distribue comme au premier tour.

### **Gain de la partie**

Le jeu se termine dès qu'un joueur au moins 200 points. Il gagne la partie.

Si plusieurs joueurs ont 200 points ou plus, il peut y avoir égalité.

---

## **Cartes d'objectif**

Gewinne die meisten Talismane	gagner le plus de cartes Talisman	50 points
Gewinne die meisten Amulette	gagner le plus de cartes Amulette	50 points
Gewinne die meisten Münzen	gagner le plus de cartes Pièces	50 points
Gewinne keinen Stich	Ne gagner aucune levée	70 points
Gewinne 1 Stich	Gagner exactement 1 levée	70 points
Gewinne 2 Stiche	Gagner exactement 2 levées	70 points
Gewinne 3 Stiche	Gagner exactement 3 levées	70 points
Gewinne 4 Stiche	Gagner exactement 4 levées	70 points
Gewinne 5 Stiche	Gagner exactement 5 levées	70 points
Gewinne 6 Stiche	Gagner exactement 6 levées	70 points
Gewinne den letzten Stich	Gagner le moins de levées	30 points
Gewinne die meisten Stiche	Gagner le plus de levées	50 points