
Alexandre Garcia
Nastya Lehn
QUETZAL®
LA CITÉ DES OISEAUX SACRÉS
10+
2/5
min
15/
Gigamic

MATÉRIEL

1 plateau de jeu :





10 disques en bois
(2 dans 5 couleurs différentes)



5 meeples * Personnage
(1 dans 5 couleurs différentes)



30 meeples * Équipe
(6 dans 5 couleurs différentes)

** meeple : pion en bois en forme de personnage.*



1 jeton Premier Joueur

jeton Avion



60 jetons Pièce d'or
(pièces de 1 et 20 pièces de 3)



Recto *Verso*

24 tuiles Amélioration



Recto *Verso*

10 cartes Automate
(44 x 67 mm)

ictoire à la fin des 5 tours est déclaré

MISE EN PLACE POUR 3 À 5 JOUEURS

(Pour les parties à deux joueurs, voir page 11.)

1) Placer le plateau de jeu au centre de la table A.

2) Mélanger et former une pioche avec les 75 cartes Objet, face cachée B.

3) Piocher 14 cartes Objet et les placer face visible sur tous les emplacements : C.

4) Mélanger et former une pioche avec les 24 tuiles Amélioration face cachée, piocher les 3 premières et les placer face visible sur leur emplacement à côté du Village : D.

5) Placer le jeton Avion sur la première case de la piste de Tours E.

6) Le dernier joueur à avoir exploré une île reçoit le jeton Premier Joueur : F.

7) En commençant par le premier joueur, puis dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur reçoit un certain nombre de Pièce d'or de valeur 1 G :

1er joueur	2e joueur	3e joueur	4e joueur	5e joueur
4 x	5 x	5 x	6 x	6 x

Les jetons Pièce d'or restants forment la réserve à côté du plateau de jeu H.

8) Chaque joueur choisit une couleur, puis prend les éléments correspondants :

• des meeples Équipe en fonction du nombre de joueurs I :

3 joueurs : 6 x 4 joueurs : 5 x 5 joueurs : 4 x



• la tuile Personnage de sa couleur J



• le meeple Personnage de sa couleur K



• les 2 disques en bois de sa couleur

9) Chaque joueur place un de ses disques en bois sur la case départ de la piste de Score L et l'autre sur la case départ de la piste de Découverte M.



10) Placer les 5 jetons « +50 points de Victoire » à côté du plateau de jeu N. Si un joueur atteint la case 50 de la piste de Score, il récupère le jeton de sa couleur pour indiquer qu'il a déjà marqué 50 points de Victoire et place à nouveau son disque sur la case départ de la piste de Score.

Partie à 3 joueurs : lors des parties à 3 joueurs, un seul des deux Navires est disponible. Utiliser le cache Navire pour dissimuler le Navire non-utilisé.






A
B
C
C
D
E
F
G
I
M
N

DÉROULEMENT DU JEU

CHACUN des 5 tours est divisé en 4 étapes effectuées dans l'ordre suivant :

1) Lancer les meeples
2) Placer les meeples
3) Activer les lieux
4) Préparer le tour suivant

ÉTAPE 1 : LANCER LES MEEPLES

CHAQUE joueur lance ses meeples devant lui (comme des dés) afin de connaître la constitution de son équipe pour le tour.
Chaque meeple (Équipe & Personnage) qui atterrit debout rapporte immédiatement 1 Pièce d'or à son propriétaire.

meeple debout  rapporte immédiatement 1 or

Les équipes sont constituées d'Aventuriers et d'Archéologues en fonction de la face sur laquelle ils ont atterri :

meeple Équipe face noire		compte pour un Aventurier
meeple Équipe face blanche		compte pour un Archéologue
meeple Équipe sur la tranche ou debout		compte pour un Aventurier **ou** un Archéologue *
meeple Personnage (quelle que soit sa position)		compte **toujours** pour un Aventurier **ou** un Archéologue *

**** Le joueur pourra choisir au moment du placement de ses meeples.***



Exemple : *Jean lance ses meeples et obtient 3 faces noires, 1 face blanche, 1 meeple debout et son meeple Personnage atterrit sur la tranche. Il gagne donc 1 Pièce d'or et pourra utiliser son meeple Personnage et son meeple debout comme un Aventurier ou un Archéologue lorsqu'il les placera sur le plateau de jeu.*

Note : certaines tuiles Amélioration permettent de modifier le lancer du joueur, un meeple debout rapporte toujours 1 Pièce d'or même s'il est relancé.

ÉTAPE 2 : PLACER LES MEEPLES

EN COMMENÇANT par le premier joueur, puis dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur doit choisir **un des lieux** du plateau de jeu pour y placer un ou plusieurs de ses meeples.
Les joueurs continuent ainsi jusqu'à ce qu'ils aient placé l'ensemble de leurs meeples sur le plateau.



Chaque lieu est lié à une bannière :

1. Le carré à gauche indique la couleur de meeple demandée, le type d'emplacement et l'éventuel coût.
2. Le bandeau central représente le gain lors de l'activation (voir page 8, *Activer les lieux*).
3. Le numéro ou symbole dans la puce à droite indique son ordre d'activation (voir page 8, *Activer les lieux*).

· LA COULEUR DE MEEPLE

Lorsqu'un joueur place ses meeples sur un lieu, il doit respecter la couleur demandée :

 Le joueur ne peut placer que des Archéologues.

 Le joueur ne peut placer que des Aventuriers.

 Le joueur peut placer des Archéologues ou des Aventuriers mais il est interdit de mélanger les deux couleurs.

 Le joueur peut placer des Archéologues et des Aventuriers, il est possible de mélanger les deux couleurs.

· LES TYPES D'EMPLACEMENTS

Il y a trois types d'emplacements différents sur le plateau :

- Les emplacements uniques ;
- Les emplacements à enchère ;
- Les emplacements libres.

LES EMPLACEMENTS UNIQUES

Les joueurs y placent un meeple de la couleur demandée et doivent payer immédiatement le coût associé en Pièces d'or pour occuper la place. Une fois l'emplacement occupé par un joueur, plus aucun autre joueur ne peut prendre cette place.



Exemple : *Lucie (joueur jaune) veut se placer sur la deuxième case du Temple, elle doit donc payer 4 Pièces d'or pour placer un de ses meeples Archéologue sur la case. Les autres joueurs ne peuvent plus choisir cet emplacement.*

Le Temple, **la Stèle du Savoir** et **le Village** sont des emplacements uniques (voir page 8, *Activer les lieux*).



LES EMPLACEMENTS À ENCHÈRE

Ils n'ont pas de coût en Pièces d'or et fonctionnent avec un système de mise. Lorsqu'un joueur choisit un emplacement à enchère, il y place autant de meeples de la couleur demandée qu'il le souhaite.

Si le joueur peut choisir la couleur des meeples, il doit décider s'il choisit Aventuriers ou Archéologues, mais ne peut pas panacher.
Par la suite, un autre joueur peut prendre la place en posant plus de meeples que le joueur précédent, mais obligatoirement de la **même couleur** que les meeples de celui-ci. Le joueur chassé de l'emplacement récupère alors ses meeples sans les changer de face et pourra les réutiliser plus tard dans le même tour.



Exemple : *Jean (joueur rouge) a placé 2 Aventuriers dans la Carrière. Lucie décide de s'y rendre et doit donc placer au moins 3 Aventuriers. Elle place 3 Aventuriers et chasse Jean qui reprend ses 2 Aventuriers sans les changer de face. Il pourra les rejouer plus tard dans le tour.*

Précision : si un joueur choisit de placer son meeple Personnage seul sur un emplacement à enchère, le prochain joueur qui souhaite prendre la place peut poser la couleur de meeple de son choix. Il détermine ainsi la couleur de meeple à placer pour les suivants.

Les Annexes du Temple, **le Marché noir** et **les Navires** sont des emplacements à enchère (voir page 8, *Activer les lieux*).

LES EMPLACEMENTS LIBRES

Plusieurs joueurs peuvent s'y rendre lors d'un même tour et un même joueur peut s'y rendre plusieurs fois durant le tour.



Exemple : *Marie (joueur vert) place un second meeple sur la Capitainerie et paye 2 Pièces d'or. Les autres joueurs peuvent toujours s'y rendre et elle aussi.*

Le Campement et **la Capitainerie** sont des emplacements libres (voir page 8, *Activer les lieux*).

ÉTAPE 3 : ACTIVER LES LIEUX

UNE FOIS tous les meeples placés sur le plateau de jeu, les joueurs activent les lieux dans l'ordre suivant :





· LE CAMPEMENT *(emplacement libre)*

Important : le Campement s'active immédiatement lors du placement des meeples.

Placement : les joueurs peuvent y placer des Aventuriers et des Archéologues.

Activation : le joueur gagne immédiatement 1 Pièce d'or et peut relancer un meeple (Équipe ou Personnage) de sa réserve.
Si le meeple relancé atterrit debout, le joueur gagne 1 Pièce d'or supplémentaire.



· LA STÈLE DU SAVOIR *(emplacement unique)*

Placement : pour aller sur ce lieu, un joueur ne doit pas posséder le jeton Premier Joueur et doit y placer un Archéologue.

Activation : le joueur prend le jeton Premier Joueur et gagne 1 point de Découverte.

LES POINTS DE DÉCOUVERTE

Les points de Découverte permettent de gagner des récompenses durant la partie.
Lorsqu'un joueur gagne des points de Découverte, il déplace d'autant de cases son disque en bois et gagne les récompenses présentes sous chacune des cases parcourues.

- ➡ gagner X Pièces d'or.
- ➡ gagner X points de Victoire.
- ➡ piocher la première Amélioration de la pile.



La piste de Découverte



· LE TEMPLE *(emplacement unique)*

Placement : le Temple est constitué de 5 cases coûtant entre 1 et 5 Pièces d'or qui permettent de récupérer des Objets.
Plus l'emplacement est haut, plus il est cher mais permet de choisir avant les autres joueurs.

Activation : en commençant par le joueur occupant la case supérieure, puis en continuant vers le bas, chaque joueur récupère le nombre de cartes Objet auquel il a droit en fonction de la case sur laquelle il se trouve.

Exemple : *Lucie occupe la 2e case du Temple, Jean la 4e et Marie la 5e. La première, Lucie choisit 2 cartes Objet parmi les 8 faces visibles dans le Temple, puis Jean choisit 1 carte Objet parmi les 6 restantes et pioche la première carte Objet de la pile. Enfin Marie choisit 1 carte Objet parmi les 5 restantes.*

- ➡ choisir 2 cartes Objet dans le Temple.
- ➡ choisir 1 carte Objet dans le Temple puis piocher la première carte Objet de la pile.
- ➡ choisir 1 carte Objet dans le Temple.

Important : les cartes Objet récupérées sont gardées dans les mains des joueurs, face cachée. Il n'y a pas de limite de cartes Objet en main.



· LES 3 ANNEXES DU TEMPLE *(emplacements à enchère)*
LA CARRIÈRE, LE PETIT TEMPLE ET LES RUINES

Placement : les joueurs peuvent choisir d'y placer soit des Aventuriers, soit des Archéologues. Il est interdit de panacher.

Activation : chaque joueur ayant gagné les enchères récupère les 2 cartes Objet et le bonus associé de l'emplacement où il se trouve.

- ➡ gagner 1 point de Victoire.
- ➡ gagner 1 point de Découverte.
- ➡ gagner 1 Pièce d'or.

DESCRIPTION D'UNE CARTE OBJET

Une carte Objet est composée de plusieurs informations :



1. Une icône représentant la famille de l'objet. Il y a 5 familles d'objet différentes : poterie, arme, tablette, statuette et momie.
2. Une illustration de l'objet.
3. Un bonus sur certaines cartes (voir page 10, *Livrer les Objets*).
4. Une valeur de collection (voir page 10, *Livrer les Objets*).
5. La quantité d'objets de cette famille dans le paquet de 75 cartes Objet.

GAGNER UNE AMÉLIORATION

Il y a deux types d'Améliorations (voir page 12, *Les Améliorations*) :

- Celles avec une croix rouge, qui donnent un bonus immédiat puis sont placées dans la défausse personnelle du joueur 1.
- Celles sans croix rouge, qui donnent un bonus permanent au joueur.

Lorsqu'un joueur gagne 1 Amélioration avec un bonus permanent, il l'ajoute sur l'un des deux emplacements situés à droite de sa tuile Personnage 2.
Un joueur ne peut avoir que 2 Améliorations permanentes au maximum.

Lorsqu'un joueur a déjà 2 Améliorations permanentes et en gagne une nouvelle, il doit placer celle de son choix dans sa défausse personnelle.



Attention : il est interdit d'avoir 2 Améliorations permanentes identiques. Lorsqu'un joueur choisit 1 Amélioration permanente qu'il possède déjà A, celle-ci va directement dans sa défausse personnelle.
Note : les points de Victoire indiqués en bas des tuiles Amélioration sont gagnés à la fin de la partie (voir page 11, *Fin de la Partie*).



· LE MARCHÉ NOIR *(emplacement à enchère)*

Placement : les joueurs ne peuvent y placer que des Aventuriers.

Activation : le joueur ayant gagné l'enchère peut défausser une carte Objet en sa possession pour gagner 7 Pièces d'or.
Il ne gagne ni les points de Victoire ni le bonus éventuel de l'objet défaussé.



· LE VILLAGE *(emplacement unique)*

Placement : constitué de 3 cases coûtant entre 1 et 2 Pièces d'or, il permet aux joueurs de gagner une tuile Amélioration.

Activation : en commençant par le joueur occupant la case supérieure, puis en continuant vers le bas, chaque joueur prend 1 Amélioration face visible encore disponible dans le Village.



· LA CAPITAINERIE *(emplacement libre)*

Placement : les joueurs peuvent y placer des Aventuriers et des Archéologues. Ils doivent payer 2 Pièces d'or pour chaque meeple qu'ils placent.

Activation : pour chaque meeple placé, le joueur peut livrer jusqu'à 3 cartes Objet (voir page 10, *Livrer les Objets*).



· LES NAVIRES *(emplacements à enchère)*

Placement : les joueurs peuvent choisir d'y placer soit des Aventuriers, soit des Archéologues. Il est interdit de panacher.

Activation : les joueurs ayant gagné les enchères peuvent livrer jusqu'à 6 cartes Objet (voir page 10, *Livrer les Objets*).

LIVRER LES OBJETS

La quantité d'objets qu'un joueur peut livrer est limitée par le lieu où il se trouve. Un joueur peut livrer les cartes Objet de son choix et il n'est jamais obligé de livrer ses objets.
Les cartes Objet livrées sont défaussées.

Chaque objet a une valeur de collection (A) qui permet au joueur de gagner plus de points de Victoire lorsqu'il livre plusieurs objets de la même famille en même temps.

Une collection complète est composée de 3 cartes Objet de la même famille.



Certains objets offrent des bonus (B) qui s'ajoutent aux points de Victoire gagnés au moment de la livraison.

Il y a 3 types de bonus :

- ➡ gagner 1 Pièce d'or.
- ➡ gagner 1 point de Découverte.
- ➡ gagner 1 point de Victoire.

Si un joueur souhaite livrer 5 cartes Objet de la même famille, il gagnera les points de Victoire pour une collection complète de 3 cartes et les points de Victoire pour une collection incomplète de 2 cartes.

Exemple : *Marie se trouve sur un Navire, elle peut donc livrer jusqu'à 6 objets. Elle possède 4 statuettes et 2 momies. Elle décide d'échanger une combinaison de 3 statuettes contre 8 points de Victoire et 2 momies contre 6 points de Victoire pour un total de 14 points de Victoire.*



Grâce aux 2 points de Découverte présents sur ses statuettes, elle avance son disque en bois de 2 cases sur la piste de Découverte et gagne 1 point de Victoire supplémentaire.



ÉTAPE 4 : PRÉPARER LE TOUR SUIVANT

1) Avancer le jeton Avion d'une case sur la piste de Tours.
S'il se trouve déjà sur la 5e case, la partie prend fin immédiatement (voir ci-dessous, *Fin de la Partie*).
2) Compléter le Temple et ses annexes depuis la pioche pour que chaque emplacement contienne à nouveau 1 carte Objet.
3) Compléter les emplacements au Village pour avoir 3 Améliorations disponibles.

FIN DE LA PARTIE

À LA FIN du 5e tour de jeu, les joueurs gagnent en plus les points de Victoire suivants :

- Le joueur en possession du jeton Premier Joueur gagne 2 points de Victoire (1).
- Chaque joueur gagne 1 point de Victoire par lot de 3 Pièces d'or qu'il possède (2).
- Les joueurs ajoutent les points de Victoire des Améliorations qu'ils ont gagnées durant la partie, y compris celles placées dans leur défausse personnelle (3).

Le joueur ayant le plus de points de Victoire remporte la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur le plus avancé sur la piste de Découverte qui gagne la partie. En cas de nouvelle égalité, la victoire est partagée.



Exemple : *Jean finit la partie avec 34 points de Victoire, 8 Pièces d'or, le jeton Premier Joueur et 5 points de Victoire d'Améliorations. Il marque 34 + 2 + 2 + 5 = **43** points de Victoire.*

PARTIE À 2 JOUEURS

POUR les parties à deux, les joueurs utilisent les cartes Automate pour simuler le placement d'un troisième joueur au début de chaque tour.
Les règles sont les mêmes avec les changements suivants :

MISE EN PLACE

1) Chaque joueur prend les 6 meeples Équipe et le meeple Personnage de la couleur de son choix.
2) Choisir 6 meeples Équipe d'une couleur non jouée pour représenter le joueur automate.
3) Placer la tuile Marché automate au-dessus du Temple.



4) Placer le cache Village et le cache Amélioration comme indiqué :



5) Placer le cache Navire comme dans la mise en place pour 3 joueurs.
6) Mélanger les cartes Automate et piocher la première.
7) Placer les 6 meeples du joueur automate comme indiqué sur la carte.

ÉTAPE 1 : LANCER LES MEEPLES

Rien ne change.

DESCRIPTION D'UNE CARTE AUTOMATE

Les cartes Automate indiquent où placer les 6 meeples de l'automate sur le plateau de jeu. L'automate occupe toujours 3 lieux différents répartis comme ceci :

Le Temple 1
Une des 3 Annexes 2
Le Marché noir ou **le Navire** 3

Exemple : *sur cette carte, l'automate place 1 Archéologue sur la case 2 et 1 autre sur la case 5 du Temple. Puis 3 sur la Carrière. Et enfin 1 Aventurier sur le Marché noir.*



ÉTAPE 2 : PLACER LES MEEPLES

Lorsqu'un joueur chasse les meeples de l'automate sur un emplacement à enchère, ceux-ci sont simplement défaussés du plateau.
Ils ne serviront plus pour ce tour.

ÉTAPE 3 : ACTIVER LES LIEUX

· LE TEMPLE

L'automate récupère ses cartes Objet en fonction de ses préférences représentées par la tuile Marché automate :



Si plusieurs objets de la même famille sont présents, il les choisit selon ses préférences de bonus :



Les objets récupérés par l'automate sont toujours placés dans la défausse.



Exemple : *l'automate (meeple violet) occupe la 3e place du Temple, il récupère la tablette avec le bonus de Découverte, pioche la première carte de la pile et défausse les 2 cartes Objet.*

· LES ANNEXES DU TEMPLE

Si, en fin de tour, l'automate est toujours présent sur l'une des 3 annexes, les 2 cartes Objet du lieu concerné sont défaussées.

· LE MARCHÉ NOIR ET LE NAVIRE

Rien ne se passe.

ÉTAPE 4 : PRÉPARER LE TOUR SUIVANT

1) Retirer les meeples de l'automate du plateau.
2) Piocher une nouvelle carte automate et placer les 6 meeples Équipe comme indiqué sur celle-ci.

RÉSUMÉ

ÉTAPE 1 : LANCER LES MEEPLES



ÉTAPE 2 : PLACER LES MEEPLES



ÉTAPE 3 : ACTIVER LES LIEUX



ÉTAPE 4 : PRÉPARER LE TOUR SUIVANT

1) Avancer le jeton Avion d'une case sur la piste de Tours.
2) Compléter le Temple et ses annexes depuis la pioche pour que chaque emplacement contienne à nouveau une carte Objet.
3) Compléter les emplacements au Village pour avoir 3 Améliorations disponibles.

LES AMÉLIORATIONS



Lors de l'étape 1 : *Lancer les meeples*, vous pouvez relancer une fois jusqu'à 2 meeples de votre choix.



Lors de l'étape 1 : *Lancer les meeples*, vous pouvez relancer une fois TOUS vos meeples.



À n'importe quel moment, vous pouvez échanger 2 Pièces d'or contre 1 point de Victoire.



À n'importe quel moment, vous pouvez échanger 3 Pièces d'or contre 1 point de Découverte.



Vous gagnez 2 Pièces d'or à chaque fois que vous livrez une tablette.



Lors d'une même livraison, si vous livrez au moins 1 poterie, 1 arme et 1 tablette, vous gagnez en plus 4 points de Victoire.



Lors d'une même livraison, si vous livrez au moins 3 poteries, vous gagnez en plus 1 Pièce d'or et 3 points de Victoire.



Lors d'une même livraison, si vous livrez au moins 3 armes, vous gagnez en plus 2 Pièces d'or et 2 points de Victoire.



Les emplacements du Temple vous coûtent 1 Pièce d'or de moins.



Vous pouvez livrer 1 objet supplémentaire à la Capitainerie et aux Navires.



Vous piochez 1 carte Objet supplémentaire aux emplacements 3 et 4 du Temple. Vous en gardez 1 et replacez l'autre sous la pioche.



Vous gagnez immédiatement les bonus indiqués, puis placez cette Amélioration dans votre défausse personnelle.

Auteur : Alexandre Garcia
Illustrations : Nastya Lehn

® & © GIGAMIC 2020
ZAL Les Garennes
62930 - Wimereux - France

ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans.
Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.
Données et adresse à conserver. 05-2020