

Objectif

- Construire la pyramide qui rapporte le plus de points.

Mise en place

Chaque joueur

- 1 plateau yourte
- 1 set de 3 cartes d'actions de la même couleur
- 1 viande + 1 lait + 1 pain sur sa yourte
- 1^{er} joueur prend le **bébé Yak**

Commun

- **Plateau de jeu** : marqueur **Stupa** à côté du plateau
- Mettre tous les cubes **brique** dans sac sauf **briques blanches brouillard**
- A 4 joueurs : 4 **chariots** (1 devant chaque joueur), à 2 ou 3 joueurs :
 - 3 **chariots** placés comme ci-contre
 - Retirer le **chariot** avec les 3 **ressources**
 - Retirer 1 couleur sauf **Cristal** + 1 pion par couleur (dont **Cristal**)
- 3 **ressources** de chaque type par **chariot** suivant condition de chaque **chariot** (9 **ressources** pour le **chariot** à 3 **ressources**, 6 pour les autres)
- 2 **ressources** de chaque type au **marché** (centre plateau)
- Ajouter les **briques brouillard** dans le sac
- Montagne + **jeton nuage (brouillard)** sur dernière case
- Pour chaque **chariot** : 3 **briques** au hasard (sauf **brouillard**)



Déroulement d'un tour : 3 périodes successives (Lever du soleil ; mi-journée ; coucher du soleil)

1 - Lever du soleil : choix secret d'une action parmi les 3 possibles

2 - Mi-journée : jouer l'action choisie depuis le 1^{er} joueur du tour dans le sens horaire



Action 1 : construire

- Le joueur peut prendre de 1 à 3 **briques** dans le **chariot** devant lui
- Il doit payer le coût en ressource dans le **chariot** (voir ci-contre)
 - Certains **chariots** ne peuvent être payés avec un type de ressource
 - Paiement possible avec 2 types de **ressources** max
- Il place les briques sur sa pyramide où il veut, à condition que toutes les briques se touchent
- Si **chariot** vide → pioche 3 **briques** au hasard

1	=	1
3	=	2
5	=	3
(+1 / □)		

Nb briques construites	Coût en ressource
1	1
2	3
3	5

⚠ Notes :

Cristaux

Chaque **Cristal** coûte 1 ressource de +
Chaque **cristal** est un joker. En fin de partie, 1 couleur distincte par **cristal** (3 **cristaux** = 3 couleurs distinctes)

Yourtes

1 yourte contient 8 **ressources** (le reliquat reste en place, soit dans le **marché**, soit dans le **chariot**)

Chariot

1 **chariot** peut contenir 4 **briques** et 9 **ressources** max. Les reliquats de ressource sont placés au **marché**

Brouillard

Si 1 ou plusieurs **briques brouillard** sont piochées → Evènement **Brouillard**



Action 2 : s'approvisionner

- Le joueur prend toutes les **ressources** d'1 même couleur du **chariot** placé devant lui
- Le joueur pioche une **brique** au hasard et la place dans le **chariot**



Action 3 : marché

- Le joueur prend jusqu'à 2 **ressources** au choix dans le **marché** si disponible
- Le joueur pioche 3 **briques** au hasard
 - 1 **brique** mise dans 1 **chariot** au choix (les 2 autres remises dans sac)

Evènement : brouillard

- Les **yaks** ne savent plus où aller : ils font tous un demi-tour, sauf le **bébé yak**
 - Si plusieurs **briques brouillard** piochées en même temps → 1 seul demi-tour, mais tous les **yaks** font un demi-tour
- Là où les **briques brouillard** sont posées sur la piste **brouillard**
 - Si piste **brouillard** = 3 **briques brouillard** + **jeton nuage** : retrait du **nuage**, tous les **brouillards** sont remis dans le sac (y compris si plusieurs brouillards restants)
 - Si piste **brouillard** = 4 **briques brouillard** : tous les **brouillards** restent sur la piste jusqu'à la fin. Le **brouillard** restant dans le sac peut être repioché à répétition (ce qui a pour conséquence le demi-tour des yaks)
- Le joueur repioche une **brique** au hasard
 - Si **brique brouillard** → Evènement **Brouillard** : on rejoue l'action Brouillard intégralement (demi-tour, etc.)

3 - Coucher du soleil : les **yaks** avancent de 1 position dans leur sens + le **bébé yak** avance de 1 position dans le sens horaire

- Le **bébé Yak** avance d'un joueur dans le sens horaire (changement de 1^{er} joueur)
- Une nouvelle journée commence

Fin de partie : dès qu'1 joueur termine 4^{ème} niveau, prend **jeton Stupa**, on joue une dernière journée

Vainqueur : celui qui a le + de points avec le décompte ⚠ 1 groupe ≥ 2 briques ; 1 cristal = 1 couleur unique

Décompte : Surface groupes + Nb groupes + **Briques** seules + Bonus maxi **Ressources** + Bonus **Stupa** + Objectifs (variante)

Variante : joueurs chevronnés

- Mise en place** :
- 1 à 3 cartes Bonus au hasard (suivant difficulté souhaitée) sur les 3 yourtes du plateau
 - A 2 ou 3 joueurs, retirer les cartes bonus suivant les couleurs retirées

Décompte : ⚠ Les **cristaux** ne comptent pas dans le décompte des cartes bonus



- Joueur max de la couleur +
- 2nd joueur max de la couleur +
- Si égal 1^{er} : 2nd score ; égal 2nd : 0 pts
- Chaque brique bien placée +



- Si pas possesseur de la couleur -
- Chaque brique bien placée +

2	3	3	=	9
3	4	1	=	6
4	9	1	=	9
5	12	x	=	
6	16	x	=	
7+	21	x	=	
3	6	=		
4	8	=		
5	12	=	12	
6	16	=		
7+	20	=		
1	1	2	=	2
	2	=	2	
	3	=		
		=		