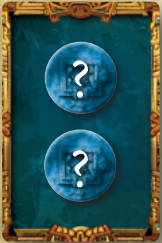


Pour jouer la Carte Action, référez-vous au Glossaire suivant :

GLOSSAIRE DES CARTES ACTION SOLO

* Cette colonne est à prendre en compte lors de la première phase de Gestion de manche.

SYMBOLE DU DRAFT*	CARTES ACTION CONCERNÉES	Description de l'action de la Carte jouée
		Permet de prendre 2 Jetons Trésor indiqués sur la carte depuis le Plateau de Gestion de Manche. Placez-les alors dans le musée de Mutul (devant lui). Défaussez la carte.
		Mutul prend 2 Jetons Trésor sur les Tuiles de Ruines. Il commence toujours par les Tuiles de Ruines qui possèdent le moins de Jetons Trésor. Il envoie des Explorateurs pour le faire si nécessaire et s'ils sont disponibles (Voir Règles choix de Départ / Destination vers Tuiles de Ruines). Il faut un Explorateur par Jeton Trésor récupéré (Règles normales). Utilisez la boussole, s'il y a des égalités de choix. Défaussez la carte. Si cette action n'a pas été totalement accomplie (si vous n'avez pris qu'un seul Jeton Trésor), ajoutez un Explorateur depuis la réserve disponible de Mutul dans le Camp de base commun.
		Mutul ajoute 2 Étages de Temple sur une seule Tuile de Temple. Il commence par choisir le temple le plus élevé où il a la majorité. Il envoie des Explorateurs si nécessaire et s'ils sont disponibles (Voir règles de choix de Départ/ Destination vers des Tuiles de Temple). Il faut un Explorateur par Étage de Temple ajouté (Règles normales). Utilisez la boussole, s'il y a des égalités de choix. Défaussez la carte. Important : Dès que Mutul a la majorité sur une Tuile de Temple qui ne peut plus recevoir d'Étage de temple (exemple un temple de hauteur 10 ou encore un temple de hauteur 9 et que l'Étage 10 a déjà été placé, etc), il place alors un Explorateur par-dessus en tant que Gardien et défausse les autres du jeu (au lieu de mettre un Étage). Mutul, comme le joueur humain, est limité à 2 Gardiens par partie. Si cette action n'a pas été totalement accomplie (par exemple, si vous ne pouvez poser qu'un seul étage), ajoutez un Explorateur depuis la réserve disponible de Mutul dans le Camp de base commun.
 <i>Carte action prise par un numéro ET qui n'est pas une des autres.</i>		S'il y a une Tuile de Clairière sans pion Campement de Base (ou, à défaut, une Tuile de Ruines sans Jeton de Trésor) située sur un îlot, ajouter un Camp de base depuis la réserve de Mutul sur cet emplacement et déplacez le Guide sur celle-ci. Si ce n'est pas le cas ou si l'îlot possède déjà un pion Campement de Base, déployez 2 Explorateurs dans le Camp de base commun. Utilisez la boussole pour départager des égalités. Défaussez la carte.

		Action ancien chemin : Prenez si possible jusque 4 Explorateurs en main depuis le plateau du Site (voir règles choix de Départ). Placez-les sur des Tuiles de Terrain pour prendre la majorité (voir règles choix de Destination). Cette fois, utilisez le cartouche en bas de la Carte Solo pour connaître les priorités ainsi que la boussole pour départager des égalités. Placez les Explorateurs un à la fois, dès que Mutul a la majorité sur une Tuile de Terrain, il passe à la Tuile de Terrain suivante (toujours selon la priorité). Défaussez la carte. Important : Si vous aviez moins de 4 Explorateurs en main pour faire cette action OU si moins de 4 Explorateurs sont placés (faute de Destinations éligibles), remplacez les Explorateurs restants dans le Camp de base commun, et ajoutez un Explorateur depuis la réserve disponible de Mutul dans ce Camp. Note : Le troisième cartouche du bas rappelle les Cartes Action qui sont liées à la priorité de déplacement.
		Le joueur prend, sur le plateau de Gestion de Manche, la Tuile de Temple parmi celles ayant le symbole  au verso et correspondante à l'illustration de la carte. Vérifiez la valeur 5 ou 6 du temple. Il place celle-ci sur une Jungle entourée d'une ligne pointillée au plus proche du Guide (Voir règles de Placement de Tuile p. 17). La Tuile doit avoir un accès. Envoyez ensuite un Explorateur disponible vers celle-ci si c'est possible (Voir règles de choix de Départ). Défaussez la carte.
		Le joueur prend, sur le plateau de Gestion de Manche, la Tuile de Lac parmi celles ayant le symbole  au verso et correspondante à l'illustration de la carte. Il place celle-ci sur une Jungle entourée d'une ligne pointillée au plus proche du Guide (Voir règles de Placement de Tuile p. 17). La Tuile doit avoir un accès. Envoyez ensuite un Explorateur disponible vers celle-ci si c'est possible (Voir règles de choix de Départ). Défaussez la carte.
		Le joueur prend, sur le plateau de Gestion de Manche, la Tuile de Volcan parmi celles ayant le symbole  au verso et correspondante à l'illustration de la carte (vérifiez sa valeur 5 ou 6 si c'est un temple). Il place celle-ci sur une Jungle entourée d'une ligne pointillée au plus proche du Guide (Voir règles de Placement de Tuile p. 17). La Tuile doit avoir un accès. Envoyez ensuite un Explorateur disponible vers celle-ci si c'est possible (Voir règles de choix de Départ). Défaussez la carte. Important ! La Tuile de Volcan NE déclenche PAS un décompte intermédiaire.

Note : N'oubliez pas la règle d'un échec si la Carte Action n'a pas du tout pu être réalisée. En revanche, une réussite partielle n'est pas un échec.