



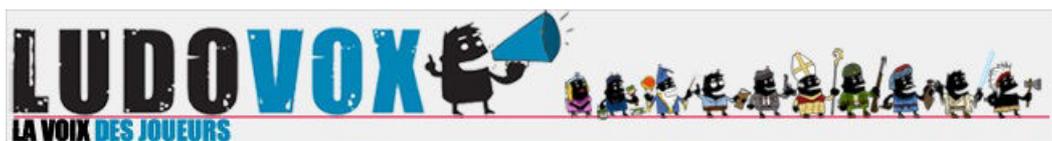
# Guide Stratégique

Par



Grovast

Initialement publié en 2014 sur le site d'information ludique [Ludovox](http://Ludovox.com)



*Tzolk'in : Le calendrier Maya* est un jeu de Daniele Tascini et Simone Luciani  
Droits réservés à [Czech Games Edition](http://Czech Games Edition)  
et à [lell](http://lell.com) pour la version française



*Tzolk'in : Le calendrier Maya est un jeu dont la composante stratégique est relativement forte. Hormis l'ordre de tirage des tuiles Bâtiment, toutes les informations sont connues à la mise en place. Même si des choix opportunistes sont à faire en cours de partie, savoir où l'on va avant même de poser son premier ouvrier est fortement recommandé. Sans fil conducteur, il est assez facile de s'éparpiller et de viser un peu de tout pour finalement obtenir pas grand chose.*

*Librement inspiré de proses anglophones déjà existantes, notamment sur [BGG](#), enrichi d'expériences et considérations personnelles, ce guide s'adresse aux joueurs ayant déjà quelques tours de roues dans le crâne. Il entend leur donner quelques clefs pour prendre de la hauteur lors de leurs prochaines*

*parties.*

## Sommaire

### [1. Généralités et définitions](#)

#### [1.1 L'Equivalent Maïs \(EM\)](#)

#### [1.2 Les roues et leurs abréviations](#)

#### [1.3 Les pistes de technologies et leurs abréviations](#)

#### [1.4 Le flux d'ouvriers](#)

#### [1.5 Les stratégies "Big Corn"](#)

#### [1.6 Le Gambit d'Uxmal](#)

#### [1.7 Comment répondre au Gambit d'Uxmal ?](#)

### [2. Les principales familles de stratégies](#)

#### [2.1 Vue d'ensemble](#)

#### [2.2 Stratégie Théologie](#)

#### [2.3 Stratégie Construction](#)

#### [2.4 Stratégie Agriculture \[Big Corn\]](#)

#### [2.5 Stratégie Ressources \[Big Corn\]](#)

### [3. Conclusion](#)

# 1. Généralités et définitions

## 1.1 L'Equivalent Maïs (EM)

Cette notion, utilisée comme base des raisonnements dans la suite de ce guide, désigne un cout ou un gain, rapporté en unité Maïs selon le taux de change tel que pratiqué lors des actions du jeu et en fin de partie. Le gain d'une action en EM dépend ainsi parfois du niveau technologique du joueur.



Les tableaux ci-dessous présentent les gains en EM des actions, sous condition de bénéficier des niveaux de technologie permettant de les maximiser.

## 1.2 Les roues et leurs abréviations

Palenque [P]	Abréviation	Action	Gain EM	Notes
	P1		4	
	P2		7	
	P3		8	Le différentiel avec P2 n'est "que" de +1
	P4		10	
	P5		12	

Yaxchilan [Y]	Abréviation	Action	Gain EM	Notes
	Y1		4	Plutôt plus rentable que P3 pour obtenir du bois
	Y2		7	
	Y3		10	
	Y4		-	Case essentielle à la stratégie "Théologie"
	Y5		16	Cette case offre le gain le plus "bourrin" du jeu

Tikal [T]	Abréviation	Action	Gain EM	Notes
	T1		6	Activer Re4 Donner 1 Bois pour 2 Ors
	T2		-	Case essentielle de la stratégie "Construction"
	T3		12	2x Activer Re4 Donner 2 Bois pour 4 Ors
	T4		-	Case essentielle de la stratégie "Ressources"
	T5		-	

Uxmal [U]	Abréviation	Action	Gain EM	Notes
	U1		-	Case essentielle de la stratégie "Agriculture"
	U2		-	Case essentielle de la stratégie "Ressources"
	U3		-	Case cible du "Gambit d'Uxmal"
	U4		-	Case utile en stratégie "Agriculture"
	U5		11 15	Payer 1 Maïs pour P5 Payer 1 Maïs pour Y5

Chichen Itza [CI]	Actions
	

Ainsi, dans la suite de ce guide,

*Poser P1* signifie poser un ouvrier sur l'emplacement de roue correspondant à l'action Palenque n°1,

*Prendre T3* signifie retirer un ouvrier depuis la case Tikal n°3 et effectuer l'action correspondante.

## 1.3 Les pistes de technologies et leurs abréviations

Agriculture : Ag1 à Ag4



Ressources : Re1 à Re4



Architecture : Ar1 à Ar4



Théologie : Th1 à Th4



Ainsi, dans la suite de ce guide,

*Monter Ar2* signifie atteindre le niveau 2 de la piste de technologie Architecture

*Activer Re4* signifie bénéficier de l'effet de la case Bonus de la piste de technologie Ressources.

## 1.4 Le flux d'ouvriers

La préoccupation d'un joueur de Tzolk'in est d'obtenir un bon rendement entre :

- d'un côté, le montant en Maïs investi à la pose d'ouvriers
- de l'autre, les gains des actions atteintes par ces ouvriers, à plus ou moins long terme

Cette évidence étant posée, il convient de la compléter par deux autres assertions aussi triviales qu'essentielles :

- le coût de pose des ouvriers n'est pas linéaire ; poser de nombreux ouvriers lors d'un même tour est coûteux
- tout ouvrier en attente dans son stock représente une perte sèche et un risque vis à vis de la double rotation. En corolaire, l'idéal est donc, modulo le point précédent, de poser tous ses ouvriers disponibles lors d'un tour de pose

0	(+0)
1	(+1)
3	(+2)
6	(+3)
10	(+4)
15	(+5)

Par ailleurs, il faut savoir que le coût de pose des cases "avancées", lorsque l'on peut se le permettre, est ultra-rentable. Les tableaux précédents démontrent à quel point l'écart de gain (en EM) entre deux cases successives est supérieur à l'écart de cout, qui lui est constant à 1.

*Exemple volontairement simpliste avec Palenque :*

- Poser P0 et Prendre P1 au tour suivant rapporte **4 EM** (-0 +4)
- Poser P2 et Prendre P3 au tour suivant rapporte **6 EM** (-2 +8)
- Poser P4 et Prendre P5 au tour suivant rapporte **8 EM** (-4 +12)

Les stratégies basées sur une micro-gestion d'un petit nombre d'ouvriers, en minimisant les malus de pose, sont techniquement viables. Elles présentent cependant un gros inconvénient : le manque de stock de Maïs. Si les emplacements que vous convoitez ne sont pas disponibles à votre tour de pose, vous êtes bloqué.

## 1.5 Les stratégies "Big Corn"

Les principes d'une stratégie "Big Corn" sont les suivants :



- monter rapidement à 5-6 ouvriers, quitte à Prier pour du Maïs pendant le premier Quart et/ou être négatif au premier jour de festin
- disposer d'importantes liquidités en Maïs à moyen terme
- utiliser ce matelas de Maïs pour poser de nombreux ouvriers (de 3 à 5) par tour de pose, de préférence sur des cases avancées
- reprendre dès le tour suivant tout ou partie de ces ouvriers pour un gain supérieur (en EM) à son investissement, et ainsi réalimenter sa trésorerie

*Nouvel exemple avec Palenque :*

- Poser P0 + P1 + P2 + P3 coûte **12 EM**
- Prendre P1 + P2 + P3 + P4 au tour suivant rapporte **29 EM**
- soit un gain sur deux tours de **17 EM**, pas mal non ?
- (généralement, on évitera en fait de reprendre tout de suite P1 et P3, voir stratégie Agriculture)

- convertir en temps utiles cette richesse croissante en PV

L'énorme avantage de ce type de stratégie est que votre trésorerie en Maïs vous donne pratiquement toujours accès à la roue que vous souhaitez. Vous êtes en mesure de profiter des opportunités, quand elles se présentent, pour "acheter" des actions puissantes avec votre stock de Maïs. Un adversaire qui remplit les premiers emplacements d'une roue juste avant vous, vous rend finalement un service en or.

Attention à la rupture : le danger consiste à se retrouver avec 3-6 ouvriers disponibles mais plus aucune trésorerie. Plusieurs tours sont alors nécessaires pour relancer la machine, même en Priant pour du Maïs. Cette situation peut notamment se produire après un jour de festin mal anticipé, puisqu'il est obligatoire de nourrir si on en a les moyens.



## 1.6 Le Gambit d'Uxmal

La finalité de cette ouverture classique, qui est d'acquérir rapidement des ouvriers supplémentaires, en fait la rampe de lancement privilégiée pour les stratégies "Big Corn".



- Prérequis : via les tuiles Richesses de départ, obtenir un minimum de 6 Maïs, de préférence 9 Maïs ou plus, de manière à ne pas Prier pour du Maïs aux Tours 3 et 5.
- Tour 1 : Poser U0, U1, U2 pour 6 Maïs
- Tour 2 : Prendre U3 pour un 4e ouvrier
- Tour 3 : Poser les deux ouvriers disponibles pour 1 Maïs, par exemple sur P0 et T0, en Priant pour du Maïs si nécessaire
- Tour 4 : Prendre U3 pour un 5e ouvrier
- Tour 5 : Poser les deux ouvriers disponibles, en Priant pour du Maïs si nécessaire
- Tour 6 : Prendre U5, plus un ou deux autres ouvriers. Ceci permet généralement d'obtenir du Bois puis de monter aussitôt une technologie (Ag ou Re). Ou même l'inverse si on a déjà du Bois de départ (idéal).
- Tour 7 : Vous voilà sur les bons rails pour dérouler votre stratégie "Big Corn"

## 1.7 Comment répondre au Gambit d'Uxmal ?

- Si vous ne jouez pas premier et que vous aimeriez néanmoins obtenir rapidement des ouvriers supplémentaires, veillez à choisir des tuiles Richesses de départ fournissant beaucoup de Maïs (10+).
- Le joueur avant vous a démarré par le Gambit d'Uxmal ? N'hésitez pas à suivre sa voie. Posez U3 et U4, voire U5. Au Tour 2, Prenez U3 (via U4 avec pénalité, c'est prévu, vous avez du Maïs...) pour un ouvrier, et U5 pour une action joker, par exemple P5 pour du Bois.
- Vous êtes 3e/4e à démarrer et un joueur avant vous a déjà répondu sur U3 et U4 ? Pesez la possibilité de prendre U5, qui vous donnera une action Joker, plus deux emplacements bon marché sur les autres roues, où vous avez la voie libre. Vous vous orientez, pour le coup, plutôt sur une stratégie Théologie ou Construction, sauf à rapidement retourner en masse sur Uxmal.

## 2. Les principales familles de stratégies

### 2.1 Vue d'ensemble

	Vitesse de mise en place	Ouvriers [1]	Résistance aux interférences [2]	Sources de points	"Bon" score [3]
<b>Théologie</b>	Moyenne	4	Vulnérable	PV directs CI Temples	120
<b>Construction</b>	Très rapide	4	Moyen	Monument et Bâtiments Ar2 et Ar4 Temples	100
<b>Agriculture [Big Corn]</b>	Rapide à Moyenne	5/6	Moyen	Temples Monument	110
<b>Ressources [Big Corn]</b>	Lente	6	Résistant	Monuments et Bâtiments Ar2 Temples	140+

[1] Nombre optimum d'ouvriers pour cette stratégie

[2] Indicateur pifométrique tenant compte des différentes interactions : concurrence sur les roues, vulnérabilité à la double rotation, dépendance à la primeur sur les Bâtiments/Monuments...

[3] Engagement non contractuel. Score que l'on peut atteindre avec cette stratégie, lors d'une partie favorable se déroulant sans perturbation majeure. Bien sûr, il y aura toujours des contextes ou configurations exceptionnelles permettant de dépasser ce score (et des parties délicates où on en sera loin).

## 2.2 Stratégie Théologie



### Idée générale

- Récolter un maximum de Crânes et les délivrer aux dieux sur Chichen Itza.
- Sources de PV : PV directs sur CI, positions des Temples



### Mise en place (1er quart)

- Monter Re1
- Monter Th3
- Obtenir un 4e ouvrier.



### Départ idéal

- Avoir les deux tuiles Richesses de départ donnant chacune un niveau de Th. Ces tuiles offrent également 3 ressources.
- Utiliser ces ressources pour monter Th3, ou alternativement collecter préalablement un Bois pour faire une double montée Th3 + Re1, voire Th3 + 1 Crâne via Th4.
- Prendre rapidement des actions Marron et Vertes sur CI, utiliser Th2 pour monter sur le temple Jaune, de manière à gagner une ressource Bonus de chaque sorte au premier jour de festin.



### Rythme de croisière (4 Ouvriers)

- Deux ouvriers dédiés à CI pour y atteindre des actions de plus en plus avancées. (trois ouvriers lors du dernier quart)
- Un ouvrier dédié à Y4 ou T3 pour des Crânes.
- Votre 4e ouvrier est "l'électron libre". Poser/Prendre/Poser/Prendre l'électron libre sur Y1 pour 2 Bois, épisodiquement sur T1 pour 1 Crâne via Th4, voire sur P (cf. Plan d'alimentation).



### Plan d'alimentation

- Se nourrir est un boulet dans cette stratégie, aussi soyez particulièrement à l'affût des bonnes occasions sur l'emplacement Premier Joueur avec votre électron libre. 3 Maïs est déjà un butin à ne pas négliger, a fortiori 4 Maïs.
- Selon les besoins, des visites épisodiques sur Palenque sont malheureusement à envisager. Privilégiez pour ce faire les moments où les emplacements Y0 et T0 sont indisponibles pour l'électron libre, et/ou le tour avant d'atteindre Y4 avec l'ouvrier sur Y. L'électron libre peut ainsi rester 3 tours sur P.



### Monuments [3]

- Si les ressources en Or et Pierre grappillées aux 1er et 3e jours de festin vous le permettent, les deux Monuments liés aux Temples sont une belle option.
- Le Monument lié aux Crânes peut contextuellement s'avérer intéressant, si vous n'êtes pas le seul à écumer CI.

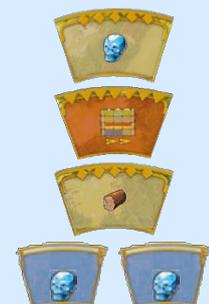
### Vos priorités



### Ordre du tour préférentiel

- Votre faible trésorerie en Maïs rend délicat les tours de pose où ni Y0 ni T0 ni P0 ne sont libres. Pour cette raison, il est important de jouer tôt, c'est à dire premier.
- Vous prenez donc fréquemment l'action Premier joueur, ce que votre Plan d'alimentation vous impose de toutes manières.

### Cases d'actions fréquentes



**(+) Points forts**

- Facile à mettre en place et exécuter
- Pas de dépendance au tirage des Bâtiments : vous ne vous en souciez quasiment pas
- De nombreuses occasions d'utiliser la double rotation à un moment handicapant pour au moins un adversaire, puisque vous prenez régulièrement l'action Premier joueur

**(-) Points faibles**

- Vulnérabilité à la concurrence : tout autre joueur déroulant lui aussi cette stratégie est très gênant
- Une certaine difficulté à nourrir ses ouvriers, nécessitant une économie de tous les instants (voir Plan d'alimentation)

## 2.3 Stratégie Construction



### Idée générale

- Construire des Bâtiments en continu sur toute la durée de la partie.
- Sources de PV : Ar2 et Ar4, PV directs sur Bâtiments d'Age II, Monument, Temples



### Mise en place (1er quart)

- Sans attendre, construire des Bâtiments, en privilégiant ceux donnant des niveaux de Re ou Ar, ainsi qu'au moins une Ferme "Un de vos ouvriers n'a pas besoin d'être nourri"
- Obtenir un 4e ouvrier.
- Monter Ar2, Re1



### Départ idéal

- Avoir les deux tuiles Richesses de départ donnant chacune un niveau de Ar.
- Se placer immédiatement sur Tikal et construire un Bâtiment donnant un niveau d'Ar, montant ainsi Ar3
- Enchaîner sur deux Fermes



### Rythme de croisière (4 Ouvriers)

- Deux à trois ouvriers dédiés à Tikal pour les constructions et les montées de technologies.
- Privilégiez, lorsque votre timing s'y prête, deux fois T2 plutôt qu'une fois T4, qui présente le défaut majeur de ne fournir qu'un seul bonus Ar.
- T4 reste toutefois un bon choix aux moments où votre stock de ressources est élevé, et/ou si le second Bâtiment construit ne nécessite pas d'or (une ferme par exemple)
- Un à deux ouvriers sur Y pour obtenir les ressources.
- Montez Re3 et Ar3 à terme, en utilisant les effets des Bâtiments offrant des montées de technologies



### Plan d'alimentation

- S'abstenir si possible de toute visite à Palenque.
- Se reposer tant que possible sur les Fermes "Un de vos ouvriers n'a pas besoin d'être nourri" de l'Age I
- Surveiller les bonnes occasions pour prendre le Premier Joueur
- Ar1 et le Maïs sur Y sont des revenus d'appoint non négligeables



### Monuments [5]

- Vous êtes logiquement bien placé s'agissant des deux Monuments liés aux niveaux de technologie.
- Les trois Monuments valorisant les familles de Bâtiments de même couleur peuvent également vous intéresser.

### Vos priorités



### Ordre du tour préférentiel

- Sans que cela ne relève d'une nécessité vitale, il est préférable de jouer tôt, pour s'assurer les poses sur T0 et T1, ainsi que la primeur sur les Bâtiments adéquats.

### Cases d'actions fréquentes



#### **(+) Points forts**

- Si les Bâtiments initiaux se présentent bien et que vous arrivez à prendre la bonne vague, vous surfez sur les enchainements favorables : moins de difficulté à nourrir, bonus en ressources des Temples vous permettant de monter Re3 et Ar3 plus rapidement...
- Une certaine flexibilité : si vos ouvriers dépassent T2, il y a toujours T4. Sur Y, il y a rarement du gâchis en cas de double rotation inopinée d'un de vos adversaires.

#### **(-) Points faibles**

- A contrario, risque d'effet loose-to-loose : si le départ n'est pas bon, vous pataugez toute la partie.
- Vous n'êtes pas à l'abri d'un encombrement sur Tikal, car vous n'avez pas le Maïs pour "sauter" les ouvriers adverses.
- Vous êtes relativement dépendant du tirage des Bâtiments et de l'occasion de vous les octroyer en premier.

## 2.4 Stratégie Agriculture [Big Corn]



### Idée générale

- Récolter frénétiquement du Maïs sur Palenque puis le dépenser sur les actions ne nécessitant pas de ressources.
- L'objectif est de monter sur les Temples, via U1 et Ag4.
- Sources de PV : Temples, Monument



### Mise en place (1er quart)

- Obtenir un 4e et un 5e ouvrier (voire un sixième).
- Monter Ag3
- Prendre P5 pour 12 Maïs



### Départ idéal

- Choisir des tuiles Richesses de départ avec de gros montants de Maïs et quelques ressources, éventuellement 1 niveau de Re et/ou de Ag
- Gambit d'Uxmal
- Utiliser ses ressources sur T3 pour monter Ag

### Vos priorités



## Rythme de croisière (5/6 Ouvriers)

Vous alternez les périodes où vous ne faites qu'accumuler une grande quantité de Maïs, et celles où une partie de vos ouvriers le dépensent. N'hésitez pas à poser jusqu'à 5 ouvriers au même tour, si vous avez le Maïs pour. Par exemple :

- Posez P0 P1 P2 P3 P4, en sautant les adversaires déjà présents le cas échéant.
- Reprenez tout ou partie, par exemple P2, P4 et P5
- P3 est une case moyennement rentable en termes d'EM purs dans cette stratégie, néanmoins elle se justifie pour récupérer une tuile récolte si vous visez le Monument idoine.

### Lorsque votre stock de Maïs est déjà important (25+) :

- Posez U0 U1 et le reste sur Palenque
- Reprenez U1 et U2 pour exécuter deux fois U1, ainsi que vos ouvriers sur Palenque
- Considérez l'intérêt de poursuivre jusqu'à U4 lorsque des Bâtiments adaptés sont disponibles.
- Ceux qui vous intéressent particulièrement sont ceux offrant des montées de Temples et/ou de technologies, idéalement contre de l'Or et/ou de la pierre, que vous ne paierez que 2EM pièce.
- N'oubliez pas que grâce à Ag4, toute montée de technologie gratuite des Bâtiments de l'Age II est équivalente à une montée de Temple au choix.
- Si U0 et U1 sont encombrés et qu'il n'y a pas de tel Bâtiment, une visite épisodique sur T3 pour activer deux fois Ag4 peut toujours être envisagée. Conservez votre bois des 1er et 3e jours de festin pour de telles occasions.
- U5 pour P5 est une option moyenne (11EM "seulement"), mais qui peut être utilisée pour assurer sa trésorerie. Si vous êtes large en Maïs et que vous avez une ressource, pensez plutôt U5 pour T5.

## Plan d'alimentation

- Votre revenu régulier et important en Maïs vous permet, sauf mauvaise anticipation, de payer les jours de festin sans se retrouver en rupture de trésorerie aux tours suivants.

## Monuments [3]

- Si les ressources en Or et Pierre grappillées aux 1er et 3e jours de festin ne suffisent pas, ou si vous les avez dépensées, envisagez U2 pour vous procurer le nécessaire contre votre Maïs.
- Les deux Monuments liés aux Temples vous intéressent, puisque si tout s'est bien déroulé, vous y êtes bien placé.
- Le Monument lié aux tuiles récoltes de Maïs est naturellement un bel incitateur lorsqu'il est de sortie.

### (+) Points forts

- Simplicité de mise en œuvre.
- Une certaine tranquillité : P est souvent moins surchargée que Y, vous y avez donc le champ plus ou moins libre.
- Peu de dépendance aux Bâtiments : vous vous contentez de saisir les bonnes occasions avec U4.

### (-) Points faibles

- Vous vous exposez à la double rotation lors des tours où vous reprenez quasiment tous vos ouvriers.
- Ne pas pouvoir accéder à U1 lorsque vous le souhaitez.



## Ordre du tour préférentiel

- Premier pendant la mise en place, pour s'assurer du Gambit d'Uxmal.
- Dernier par la suite, pour "profiter" des ouvriers posés par les adversaires.

### Cases d'actions fréquentes



## 2.5 Stratégie Ressources [Big Corn]

### Idée générale

- Passer le premier Age à préparer le terrain en amassant de grandes quantités de ressources grâce à Y5 et Re4 (via T3)
- Convertir cycliquement vos ressources en Maïs via U2
- Attendre l'Age II pour construire Bâtiments et Monuments à vitesse éclair
- Sources de PV : Monuments, PV directs sur Bâtiments d'Age II, Ar2, Temples

### Mise en place (1er quart)

- Obtenir 3 ouvriers supplémentaires. Selon le contexte, le 6e ouvrier peut attendre le second quart.
- Monter Re3
- Prendre Y5 et convertir toutes ses ressources en Maïs + 6 Bois pour Monter également Ar3 via T1 + T3
- N'hésitez pas à être en défaut d'alimentation lors du premier jour de festin, si cela vous permet d'avoir 5 ou 6 ouvriers sur les roues à cet instant
- Prier pour 3 Maïs lors des premiers tours n'est pas sale, si cela est nécessaire pour ne pas laisser d'ouvrier inutilisé

### Départ idéal

- Choisir des tuiles Richesses de départ avec de gros montants de Maïs et quelques ressources, éventuellement 1 niveau de Re
- Gambit d'Uxmal
- Utiliser ses ressources sur T3 pour monter Re

### Vos priorités





## Rythme de croisière (6 Ouvriers)

### Lors de l'Age I :

- Alternerez la pose de 3 à 4 ouvriers à la suite sur Y, et de 1 à 2 ouvriers sur U ou T0/T1/T2, selon les opportunités. Poser T3 ou au delà n'est pas nécessaire, puisque vous ne souhaitez pas construire pour l'instant.
- Prenez Y5 de manière répétée, directement et via U5.
- Une fois monté Re3, ayez en tête que T3 devient une excellente case dès lors que vous possédez deux Bois (12 EM de gain)
- Lors de vos conversions sur U2, tant que vous n'avez pas 40+ ou même 50+ Maïs en stock, ne conservez pas d'Or ou de Pierre. Vendez tout. Achetez en échange du Bois de manière à en posséder suffisamment pour monter Ar3 et/ou exécuter quelques T3.
- Vous n'avez toujours aucun point, vous êtes même éventuellement négatif et vous faites pitié à voir sur les temples. Tout va bien.

### Lors de l'Age II :

- C'est le moment de surgir. Trustez T4 et construisez tout ce qui traîne, en optimisant bien sûr votre ressource gratuite de Re3.
- N'hésitez pas à surpayer pour activer T4 plusieurs fois dans le même tour : T5, T6, U5, U6...
- Les effets des Bâtiments vous sont quasiment tous utiles ; les montées de technologies offertes sont notamment à convertir en 2 Ors via Re4.
- Continuez par alternance à poser sur Y et U lorsque de belles occasions se présentent pour atteindre les cases avancées avec peu d'ouvriers. Par exemple, si U1 à U3 sont occupées, posez U0 et U4. Vous pourrez reprendre U5 pour Y5 ou T4 au prochain tour. L'ouvrier sur U0 peut quant à lui être repris pour U2 dans 3 tours, quitte à payer 1 Maïs de pénalité : vous êtes théoriquement riche.
- Vos activations fréquentes de Y5 et Re4 vous laissent suffisamment d'Or pour envisager 2 ou 3 Monuments.



## Plan d'alimentation

- Vos visites régulières sur U2 vous permettent d'accumuler un énorme stock de Maïs, dont vous devez anticiper les fluctuations à l'approche des jours de festin pour éviter tout effet de rupture.
- Palenque n'a donc pas de raison de voir la couleur de vos ouvriers.



## Monuments [10]

- Vous avez construit un bon nombre de Bâtiments de l'Age II, aussi considérez : 2PV par Bâtiment/Monument, familles de Bâtiments de même couleur
- Vous avez au moins 2x3 niveaux de technologies : 2 Monuments liés aux niveaux de technologie
- Vous êtes a priori assez bien placé sur les Temples : 2 Monuments liés aux temples
- Vous avez 6 ouvriers : Monument des ouvriers
- Comme vous allez construire au moins deux Monuments vous-même, celui donnant des points en fonction du nombre de Monuments construits est certainement bon à prendre. Attention, il intéresse également vos adversaires au vu de votre stratégie.



## Ordre du tour préférentiel

- Premier pendant la mise en place, pour s'assurer du Gambit d'Uxmal.
- Dernier par la suite, pour "profiter" des ouvriers posés par les adversaires.

## Cases d'actions fréquentes



**(+) Points forts**

- Vous êtes difficile à arrêter ou même à ralentir en Age II
- Vous êtes intéressé par la plupart des Monuments et Bâtiments, ce qui vous laisse du choix et ne remet rien en question si une tuile convoitée est prise par un adversaire

**(-) Points faibles**

- La pioche de tuiles Bâtiments d'Age II n'est pas infinie, et s'épuise rapidement si un autre joueur que vous adopte cette stratégie, vous laissant sur votre faim au 4e quart.
- Cette stratégie est plutôt exigeante à mettre en place. Il est de fait assez facile de se mélanger les pinceaux et se retrouver en rupture, généralement par manque d'une action U2.
- En conséquence, elle est donc fatigante - mais passionnante - à jouer. Attention à la surchauffe de neurones.

### 3. Conclusion

Au final, les quatre types de stratégies présentés ici peuvent tous s'avérer payants selon le contexte.

Encore faut-il savoir apprécier la tendance en début de partie, choisir une orientation stratégique globale et être capable de l'exploiter, sentir le bon rythme de pose et les opportunités tactiques... Autant d'éléments qui constituent la courbe d'apprentissage de Tzolk'in et en font tout l'intérêt.

La filière "Ressources" [Big Corn] a le potentiel le plus impressionnant, mais n'est pas systématiquement la panacée pour autant. S'agissant d'une stratégie notoirement forte, il est assez facile de faire coïncider si un ou plusieurs de vos adversaires s'y consacrent également.



Il convient dans tous les cas :

- de faire des choix de départ compatibles avec vos tuiles Richesses. Ne vous lancez pas sur du Big Corn sans un pactole de Maïs suffisant.
- de vérifier la présence d'au moins un - préférablement deux - Monument potentiellement valorisant. Même si sa construction s'avère parfois accessoire en stratégies Théologie et Agriculture, il est important de disposer d'un plan de repli en cas d'imprévu.
- de tenir compte de votre ordre du tour initial. Si vous êtes premier, le Gambit d'Uxmal vous tend les bras.

Il est hautement probable, voire pratiquement certain, que d'autres stratégies compétitives existent. T5 n'est que peu mise en avant dans ce guide, par exemple. Il ne tient qu'à vous de les inventer !