

INSTRUKCJA



INSTRUKCJA



AZTEKOWIE KONTRA KOSMICI KONTRA





Osiem lat podstawówki, cztery lata liceum, pięć lat studiów... * a okazuje się, że cały czas żyliśmy w kłamstwie! Ale koniec z tym – prawda musi wyjść na jaw! A fakty są takie, że Aztekowie zostali napadnięci przez... kosmitów. Serio, nie kłamię!

W grze *Aztekowie kontra kosmici* powrócicie do tych zapomnianych przez historię dziejów, a Waszym zadaniem będzie zbudowanie azteckiej wioski i ochrona jej mieszkańców przed kosmitami. Askoro już wiecie, jak naprawdę wyglądała historia cywilizacji środkowego Meksyku, to może skusicie się na nastanie latających spodków na wioski rywali? No to lecimy!

Zawartość:

4 zestawy kart:



Tubylcy i indyki



Wojownicy



Rada starszych



MAZAK (Międzynarodowa Agencja Zwalczająca Ataki Kosmitów)

Każdy zestaw kart składa się z:



10 kart Azteków



3 kart świątyni



3 kart latających spodków



plansza



8 kart praw



8 kafelków magicznych symboli



znacznik pierwszego gracza







instrukcja

* Niektórzy uczyli się w gimnazjum, a są tacy, co jeszcze studia podyplomowe i doktoranckie pokończyli!

Cel gry

Celem graczy, odtwarzających bieg zatuszowanej w annałach historii, jest posiadanie w swoich wioskach jak największej liczby ocalałych Azteków, którzy na koniec gry przyniosą im punkty chwały!

Przygotowanie do gry

1. Połóżcie planszę na środku obszaru gry.
2. Przygotujcie talię kart zgodnie z liczbą graczy biorących udział w rozgrywce:
 -  W rozgrywce dla **5-6 graczy** potasujcie wszystkie **4 zestawy kart z 8 kartami praw** (72 karty).
 -  W rozgrywce dla **2-4 graczy** potasujcie **3 wybrane zestawy kart z 8 kartami praw** (56 kart).
3. Potasowane karty podzielcie na **8 zakrytych stosów**:
 -  W rozgrywce dla **5-6 graczy** w każdym stosie powinno się znaleźć **9 kart**.
 -  W rozgrywce dla **2-4 graczy** w każdym stosie powinno się znaleźć **7 kart**.
4. Na każdym stosie kart połóżcie losowo wybrany kafelek z widocznym magicznym symbolem.
5. Rozłóżcie stosy kart wokół planszy, dopasowując umieszczone na nich kafelki do symboli na planszy.
6. Gracz, który jako pierwszy bezbłędnie wymówi nazwę miasta Tenochtitlán* (lub losowo wybrany gracz), otrzymuje znaczek pierwszego gracza.



Jesteście gotowi do gry!

Wariant dla młodszych graczy:

Jeżeli zdecydujecie się nieść kaganek oświaty i rozpalać ciekawość świata wśród młodszych graczy, możecie wykorzystać do tego grę *Aztekowie kontra kosmici*. W tym przypadku jednak sugerujemy rozegranie partii bez kart praw. Poszczególne stosy kart będą utworzone z dostępnych zestawów – wówczas, w zależności od liczby graczy, w każdym stosie będzie o 1 kartę mniej.



* [tenochtitlan]



Rozgrywka

1. Rozpoczynając od pierwszego gracza i kierując się zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy z uczestników zabawy bierze do ręki jeden stos kart spośród tych dostępnych wokół planszy.
2. Gdy każdy z graczy weźmie już do ręki swój stos, w sekrecie wybiera jedną ze znajdujących się w nim kart i kładzie ją zakrytą przed sobą. Pozostałe karty, ułożone rewersem ku górze i zakryte kafelkiem magicznego symbolu, odkłada na właściwe miejsce wokół planszy.
3. Zanim gracze odkryją przed pozostałymi wybraną kartę, głośno ogłaszają zapisaną na niej godzinę.
4. Gracz, na którego karcie znajduje się **najwcześniejsza godzina**, zagra kartę jako pierwszy. Przejmuje on znacznik pierwszego gracza, a następnie kładzie kartę odkrytą przed sobą i wprowadza jej działanie do gry (patrz: *Opis działania kart*).
5. Kolejni gracze wykładają swoje karty zgodnie z wybranym wariantem gry, wprowadzając ich efekty:

WARIANT 1



Zgodnie z ruchem wskazówek zegara

Kolejni gracze wykładają swoje karty zgodnie z ruchem wskazówek zegara, poczynając od gracza siedzącego po lewej stronie pierwszego gracza.

WARIANT 2

9:00

Zgodnie z godzinami zapisanymi na kartach

Kolejni gracze wykładają swoje karty zgodnie z zapisanymi na nich godzinami.

6. Po zastosowaniu efektów wszystkich wyłożonych kart rozgrywana jest kolejna runda, zgodnie z wyżej opisaną kolejnością.



~~Koniec świata~~ Koniec gry

Gra kończy się w momencie, gdy w dwóch rozłożonych wokół planszy stosach zabraknie kart lub gdy:

1. w rozgrywce dla **2-4 graczy** zagranych zostało **7 kart latających spodków**,
2. w rozgrywce dla **5-6 graczy** zagranych zostało **9 kart latających spodków**.

W każdym z powyższych przypadków rozegrajcie do końca bieżącą rundę, a następnie przejdźcie do podliczenia punktów.



Punktacja

Sprawdźcie, komu z Was udało się najkorzystniej (z punktu widzenia Azteków, rzecz jasna) odtworzyć bieg historii. W tym celu zsumujcie punkty z posiadanych przed sobą kart **zgodnie z poniższą kolejnością**:

1. punkty wynikające z **kart praw**,
2. punkty wynikające z pozostałych w Waszej wiosce **kart Azteków** (niezależnie od tego, czy są oni ukryci w świątyni, czy nie),
3. punkty wynikające z **kart latających spodków**.

Gracz, któremu udało się zgromadzić największą liczbę punktów – wygrywa!

Przykład punktacji:

$$5 + 10 + 5 + 10 + 2 = 32 \text{ punkty}$$



OPIS DZIAŁANIA KART

KARTY AZTEKÓW


Karty Azteków przedstawiają bohaterów odtwarzanej w grze prawdziwej historii cywilizacji środkowego Meksyku. Znaleźli się więc na nich zarówno mieszkańcy azteckich wiosek, ich zwierzęta, świątynie, jak też najeźdźcy z kosmosu.

Karty te są **źródłem punktów** na koniec gry – zgodnie z zapisanymi na nich **wartościami**. Ponadto część z nich ma dodatkowe działanie wpływające na finalną wartość punktową – ich szczegółowe opisy znajdziecie poniżej.

W grze występują cztery zestawy kart Azteków: TUBYLCY I INDYKI (**karty różowe**), WOJOWNICY (**karty żółte**), RADA STARSZYCH (**karty niebieskie**) i MAZAK (**karty zielone**).



TUBYLCY I INDYKI

W trakcie gry Waszym zadaniem będzie nie tylko budowa azteckiej wioski i ochrona jej mieszkańców, ale też zadbanie o ich wyżywienie. Dlatego też gracz, który na koniec gry będzie posiadać najmniej kart tubylców i indyków (a co za tym idzie – najmniej kart z ikoną żywności ) , musi **odjąć 5 punktów** od sumy zgromadzonych punktów. W przypadku remisu wszyscy gracze z najmniejszą liczbą tych kart tracą punkty.



WOJOWNICY

Karty **wojowników** dają tyle punktów, ile kart wojowników danego rodzaju udało się graczowi zebrać.

Przykład: Jeżeli gracz posiada jedną kartę wojownika orłów, otrzyma 2 punkty; jeżeli jednak udało mu się zgromadzić dwie lub trzy takie karty, otrzyma odpowiednio 10 lub 20 punktów.

Zwróćcie uwagę, że liczba punktów zwycięstwa możliwa do zebrania za zestawy kart wojowników jest różna dla każdego typu wojownika.



RADA STARSZYCH

Karty **starszyny** dają na koniec gry 5 punktów.

Karty **kosmity** dają 1 punkt, o ile nie są powiązane z kartami kapłanów.

Karty **kapłanów** dają graczowi 10 punktów, jeżeli są powiązane z kartami kosmitów. W przypadku posiadania w swojej wiosce zarówno karty kapłanki/kapłana, jak i karty kosmity, należy wsunąć tę ostatnią pod kartę kapłanki/kapłana, zapewniając sobie tym samym 10 punktów. W tym wypadku jednak karta kosmity nie przynosi żadnych punktów. Same karty kapłanów nie dają żadnych punktów.

Każda karta kapłanów może być powiązana tylko z jedną kartą kosmity.



5 punktów



1 punktów



0 punktów



10 punktów



10 punktów



KARTY MAZAK*

Karta **superspecjalnego agenta**, o ile nie została ukryta w świątyni, ma stałe działanie pozwalające na umieszczenie zagranej karty Azteków z danego zestawu pod wcześniej zagrana kartą świątyni z tego samego zestawu (koloru) i zabezpieczenie jej tym samym przed porwaniem przez latające spodki.



Karta **archiwisty wytworów kultury** daje na koniec gry liczbę punktów zgodną z zapisaną na karcie wartością. Jeżeli na koniec gry archiwista ukryty jest w świątyni, daje dodatkowe punkty (poprzedzone na karcie znakiem „+”).

* Międzynarodowa Agencja Zwalczająca Ataki Kosmitów



KARTY ŚWIĄTYNI

W każdym zestawie kart znajdują się 3 karty **świątyni**. Gdy gracz zagrywa kartę **świątyni**, może pod nią umieścić wszystkie wcześniej zagrane karty **Azteków** w tym samym kolorze, zabezpieczając je tym samym przed porwaniem przez latające spodki i zapewniając sobie wynikające z nich punkty na koniec gry!

Pamiętajcie jednak, że żadne później zagrane karty Azteków w tym kolorze nie będą mogły być ukryte pod wcześniej zagrana kartę świątyni. To proste: mieszkańcy wioski w obawie przed najeźdźcami z kosmosu zabarykadowali się od wewnątrz i nikogo nie mają zamiaru wpuszczać.

Na wyjątek od powyższej zasady pozwala karta **superspecjalnego agenta**, która – o ile nie jest umieszczona w zielonej świątyni – umożliwia włożenie zagranych kart Azteków pod wcześniej wyłożoną kartę świątyni tego samego koloru.



KARTY PRAW

Karty **praw** to uśmiech od losu, dający możliwość zdobycia dodatkowych punktów. Zagrana karta praw przyniesie na koniec gry punkty po spełnieniu opisanego na niej warunku (prawa).

Uwaga! Karty latających spodków nie są brane pod uwagę przy liczeniu punktów wynikających z kart praw!*



KARTY LATAJĄCYCH SPODKÓW

W każdym zestawie kart występują 3 karty **latających spodków**. Gdy którykolwiek z graczy zagrywa kartę latającego spodka, jej efekt jest rozpatrywany natychmiast – w rezultacie zaatakowane zostają wioski pozostałych graczy! Każdy z graczy, poza tym, który zagrywa kartę latającego spodka, musi odrzucić jedną z wyłożonych przed sobą kart tego samego koloru jak zagrywany latający spodek. Jeżeli którykolwiek z graczy ma przed sobą więcej niż jedną niezabezpieczoną kartę**, to gracz, który zagrywa kartę latającego spodka, decyduje, która ma zostać odrzucona!

W momencie zagrania karty latającego spodka umieść ją w swojej wiosce i wsuń pod nią **WSZYSTKIE** odrzucone przez pozostałych graczy karty Azteków. Dzięki temu na koniec gry otrzymasz **1 punkt** za każdą zdobytą w ten sposób kartę!



* Wyjątek stanowi karta NIE WSZYSTKO STRACONE, która dotyczy jednak kart latających spodków leżących przed innymi graczami.

** Karty umieszczone pod kartą świątyni są bezpieczne i nie są odrzucane.

Autor gry: Romaric Galonnier

Ilustracje: Maxime Morin

**Podziękowania: specjalne podziękowania dla Père Igor residence
za aktywną rolę w projektowaniu gry.
Benoit, Jules i Anthony – dziękuję!**

**Opracowanie wersji polskiej: Adam Bukowski, Paulina Kortas,
Tomasz Czerwiński, Agnieszka Walczak**

Opracowanie graficzne: Tatsiana Korbut

Opracowanie techniczne: Grzegorz Traczykowski

02534



TREFL SA
Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
www.trefl.com



LUMBERJACKS
EAT # PLAY (with) REPEAT

© 2023 Lumberjacks Studio

