

KARTREGELS





INLEIDING

De Azteken worden aangevallen door indringers! Bouw je stad op door *Azteek*-kaarten te verzamelen, en bescherm ze met *Tempel*-kaarten. Aanvaard hulp van de Goden via *Codex*-kaarten, maar zorg ervoor dat de *Vliegende Schotels* je niet ontvoeren!

DOEL VAN HET SPEL: Verzamel de meeste punten met zoveel mogelijk overlevende Azteken in je stad na het einde van de wereld!

Een spel van **Romarc GALONNIER**, geïllustreerd door **Maxime MORIN**.

Met speciale dank aan de residentie Père Igor voor hun actieve en beslissende rol bij het ontwerpen van dit spel. Bedankt, Benoît, Jules en Anthony!



LumberJacks [Studio]: www.lumberjacks-studio.com

Scan deze QR-code voor meer informatie en klantenondersteuning.

Nederlandse vertaling: Hanne Guns



INHOUD

72 kaarten

⊕ 8 *Codex*-kaarten

⊕ 4 sets kaarten

- *Dorpelingen en Dieren*

- *Krijgers*

- *Oversten*

- *GTVBVS Speciale Agenten*

Elke set kaarten bevat:

10 *Azteek*-kaarten, 3 *Tempel*-kaarten, 3 *Vliegende Schotel*-kaarten

8 *Plaats*-tegels

1 *Zonnewijzer*-bord

1 houten *Startspeler*-fiche

→ De regels voor elke set kaarten kan je tijdens het spel gemakkelijk achterin dit boekje terugvinden.





VOORBEREIDING

- A** Stel het kaartspel samen volgens het aantal spelers:
- Bij 5 of 6 spelers speel je met alle 4 sets kaarten. Schud ze samen met de 8 *Codex*-kaarten (72 kaarten).
 - Bij 2 tot 4 spelers speel je slechts met 3 sets kaarten. Verwijder willekeurig – of naar keuze – 1 van de 4 sets kaarten (10 *Azteek*-kaarten, 3 *Tempel*-kaarten and 3 *Vliegende Schotel*-kaarten).
- B** Leg de kaarten gedekt en willekeurig in 8 stapels.
- Bij 5 of 6 spelers liggen er 9 kaarten op elke stapel.
 - Bij 2 tot 4 spelers liggen er 7 kaarten op elke stapel.
- C** Leg op elke stapel een *Plaats*-tegeltje met de afbeelding naar boven.
- D** Leg de 8 stapels rond het *Zonnewijzer*-bord, waarbij de symbolen op de *Plaats*-tegeltjes overeenkomen met de symbolen op de zonnewijzer.
- E** De speler met de meest kleurrijke outfit krijgt het *Startspeler*-fiche.

Variante voor jongere spelers: Space Aztecs is geschikt voor spelers vanaf 7 Jaar. Bij jongere spelers raden we aan om zonder de *Codex*-kaarten te spelen.





VERLOOP VAN EEN SPELBEURT

1 Te beginnen met de *Startspeler* en vervolgens met de klok mee neemt iedere speler een stapel kaarten.

2 Zonder dat de andere spelers het kunnen zien, kiest iedereen tegelijkertijd een kaart van zijn stapel, legt die gedekt voor zich neer, en legt de stapel terug op zijn plaats rond de *Zonnewijzer*.

3 Alle spelers kondigen de tijd aan die op hun kaart staat (terwijl ze de kaart nog steeds verborgen houden voor de andere spelers).



4 De speler met de vroegste tijd neemt onmiddellijk het *Startspeler*-fiche, legt zijn kaart open voor zich neer en past het eventuele effect ervan toe. Met de klok mee leggen vervolgens alle andere spelers om beurt hun kaart open voor zich neer en passen het eventuele effect ervan toe.



☒ Elke beurt wordt op dezelfde manier gespeeld tot het einde van de wereld!



EINDE VAN DE WERELD

- Einde van het spel

Het spel eindigt als er in twee van de stapels geen kaarten meer over zijn, of als:

- Bij 2 tot 4 spelers: 7 *Vliegende Schotels* zijn gespeeld.
- Bij 5 of 6 spelers: 9 *Vliegende Schotels* zijn gespeeld.

☒ Speel de ronde uit en bereken de eindscore door de punten in deze volgorde op te tellen:

- Bonus overwinningpunten op de *Codex*-kaarten.
- Overwinningpunten op de *Azteek*-kaarten in je stad, ongeacht of ze in een Tempel liggen.
- Punten van aanvallen door *Vliegende Schotels*.

De speler met de meeste punten wint het spel.

Voorbeeld van een (juiste) score:

$$2 + 10 + 5 + 10 + 5^* = 32 \text{ points}$$



TEMPEL-KAARTEN



Elke set kaarten bevat 3 *Tempels*.

Als je een *Tempel*-kaart speelt, verzamel je al je reeds gespeelde *Azteek*-kaarten van dezelfde kleur. Leg ze op elkaar, met de *Tempel*-kaart bovenaan.

Deze Azteken worden nu beschermd tegen aanvallen van *Vliegende Schotels*.

Let op: zodra een *Tempel* is gespeeld, is het onmogelijk er nog andere *Azteken* onder te leggen, behalve als je een (Zeer) Speciale Agent speelt. *De bewoners hebben zichzelf binnen gebarricadeerd en weigeren de poort nog voor iemand te openen!*



CODEx-KAARTEN

De *Codex*-kaarten zijn berichten van de Goden waarmee ze je een handje komen helpen.

Als je een *Codex*-kaart speelt, leg je deze open naast je stad neer. Het levert je extra overwinningpunten op aan het

einde van het spel.

Belangrijk: *Vliegende Schotel*-kaarten en de onderliggende *Azteek*-kaarten tellen nooit mee bij de puntentelling van de *Codex*-kaarten!

VLIEGENDE SCHOTEL-KAARTEN



Elke set kaarten bevat 3 *Vliegende Schotels*.

Het effect van de *Vliegende Schotel* treedt **onmiddellijk** in werking na het spelen van de kaart en moet worden toegepast voordat de volgende speler zijn kaart speelt. Door een *Vliegende Schotel*-kaart te spelen, kun je de *Azteek*-kaarten van je tegenstanders aanvallen.

Elke speler, behalve degene die net de *Vliegende Schotel* heeft gespeeld, legt een zichtbare *Azteek*-kaart af (een kaart die niet door een *Tempel*-kaart wordt bedekt) van dezelfde kleur als de *Vliegende Schotel*-kaart. Als er meerdere *Azteek*-kaarten van dezelfde kleur zichtbaar zijn, mag de speler die de *Vliegende Schotel* heeft gespeeld kiezen welke *Azteek*-kaart wordt afgelegd.

Als je een *Vliegende Schotel*-kaart speelt, leg je deze open voor de kaarten in je stad. Schuif de afgelegde *Azteek*-kaarten van je tegenstanders eronder. Aan het einde van het spel krijg je voor elk van deze kaarten 1 punt.

Onthoud: het spel eindigt nadat iemand de 7de of 9de *Vliegende Schotel* heeft gespeeld, afhankelijk van het aantal spelers!

Zo kan je ze makkelijk raadplegen tijdens het spelen.
Draai het boekje om voor de kaartregels!



AZTEEK-KAARTEN

Deze kaarten stellen de personages in het spel voor.

Elke *Azteek*-kaart levert aan het einde van het spel het aantal punten vermeld op de kaart op. Voor sommige kaarten gelden specifieke regels, die hieronder worden toegelicht.

De kleur van de kaart geeft aan bij welke set de kaart hoort. Er zijn vier sets: **DORPELINGEN EN DIEREN** (roze), **KRIJGERS** (geel), **OVERSTEN** (blauw) en **GTVBVS SPECIALE AGENTEN** (groen).

⊕ DORPELINGEN EN DIEREN



Omdat je burgers aan het einde van het spel moeten eten, verliest de speler met de minste *Dorpelingen*- en *dieren*-kaarten (en dus de minste 🦃) 5 punten.

Bij een gelijkspel verliezen alle spelers met de minste *Dorpelingen*- en *dieren*-kaarten 5 punten.

⊕ DE OVERSTEN



Een *Priester* levert aan het einde van het spel 10 punten op als er een *Alien* te offeren is. Leg daartoe een *Alien*-kaart onder de *Priester*-kaart. De geofferde *Alien* levert verder geen punten op.

Als een *Priester* alleen is, is hij aan het einde van het spel 0 overwinningpunten waard.

Elke *Priester* kan aan slechts één *Alien* gekoppeld worden.

⊕ KRIJGERS



Krijgers leveren zoveel punten op als het aantal krijgers van hetzelfde type in je bezit.

Voorbeeld: Als je 1 *Adelaarskrijger* hebt, krijg je 2 punten, 2 *Adelaarskrijgers* zijn 10 punten waard. Als je ze alle drie hebt, krijg je 20 punten!

Onthoud dat het aantal overwinningpunten voor elk type *Krijger* anders is!



⊕ GTVBVS SPECIALE AGENTEN*

(Zeer) Speciale Agenten: De krachten van *(Zeer) Speciale Agenten* zijn **permanent**! Als een speler een *(Zeer) Speciale Agent* heeft die niet onder een *Tempel* ligt, mag elke gespeelde *Azteek*-kaart – van eender welke set – indien mogelijk onder een *Tempel*-kaart van dezelfde set worden gelegd.



Archivarissen: Met een *Archivaris* krijg je het aantal punten vermeld op de kaart. Je verdient ook het aantal vermelde bonuspunten als hij aan het einde van het spel onder een *Tempel* ligt.

*Top secret: Het 6TVBVS Agentschap, wat staat voor "6 een Tijd Voor, Betis met Vliegende Schotels", reist door de tijd en vecht tegen alle vormen van Alien-invasie.