

1-4 7+ 40'

Maztec

Cette nuit, la terre a tremblé. Les ruines d'une civilisation inconnue sont apparues mais la croûte terrestre continue de se déchirer, provoquant des catastrophes naturelles sur tout le globe. D'étranges ondes sismiques semblent provenir de ce temple inexploré.



Matériel



4 pièces "entrée du temple" :

- **Au recto :** chacune des 4 pièces représente une partie de l'entrée du temple.



28 pièces "tour de jeu" :

- **Au recto :** 1 symbole sur fond de décor du temple.
- **Au verso :** Chaque «tour de jeu» numéroté de 1 à 28.



38 pièces "gemme" :

Les pièces sont de 2 couleurs différentes.
- **Au recto :** 1 gemme de couleur rouge ou verte accompagnée de 3 ou 4 symboles.
- **Au verso :** 1 gemme de couleur grise et 2 lignes de motifs continus.



Aperçu et but du jeu

Bienvenue aventuriers !

En tant qu'archéologue, expert des civilisations anciennes, vous avez été missionné par les gouvernements du monde entier pour résoudre l'énigme de cette étrange civilisation. Vous arrivez alors dans un temple qui subit de terribles secousses sismiques. Au fur et à mesure de votre exploration, vous remarquez d'**étranges gemmes vertes et rouges entourées de mystérieux symboles**. Ces indices semblent permettre de positionner ces gemmes aux bons emplacements. C'est maintenant à vous de les replacer dans le temple en vous aidant de ces symboles.

Seuls les esprits les plus affûtés sauront résoudre l'énigme des pierres. À vous de jouer... mais le temps est compté...

Éléments du jeu

Pièces "entrée du temple" : point de départ de l'exploration. L'entrée du temple, à assembler en début de jeu, vous dévoile déjà 2 symboles.

Pièces "tour de jeu" : les 28 pièces constituent le compte tour. Chaque joueur pioche une pièce "tour de jeu" au début de son tour. Chaque pièce posée dévoile progressivement le périmètre du temple et certains symboles.

Bon à savoir : pour les parties à 3 joueurs, le tour 28 n'est pas joué et marque la fin de la partie.

Pièces "gemme" :

Composées d'une gemme centrale et de symboles, elles permettent de créer des combinaisons en les juxtaposant. La combinaison n'est réussie que si elle est confirmée par l'alignement parfait des motifs au verso de ces pièces. Les pièces "gemme" comportent également un petit symbole "spirale" (sorte de détrompeur) situé en haut à gauche de chaque pièce pour bien les positionner.



1. Mise en place

Il est nécessaire d'**assembler** en premier lieu l'**entrée du temple composée de 4 pièces**.

Il vous faut ensuite former **3 piles** de pièces :

- Une **pile de pièces "tour de jeu"**, triée de 1 à 28. Le numéro 1 est visible au sommet de la pile.
- **2 piles de pièces "gemmes"** doivent être placées : 1 pile par couleur de gemme, côté gemme grise sur fond bleu visible.

En début de partie, il vous faut **révéler 2 gemmes en dessous de chaque pile "gemmes"**.

Entrée du temple



Pile "tour de jeu"



Pile "gemmes vertes"



Pile "gemmes rouges"



Offre



Main d'un joueur



Chaque joueur **pioche 2 pièces "gemme"** dans les piles : 1 gemme rouge et 1 gemme verte par joueur, qu'il **place face visible devant lui**.

En Mode Solo : Le joueur pioche 2 gemmes rouges et 2 gemmes vertes qu'il place face visible devant lui.

2. Déroulement de la partie

Le dernier joueur à avoir ressenti un tremblement de terre commence.

Tour de jeu :

Le joueur pioche la pièce «tour de jeu» et l'ajoute au temple. La première pièce posée porte donc le numéro 1. L'exploration du temple commence et révèle un nouveau symbole.



Actions possibles pendant le tour d'un joueur :

- **défausser les 2 pièces de la pile de gemmes** vertes ou rouges et les remplacer par 2 autres de même couleur, puis en **sélectionner 1** des 2.

- **sélectionner 1 pièce gemme** parmi les 4 visibles de l'offre.

Elle doit être immédiatement remplacée par une gemme de même couleur de la pile "gemme".

Avec la gemme sélectionnée, vous pouvez :

- la **placer sur le temple** en la combinant,
- l'**assembler à une gemme** ou à une combinaison de gemmes d'un **adversaire**,
- l'**assembler à l'une de ses gemmes** pour créer une combinaison.

Si **aucun placement** n'est possible, le joueur **pose la pièce devant lui**.

Si un **placement** est **réussi**, le joueur peut essayer de nouveau de **placer ou combiner les pièces en sa possession** tant que ses tentatives de placement réussissent, chez un adversaire ou sur ses pièces.

Dernière action possible : le joueur peut essayer de placer une combinaison de ses gemmes sur le temple. Cela marque la fin de son tour.



3. Fin de partie et objectif

Après les 28 tours, le **premier joueur qui n'a plus de gemmes ou combinaisons de gemmes devant lui, ou qui en a le moins, gagne la partie**. Une "combinaison de gemmes" non assemblée au temple compte comme une unique gemme.

L'humanité ne sera néanmoins sauvée que si toutes les gemmes sont correctement placées avant les 28 tours...