

1-4 7+ 40'

Maztec

“Quella notte, la terra tremò. Le rovine di un'antica civiltà apparvero mentre la crosta terrestre continuava a muoversi, causando disastri naturali in tutto il pianeta. Questi strani impulsi sismici sembravano originare proprio da un tempio all'interno di queste rovine”



Componentistica

4 tessere “Tempio”:

- **Fronte:** ognuna di queste 4 tessere compone l'entrata del tempio.

28 tessere “Turno di gioco”:

- **Fronte:** 1 o 2 simboli sul pezzo tempio
- **Retro:** numero da 1 a 28.

38 tessere “Gemma”:

Ci sono due diverse colorazioni di gemme.

- **Fronte:** 1 gemma rossa o 1 gemma verde con 3 o 4 simboli
- **Retro:** 1 gemma grigia o 2 linee continue dello schema

Panoramica & Obiettivo di gioco

Benvenuti Avventurieri!

Come esperti archeologi, specializzati in civiltà antiche, vi è stato commissionato dai governi di tutto il mondo l'incarico di risolvere l'enigma del tempio di questa strana civilizzazione.

Arrivate poi al tempio che sembra produrre questi mastodontici terremoti. Mentre esplorate, notate degli strani simboli. Scoprite anche misteriose gemme verdi e rosse, circondate dai simboli stessi. Questi indizi vi permettono di sistemare le gemme nei posti giusti. Dipenderà da voi farlo nel minor tempo possibile.

Solo le menti più sottili potranno risolvere il dilemma che nascondono queste pietre. Ora è il tuo turno...

Il tempo però sta finendo...

Elementi di gioco

Tessere “Tempio”: punto di partenza per l'esplorazione. L'entrata del tempio è formata all'inizio della partita e rivela sin da subito due simboli.

Tessere “Turno di gioco”: le 28 tessere “Turno di gioco” rappresentano il conto alla rovescia. Ogni giocatore pesca una tessera “Turno di gioco” all'inizio del suo turno. Ogni tessera disposta rivelerà gradualmente la planimetria del tempio.

Importante: in una partita a 3 giocatori, il turno 28 non sarà giocato, ma segnerà il fine partita.

Tessere “Gemma”: si possono fare combinazioni giustappo-
nendo simboli. La combinazione è considerata un successo solo se c'è un perfetto allineamento dello schema sul retro delle tessere. Il pezzo “Gemma” avrà anche un piccolo simbolo “spirale” nell'angolo in alto a sinistra così che possa essere disposto nella giusta direzione.

1. Preparazione

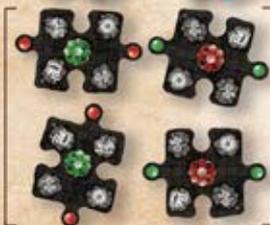
Innanzitutto, è necessario assemblare l'entrata del tempio con le quattro tessere "Tempio". Bisognerà successivamente creare tre pile di tessere: una pila di tessere "Turno di gioco", in ordine da 1 a 28 con il numero 1 in cima alla pila; 2 pile tessere "Gemma", una per colore gemma con la parte blu visibile. Cada jugador también escoge 2 piezas de "gema" en las pilas: una roja y una verde que se colocan con el frente visible antes que él.

All'inizio della partita, bisognerà rivelare due tessere Gemma da ognuna delle pile "Gemma". Queste quattro tessere comporranno l'Offerta.

Entrata del tempio Pila Pila Pila
Turno di gioco Gemme verdi Gemme rosse



Offerta



Ogni giocatore prenderà 2 tessere "Gemma":
1 dalla pila di tessere gemme rosse e 1 dalla pila di tessere gemme verdi e le disporrà visibili di fronte a sé.

Modalità in solitario: il giocatore prende 2 tessere gemma rossa e 2 tessere gemma verde. Il giocatore disporrà le 4 tessere di fronte a sé.

2. Esecuzione della partita

L'ultimo giocatore ad aver sentito un terremoto inizia.

Turno di Gioco:

Il primo giocatore sceglie un pezzo "Turno" partendo dal numero 1. Lo gira e lo assembla all'entrata del tempio. Questo inizia l'esplorazione e rivelerà un nuovo simbolo. All'inizio di ogni turno, ogni giocatore prenderà un pezzo "turno di gioco".



Le azioni possibili durante un turno di gioco sono:

scartare due tessere di un singolo colore dall'Offerta e sostituirli con 2 nuovi. Poi scegliere una delle due tessere così sostituite. Scegliere un pezzo Gemma dai quattro disponibili nell'Offerta e sostituirlo poi con un altro dello stesso colore. Se non ci sono Gemme da prendere nelle pile, usa gli scarti per rinnovarla.

Con la gema selezionada, puedes:

- metterla nel tempio, assemblandola,
- aggiungerla ad una Gemma o ad una combinazione di Gemme di un avversario
- aggiungerla ad una delle proprie Gemme per fare una combinazione.

Se nessun piazzamento è possibile, il giocatore metterà il pezzo di fronte a lui. Se il piazzamento è un successo, il giocatore potrà provare di nuovo a disporre o a combinare tessere fino a che sono considerati successi sia con le proprie tessere o combinazioni sia con quelle degli avversari (ad eccezione fatta nel gioco in solitario).

Ultima azione possibile nel turno: il giocatore può provare a piazzare una combinazione di gemme nel tempio, terminando così il turno.



3. fine della partita e obiettivo

Se tutte le Gemme non sono state disposte, dopo 28 turni, **il primo giocatore senza Gemme o combinazioni di fronte a lui sarà il vincitore**. Nel caso in cui nessun giocatore avrà finito le Gemme di fronte a lui, il vincitore sarà colui che ha meno Gemme e combinazioni di fronte a lui. Attenzione però, una combinazione verrà considerata come una singola gemma. **Comunque, l'umanità sarà salvata solo se tutte le Gemme sono state disposte prima di 28 turni.**