

1-4 7+ 40'

# Maztec

Esta noche, la tierra tembló. Aparecieron las ruinas de una civilización desconocida, pero la corteza terrestre continuó desgarrándose, causando desastres naturales en todo el planeta. Extraños impulsos sísmicos parecían venir de un templo dentro de estas ruinas inexploradas.



## Componentes

### 4 piezas del "Templo":

-**Frente:** cada una de las 4 piezas es parte de la entrada al templo.

### 28 Piezas de turno de juego:

-**Frente:** 1 o 2 símbolos en el templo.

-**Atrás:** numerados del 1 al 28.

### 38 piezas de gemas:

Hay 2 colores diferentes de piedras preciosas.

-**Frente:** 1 gema roja o verde con 3 o 4 símbolos.

-**Atrás:** 1 gema gris y 2 líneas de patrones continuos.

## Resumen y objetivo del juego

### Bienvenidos Aventureros!

Como un experto en arqueología de las civilizaciones antiguas, han sido comisionados por los gobiernos de todo el mundo para resolver el misterio de esta extraña civilización. Los jóvenes se dirigen a un templo que sufre un terremoto de tierra muy fuerte.

También descubres misteriosas gemas verdes y rojas rodeadas de estos símbolos. Estas pistas te permiten colocar estas gemas en los lugares correctos.

Depende de ti reemplazarlas lo más rápido posible en el templo. **Sólo las mentes fuertes pueden resolver el misterio detrás de estas piedras. Ahora es tu turno... pero el tiempo se está acabando...**

## Elementos del juego

“**piezas del "Templo":** punto de partida para la exploración. La entrada al templo está ensamblada al principio del juego. Ya revela dos símbolos.

**Piezas de turno de juego:** Las 28 piezas del juego representan la cuenta atrás. Cada jugador dibuja una pieza del juego al comienzo de su turno. Cada pieza colocada revela gradualmente el perímetro del templo.

**Importante:** para los juegos de 3 jugadores, el turno 28 no se juega. Este es el final del juego.

**piezas de gemas:** puedes hacer combinaciones mediante símbolos de yuxtaposición. La combinación tiene éxito sólo si está confirmada por la perfecta alineación de los patrones en la parte posterior de las piezas. Las piezas de la "gema" también tienen un pequeño símbolo de "espiral" en la parte superior en cada esquina de cada pieza para poder colocar la dirección correcta.

# 1. Configuración

En primer lugar, es necesario ensamblar la entrada del templo con las 4 piezas del templo.

Entonces tienes que crear tres pilas de piezas: Una pila de piezas de juego, del 1 al 28. El número 1 es visible en la parte superior de la pila.

2 montones de piezas: 2 montones de piezas: en un montículo de color gris, una pieza gris en el lado azul visible.

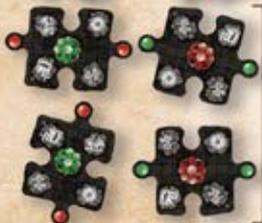
Al comienzo del juego, has revelado 2 gemas debajo de cada pila de gemas. Es la oferta.

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.

*Entrada del templo*      *Pila*      *Pila*      *Pila*  
turno de juego    gemas verdes    gemas rojas



*Oferta*



Cada jugador también elige 2 piezas de "gema" de las pilas: 1 gema roja y 1 gema verde por jugador, que coloca con la cara hacia arriba delante de él.

Modo un jugador: El jugador elige 2 gemas rojas y 2 gemas verdes. El jugador coloca estas 4 piezas delante de él.

# 2. Rumbo del juego

*El último jugador que sintió un terremoto comienza.*

## Turno de juego:

El primer jugador escoge la pieza de repuesto.

El número de la pieza es el 1. Lo voltea al otro lado y lo ensambla en la entrada del templo.

Comienza la exploración y revela un nuevo símbolo. Al principio de cada turno, cada jugador elegirá una pieza del juego por turnos.



## Posibles acciones durante el período de juego:

**-Descarta las dos piezas** de la pila de gemas verdes o rojas y reemplázalas por otras dos, luego selecciona una de las dos.

**-Selecciona una pieza** de las cuatro visibles en la oferta y dibújalas con el mismo color en su lugar. Si hay más gemas para dibujar, se reponen los picos con las gemas descartadas.

## Con la gema seleccionada, puedes:

**-colócalo en el templo ensamblándolo,**

**-añadirlo a una gema o a una combinación de gemas a un oponente**

**-Añade a una de tus propias piezas para crear una combinación.** Si no hay lugar posible, el jugador coloca la pieza frente a él.

Si una colocación tiene éxito, el jugador puede intentar de nuevo colocar o combinar piezas siempre que sus intentos de colocación tengan éxito, en las piezas del oponente (excepto en una partida en solitario) o en sus propias piezas o combinaciones de piezas.

**Última acción posible de su turno:** el jugador puede intentar colocar una combinación de sus gemas en el templo. Es el final de tu turno.



# 3. Fin del juego y objetivo

Si no se han colocado todas las gemas, después de 28 turnos, el primer jugador que ya no tenga ninguna gema, o cualquier combinación de gemas delante de él, o que tenga la menor, gana el juego. Debes saber: una combinación de gemas no ensambladas en el templo cuenta como una sola gema.

**Sin embargo, la humanidad sólo se salvará si todas las gemas se colocan correctamente antes de los 28 turnos.**