Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

Romaric Galonnier
SPACE AZTECS
L'ATTAQUE DU CINQUIÈME SOLEIL
Maxime Morin

INTRODUCTION

Le peuple aztèque est attaqué par les envahisseurs ! Créez votre cité en collectionnant des cartes *Aztèque* et protégez-les au moyen de cartes *Temple*. Acceptez l'aide des dieux au moyen de cartes *Codex* mais attention à ne pas vous faire kidnapper lors d'attaques de *Soucoupes volantes* !

BUT DU JEU : Cumuler un maximum de points avec les Aztèques survivants dans sa cité après la fin du monde !

Un jeu de **Romaric GALONNIER**, illustré par **Maxime MORIN**.

Un remerciement particulier à la résidence du Père Igor pour sa participation active et déterminante à la réalisation de ce Jeu. Merci à Benoit, Jules et Anthony !

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

Pour toutes informations et SAV, flashez le code ci-contre !

MATÉRIEL

- 72 Cartes
  - 8 cartes *Codex*
  - 4 familles de cartes
    - *Villageois et Animaux*
    - *Guerriers*
    - *Les gens de la Haute*
    - *Espions de L'agence JPPJSV*

Chaque famille contient :
10 cartes *Aztèque*, 3 Cartes *Temple*, 3 Cartes *Soucoupe volante*

Pour un accès simplifié en cours de partie, vous trouverez le détail des règles de chaque famille au verso de ce livret !

- 8 tuiles *Lieu*
- 1 plateau *Cadran solaire*
- 1 jeton *Premier joueur* en bois

MISE EN PLACE

A Selon le nombre de joueurs, formez le paquet de cartes :

- À 5 et 6 joueurs, vous jouerez avec les 4 familles. Mélangez donc la totalité des cartes (72 cartes).
- De 2 à 4 joueurs, vous jouerez seulement avec 3 familles. Supprimez, au choix ou au hasard, une famille parmi les 4 (10 cartes Aztèque, 3 cartes temples et 3 cartes soucoupes).

B Former aléatoirement 8 tas de cartes face cachée.

- À 5 et 6 joueurs, des tas de 9 cartes.
- De 2 à 4 joueurs, des tas de 7 cartes.

C Sur chaque tas, posez une tuile *Lieu* face visible.

D Disposez les 8 tas tout autour du plateau *Cadran solaire* en respectant l'emplacement de chaque lieu selon les pictogrammes.

E Le joueur qui a la tenue la plus colorée prend le jeton *Premier joueur*.

Variante pour les plus Jeunes : Vous pouvez Jouer dès 7 ans à Space Aztecs. Nous vous recommandons alors de Jouer sans les cartes Codex.

D
C
B

DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

1 En commençant par le *Premier joueur*, puis dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur prend en main l'un des tas de son choix.

2 Simultanément et secrètement, chaque joueur choisit une carte de son tas, la pose face cachée devant lui puis repose le tas à sa place autour du *Cadran solaire*.

3 Tout le monde annonce l'heure de la journée figurant sur sa carte (toujours sans la montrer aux autres joueurs).

4 Le joueur ayant l'heure la plus tôt dans la journée prend immédiatement le jeton *Premier joueur* et joue sa carte face visible devant lui et applique éventuellement son effet. Puis, dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur fait de même, avant de passer au joueur suivant.

Poursuivez les tours de jeu de la même manière jusqu'à la fin du monde !

FIN DU MONDE - Fin de Partie

La fin de partie intervient quand 2 tas de cartes sont vides, **ou** lorsque :

- de 2 à 4 joueurs : 7 *Soucoupes volantes* ont été jouées.
- à 5 et 6 joueurs : 9 *Soucoupes volantes* ont été jouées.

Terminez le tour puis procédez au décompte en additionnant, dans cet ordre :

I. Les bonus de points de victoire conférés par les cartes *Codex*.

II. La valeur en points de victoire des cartes *Aztèque* dans sa cité, cachées dans un Temple ou non.

III. Les points rapportés par les attaques de *Soucoupes volantes*.

Le joueur qui totalise le plus de points de victoire remporte la partie.

Exemple de (Joli) score :

2 + 10 + 5 + 10 + 5* = 32 points

*

DÉTAIL DES CARTES

LES CARTES AZTÈQUE

Ce sont les cartes représentant les personnages dans le jeu.

Chaque carte *Aztèque* rapporte des points en fin de partie selon le nombre indiqué sur la carte. Certaines cartes ont des règles spécifiques décrites ci-dessous.

La couleur de la carte indique la famille à laquelle elle appartient.
Il y a 4 familles : **LES VILLAGEOIS ET ANIMAUX** (en rose), **LES GUERRIERS** (en jaune), **LES ARISTOCRATES** (en bleu) et **LES ESPIONS DE L'AGENCE JPPJSV*** (en vert).

⊕ LES VILLAGEOIS ET ANIMAUX

Pour représenter la nécessité de nourrir vos citoyens, en fin de partie, le joueur ayant le moins de cartes *Villageois et Animaux*, et donc de , perd 5 points.

En cas d'égalité, tous les joueurs concernés perdent 5 points.

⊕ LES GENS DE LA HAUTE !

Un *Prêtre* rapporte 10 points en fin de partie s'il a un *Alien* à sacrifier. Pour ce faire, placer la carte de l'*Alien* sous la carte du prêtre, l'*Alien* sacrifié ne marque plus de point.

Si un *Prêtre* est seul, il compte pour 0 point de victoire en fin de partie.

Chaque carte *Prêtre* nécessite sa propre carte *Alien*.

⊕ LES GUERRIERS

Les *Guerriers* rapportent des points selon le nombre de guerriers que vous possédez d'un même type.

Exemple : si vous possédez 1 *Guerrier* Jaguar, vous gagnerez 3 points, 2 *Guerriers* Jaguar vous rapporteront 9 points et si vous possédez les 3, cela vous rapportera 18 points !

Attention, selon le type de *Guerrier*, le cumul de points sera différent !

⊕ LES ESPIONS DE L'AGENCE JPPJSV*

 # Les Agents (très) Spéciaux : Le pouvoir des *Agents (très) Spéciaux* est **permanent** ! Si un joueur possède un *Agent (très) Spécial* non caché dans un *Temple*, tant qu'il est présent, chaque carte *Aztèque* jouée, de n'importe quelle famille, peut être placée directement (et donc cachée!) sous une carte *Temple* correspondant à sa famille.

 # Les Archivistes : Un *Archiviste* rapporte autant de points qu'inscrit sur sa carte . De plus, il rapporte le bonus en points indiqué sur sa carte lorsqu'il finit la partie caché dans un *Temple*.

*Top Secret : L'agence JPPJSV, pour "Je Peux Pas J'ai Soucoupe Volante" voyage à travers les âges pour lutter contre toutes formes d'invasions Alien.

LES CARTES TEMPLE

Il y a 3 *Temples* dans chaque famille.

Lorsque vous jouez une carte *Temple*, rassemblez toutes vos cartes *Aztèque* déjà jouées de la même couleur en un seul tas et posez la carte *Temple* par-dessus.

Ces Aztèques seront protégées en cas d'attaque de *Soucoupes volantes*.

Attention : une fois un *Temple* posé, il est impossible de mettre d'autres *Aztèques* en-dessous par la suite... *Les habitants se sont barricadés à l'intérieur et ils refusent d'ouvrir à qui que ce soit !*

LES CARTES CODEX

Les cartes *Codex* sont des messages des dieux venus vous prêter main forte.

Lorsque vous jouez une carte *Codex*, elle est placée face visible à côté de votre cité et vous apportera un bonus de points de victoire à appliquer en fin de partie lors du décompte final.

Important : les cartes *Soucoupes volantes* ne comptent jamais dans le décompte des cartes *Codex* !

LES CARTES SOUCOUPE VOLANTE

Il y a 3 *Soucoupes volantes* dans chaque famille.

Le pouvoir des *Soucoupes volantes* est **immédiat** et doit donc être appliqué avant que le joueur suivant ne joue sa carte ! Jouer une carte *Soucoupe volante* vous permet donc d'attaquer les cartes *Aztèque* des adversaires.

Chacun des joueurs, à l'exception de celui qui vient de jouer la *Soucoupe Volante*, supprime une carte *Aztèque* visible, c'est-à-dire non cachée sous une carte *Temple*, de la <u>même couleur</u> que la carte *Soucoupe volante*. Si plusieurs cartes *Aztèque* de la couleur ciblée sont visibles, le choix de la carte revient au joueur ayant joué la carte *Soucoupe volante*.

Lorsque vous jouez des cartes *Soucoupe volante*, alignez-les devant les cartes de votre cité, face visible. Les cartes *Aztèque* supprimées chez vos adversaires sont glissées sous la carte *Soucoupe Volante* et vous rapporteront 1 point chacune en fin de partie.

Rappel : la partie se termine après 7 ou 9 cartes Soucoupe Volante Jouées, selon le nombre de Joueurs !