

Romarc 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*

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

Chaque famille contient :

10 cartes *Azteque*, 3 Cartes *Temple*, 3 Cartes *Soucoupe volante*

☒ 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 Attecs. Nous vous recommandons alors de jouer sans les cartes Codex.







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 :

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





Retournez le livret pour accéder aux règles des cartes !
Vous pourrez ainsi y accéder plus facilement en cours de partie.

Chacun des joueurs, à l'exception de celui qui vient de jouer la *Soucoupe Volante*, supprime une carte *Azèque visible*, c'est-à-dire non cachée sous une carte *Temple*, de la même couleur que la carte *Soucoupe volante*. Si plusieurs cartes *Azèque* 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 *Azèque* supprimées chez vos adversaires sont glissées sous la carte *Soucoupe Volante* et vous rapporterez 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 ;

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 *Azèque* des adversaires.



LES CARTES SOUCOUBE VOLANTE



LES CARTES TEMPLE

Il y a 3 *Temples* dans chaque famille.

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

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

Attention : une fois un *Temple* posé, il est impossible de mettre d'autres *Azèques* 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 *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 GUERRIERS



⊕ LES ESPIONS DE L'AGENCE JPPSY*

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 *Azèque* 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 JPPSY, pour lutter contre toutes formes d'invasions Alien, voyage à travers les âges pour



LES CARTES AZTÈQUE

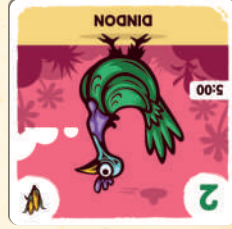
Ce sont les cartes représentant les personnages dans le jeu.

Chaque carte *Azèque* 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 JPPSV*** (en vert).

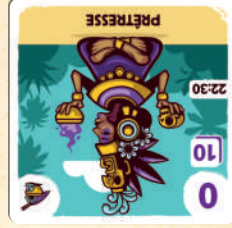
⊕ LES VILLAGEOIS ET ANIMAUX



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, placez 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*.

DÉTAIL DES CARTES

