

Romarc Galonnier • Maxime Morin

SPACE AZTECS

O ATAQUE DO QUINTO SOL

REGRAS





## INTRODUÇÃO

O povo Asteca está sendo atacado por invasores de outro planeta! Construa sua cidade reunindo cartas Asteca e proteja-as com cartas Templo. Receba ajuda dos Deuses através das cartas Códice, mas não seja raptado pelos Discos Voadores!



## OBJETIVO DO JOGO

Ganhar o máximo de pontos, buscando o maior número de Astecas sobreviventes em sua cidade depois do fim do mundo!



## COMPONENTES

### 81 Cartas

- 8 cartas **Códice**
- 4 conjuntos de cartas
  - Aldeões e Animais
  - Guerreiros
  - Os Superiores
  - Agentes Especiais NPFODV

Cada conjunto de cartas contém:

10 cartas **Asteca**, 3 cartas **Templo**, 3 cartas **Disco Voador**

### 8 Cartas de Local

### 1 Tabuleiro Relógio de Sol

### 1 Carta de Jogador Inicial

→ Para facilitar a consulta durante a partida, as regras de cada conjunto de cartas estão explicadas ao final deste manual.





## PREPARAÇÃO

**A** Monte o baralho de cartas conforme o número de jogadores:

- Para 5 a 6 jogadores, jogue com os 4 conjuntos de cartas. Misture-os juntos, incluindo as 8 cartas Códice (total de 72 cartas).
- Para 2 a 4 jogadores, vocês só jogarão com 3 conjuntos de cartas mais as cartas Códice (total de 56 cartas). Remova, aleatoriamente ou à sua escolha, 1 dos 4 conjuntos de cartas de mesma cor (10 cartas Asteca, 3 cartas Tempo e 3 cartas Disco Voador).

**B** Distribua, aleatoriamente, as cartas em 8 pilhas viradas para baixo.

- Para 5 a 6 jogadores, haverá 9 cartas em cada pilha.
- Para 2 a 4 jogadores, haverá 7 cartas em cada pilha.

**C** No topo de cada pilha, coloque uma carta de **Local** virada para cima.

**D** Organize as 8 pilhas em torno do tabuleiro **Relógio de Sol**, casando os símbolos nas cartas de **Local** com os símbolos no relógio de sol.

**E** O jogador vestido com as roupas mais coloridas recebe a carta de **Jogador Inicial**.



*Variante para Jogadores mais Jovens: sugerimos que os Jogadores mais Jovens Juguem sem as cartas Códice para facilitar o entendimento do Jogo.*



## VISÃO GERAL DA RODADA

**1** Cada jogador pega uma das pilhas, começando com o **Jogador Inicial** e seguindo no sentido horário.

**2** Sem mostrar aos demais jogadores, cada jogador, simultaneamente, olha as cartas de sua pilha e escolhe uma delas, colocando-a virada para baixo à sua frente, retornando em seguida a pilha para sua posição em torno do **Relógio de Sol**.

**3** Os jogadores anunciam a hora mostrada em sua carta (mantendo a carta em si escondida dos demais jogadores).



**4** O jogador com a **menor hora do dia** (por ex., 0:15 é menor que 1:30, 10:15 e 14:30) recebe, imediatamente, a **carta de Jogador Inicial**, vira a carta escolhida à sua frente

para cima e aplica seu efeito, se ela possuir algum. Continuando no sentido horário (não de acordo com a hora das demais cartas), os demais jogadores viram suas cartas para cima e aplicam seus efeitos.



Cada rodada é jogada desta mesma forma até o fim do mundo!

Dica: Caso não haja mais cartas em uma pilha, coloque a carta de Local em cima do Relógio de Sol para indicar que os jogadores não podem escolher mais esta pilha e que o fim do mundo está próximo.



## FIM DO MUNDO

### Final da Partida

A partida termina quando não houver mais cartas restantes em duas das pilhas, ou quando:

- Para 2 a 4 jogadores: **7 Discos Voadores** tiverem sido jogados.
- Para 5 a 6 jogadores: **9 Discos Voadores** tiverem sido jogados.

Termine a rodada, então calcule as pontuações finais somando, **nesta ordem**:

**I.** Pontos de vitória bônus das cartas **Códice**.

**II.** Pontos de vitória das cartas **Asteca** em sua cidade, não importando se elas estão ou não em um Templo.

**III.** Pontos dos ataques de **Disco Voador**.

O jogador com mais pontos vence a partida.



Exemplo de uma (boa) pontuação:

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



# DETALHES DAS CARTAS

## CARTAS ASTECA

Estas cartas representam os personagens do jogo.

Cada carta **Asteca** fornece pontos ao final da partida, indicados no canto superior esquerdo da carta. Algumas destas cartas possuem regras específicas, que serão explicadas a seguir, ou pontos adicionais além dos pontos indicados no canto superior esquerdo.

A cor da carta indica a qual conjunto ela pertence. Há quatro conjuntos: **ALDEÕES E ANIMAIS** (rosa), **SUPERIORES** (azul), **GUERREIROS** (amarelo) e **AGENTES ESPECIAIS NPFODV** (verde).

### ALDEÕES E ANIMAIS



Seus cidadãos precisam comer, portanto, ao final da partida, além dos pontos recebidos das cartas Aldeões e Animais, o jogador com menos cartas de **Aldeões e Animais** (e portanto menos 🍌) perde 5 pontos.

Se houver empate, todos os jogadores com menos cartas **Aldeões e Animais** perdem 5 pontos.

### OS SUPERIORES



Um **Sacerdote** (ou Sacerdotisa) fornece 10 pontos ao final da partida se houver um **Alienígena** para sacrificar. Para pontuar, coloque uma carta **Alienígena** debaixo da carta Sacerdote. O **Alienígena** sacrificado não fornece nenhum ponto.

Se um **Sacerdote** estiver sozinho, ele não vale nenhum ponto de vitória ao final da partida. Cada **Sacerdote** só pode ser pareado com no máximo um **Alienígena**.

### GUERREIROS



**Guerreiros** fornecem pontos conforme a quantidade de guerreiros do mesmo tipo que você tiver.

Exemplo: se você tiver 1 **Guerreiro Águia**, você ganha 2 pontos, 2 **Guerreiros Águia** valem 10 pontos e se você tiver todos os três, ganha 20 pontos!

Lembre-se, a quantidade de pontos de vitória é diferente para cada tipo de **Guerreiro**!

### AGENTES ESPECIAIS NPFODV\*



**Agentes (Muito) Especiais**: o poder dos **Agentes (Muito) Especiais** é **permanente**! Se um jogador possuir um Agente (Muito) Especial não escondido debaixo de um **Templo**, cada carta **Asteca** jogada – de qualquer conjunto – pode ser escondida debaixo de uma carta **Templo** do mesmo conjunto, se possível.



**Arquivistas**: um **Arquivista** fornece a quantidade de pontos mostrada na carta. Ele também fornece a quantidade de pontos bônus mostrada na carta se estiver escondido em um **Templo** ao final da partida.

\***Confidencial**: a Agência NPFODV, que significa "**Nada Podemos Fazer, Ocupados com Discos Voadores**", viaja pelo tempo lutando contra todas as formas de invasão Alienígena.

## CARTAS TEMPLO

Existem 3 **Templos** em cada conjunto de cartas.

Ao jogar uma carta **Templo**, **imediatamente** reúna todas as cartas Asteca que você já tenha jogado da mesma cor da Carta Templo. Forme uma pilha e coloque a carta **Templo** sobre elas.



Estes Astecas estarão protegidos contra ataques de **Disco Voador**.

**Tome cuidado:** assim que um **Templo** for jogado, será impossível colocar mais **Astecas** debaixo dele, exceto se você possuir um Agente (Muito) Especial. Os habitantes barricaram-se ali dentro e recusam-se a abrir as portas para mais alguém!

## CARTAS CÓDICE

As cartas **Códice** são sinais de que os Deuses vieram ajudá-lo.

Ao jogar uma carta **Códice**, ela é posicionada, virada para cima, ao lado da sua cidade. Ela valerá pontos de vitória bônus quando você totalizar a pontuação no final da partida.



**Importante:** cartas **Disco Voador** nunca contam ao calcular os pontos das cartas **Códice**!

## CARTAS DISCO VOADOR

Existem 3 **Discos Voadores** em cada conjunto de cartas.

O efeito do **Disco Voador** acontece **imediatamente** quando revelado e deve ser aplicado antes de o próximo jogador revelar sua carta. Uma carta **Disco Voador** permite a você atacar as cartas **Asteca** dos seus oponentes.



Cada jogador, exceto aquele que acabou de jogar o **Disco Voador**, descarta uma carta Asteca visível (uma que não esteja coberta por uma carta **Templo**) de **mesma cor** que a carta **Disco Voador**. Se mais de uma carta **Asteca** de mesma cor estiver visível, o jogador que jogou a carta **Disco Voador** pode escolher qual será descartada.

Ao jogar uma carta **Disco Voador**, coloque-a virada para cima à frente das cartas na sua cidade. Coloque as cartas **Asteca** descartadas pelos seus oponentes debaixo dela. Você ganhará 1 ponto para cada uma destas cartas Asteca ao final da partida.

**Lembre-se:** a partida termina depois que 7 ou 9 cartas **Disco Voador** tiverem sido jogadas, dependendo da quantidade de jogadores!

Divirtam-se e fiquem de olho nos alienígenas!



## CRÉDITOS

**Tradução:** Gabriel C. Schweitzer

**Revisão:** Eduardo Cella, Gustavo Lopes, Lucas Andrade e Romir G. E. Paulino

**Edição e Produção:** Eduardo Cella - **Diagramação:** Gil Martimiano

© 2022 LUMBERJACKS [STUDIO]. Le Pavillon 14250 Vendes. France.

© 2022 Blackrock Games. © 2024 PaperGames. Todos os direitos reservados.



PAPERGAMES

Para mais jogos, informações adicionais, manuais ou suporte, visite nosso site: [www.papergames.com.br](http://www.papergames.com.br)

Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão prévia. Regras v1.0.