



Przemek Wojtkowiak



Joanna Rzepecka



AKAKOR



Opis gry

Grupa odkrywców i poszukiwaczy przygód wyrusza w ostępy dalekiej dżungli, by odnaleźć rozrzucone po lesie ślady kultury Majów.

Aby zachować harmonię między naturą i człowiekiem, musimy zebrać pozostałości upadłej cywilizacji i zwrócić je w należne miejsce – do piramidy Majów w legendarnym mieście Akakor. Po wielu trudach i wyzwaniach docieramy w miejsce, z którego widać już cel naszej wędrówki. Kto zbierze najwięcej artefaktów, a kto ugrzęźnie w błocie deszczowego lasu i nie dotrze do piramidy?

1 piramida 3D



1 3-częściowa plansza



Kapucynka / Jaguar / Tukan / Iguana / Kapibara



5 drewnianych pionków bohaterów



22 żetony artefaktów Majów



17 żetonów akcji



5 masek bogów



1 znacznik ostatniego gracza



2 tratwy



4 drewniane kości

GRANNA



Przygotowanie rozgrywki

1. Zmontuj **planszę** z trzech części.
2. Złóż **piramidę**, a następnie zamocuj ją na odpowiednim miejscu na końcu planszy.
3. Umieść **tratwy** na rzece w pozycji startowej na początku planszy.



4. Umieść losowo po **2 artefakty Majów** na **wyznaczonych miejscach**.



5. Każdemu z graczy rozdaj **1 zielony żeton akcji** pozwalający przeskoczyć między wyspami (patrz: działanie żetonów akcji).

6. Umieść losowo po **1 żetonie akcji** na **wyznaczonych miejscach** (pozostałe żetony włóż z powrotem do pudełka – nie biorą udziału w grze).

7. Umieść na **wyznaczonych miejscach** tyle **masek bogów** (1 maska na 1 miejsce), ilu bohaterów bierze udział w rozgrywce. Upewnij się, że w każdym pasie planszy (lewym, środkowym i prawym) znajduje się przynajmniej 1 maska bogów. Pozostałe maski włóż z powrotem do pudełka – nie biorą udziału w grze.

8. Wybierz swojego **bohatera** i odpowiadający mu pionek.

9. Połóż obok planszy **znacznik ostatniego gracza**.

Grę zaczyna najmłodszy gracz. Począwszy od gracza po jego prawej stronie (**przeciwnie do ruchu wskazówek zegara**), gracze po kolei ustawiają swoich bohaterów na dowolnych, niezajętych miejscach na tratwach.

Cel gry

Uzyskaj jak największą liczbę punktów zwycięstwa.

Jak grać

Gra odbywa się w turach zgodnie z ruchem wskazówek zegara. **W swojej turze:**

1. Sprawdź, czy twój bohater jest ostatni (**samotnie**) w drodze do piramidy.



Jeśli tak: weź znacznik ostatniego gracza – jego posiadanie pozwala użyć w swojej turze dodatkowej akcji **RUCHU**. Jeśli wraz z innym graczem zajmujecie najdalsze, równe odległością od piramidy pozycje, nie otrzymujesz znacznika.

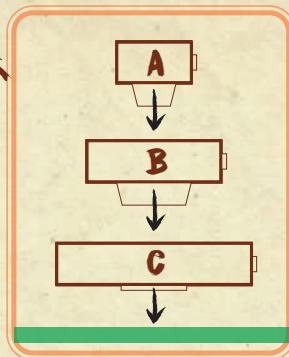
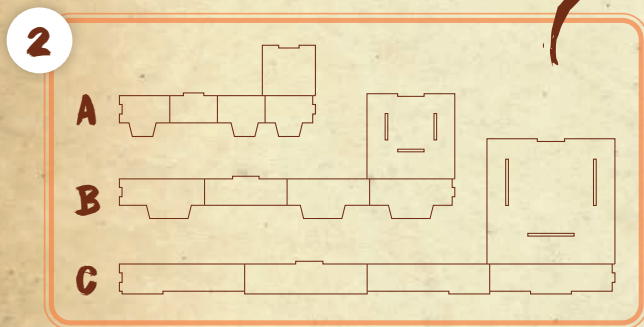
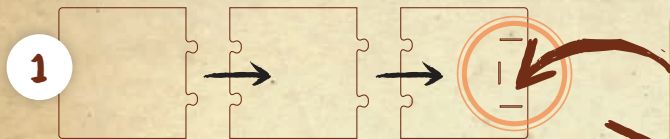
2. Rzuć kośćmi.

Rzuć wszystkimi kośćmi. Możesz **1 raz** przerzucić dowolną liczbę kości.

3. Wykonaj akcję.

Symbole na ściankach kości wskazują akcje, które możesz wykonać. Wykorzystaj akcje z 2 wybranych kości. Możesz wykonać akcje w dowolnej kolejności lub zrezygnować z ich wykonania (**poza akcją przesuwania tratwy – ta jest obligatoryjna**).





Po skończonej rozgrywce
zdemontuj jedynie szczyt
piramidy, by zmieścić ją
do pudełka.



AKCJE GRACZA



RUCH

Przesuń swojego bohatera o jedno puste pole w lewo, w prawo lub do przodu (wejście na tratwę lub most, zejście z tratwy lub mostu, poruszanie się po lądzie).

Pamiętaj! Tylko jeden bohater może zajmować dane miejsce i nie można poruszać się do tyłu!



PRZESKOK

Przeskocz rzekę do przodu z jednej wyspy na drugą lub przeskocz bohatera innego gracza do przodu lub na boki (po lądzie, moście, tratwie).



WIATR

Przesuń tratwę o jedno pole do przodu – bez względu na to, czy są na niej bohaterowie, czy nie. Działania ikony wiatru musisz użyć zawsze. Nie możesz przesunąć tratwy pod mostem, jeśli którykolwiek bohater stoi na tratwie w pozycji uniemożliwiającej przesunięcie. Gdy tratwa dotrze do piramidy, nie może być już przesuwana.

UWAGA! Na ściance kości występują również 2 ikony: przeskoku i wiatru oraz ruchu i wiatru. Możesz użyć obu działań w dowolnej kolejności. Działania ikony wiatru musisz użyć zawsze.

JAK DZIAŁA PRZESKOK?

Możesz:

1. Przeskoczyć bohatera innego gracza w lewo, w prawo lub do przodu, o ile jest tam puste pole, na którym możesz wylądować.
2. Przeskoczyć DO PRZODU rzekę w miejscu, w którym znajduje się ikonka przeskoku (lub podwójna ikonka – wówczas potrzebujesz dwóch przeskoków).
3. Przeskoczyć z tratwy na tratwę w miejscu, w którym znajduje się ikonka przeskoku.

Nie możesz:

1. Przeskoczyć bohatera innego gracza po skosie (lub ruchem w kształcie litery L) albo do tyłu (chyba że użyjesz odpowiedniego żetonu akcji – patrz: działanie żetonów akcji).
2. Przeskoczyć **jednocześnie** rzeki i bohatera.
3. Przeskakiwać przez rzekę w prawo lub w lewo (z wyłączeniem skoku z tratwy na tratwę).
4. Przeskoczyć **jednocześnie** dwóch bohaterów.



W grze występują 3 typy żetonów:



ARTEFAKTY MAJÓW

(warte od 2 do 5 punktów zwycięstwa)

Jeśli w trakcie swojego ruchu staniesz lub przejdziesz przez pole z artefaktem Majów, otrzymujesz wierzchni żeton z danego stosu. Artefakty Majów mają wartości stanowiące punkty zwycięstwa na koniec rozgrywki.



ŻETONY AKCJI

(7 rodzajów żetonów pozwalających na użycie dodatkowej akcji)

Jeśli w trakcie swojego ruchu staniesz lub przejdziesz przez pole z żetonem akcji – zdobywasz żeton. Żetony akcji mogą zostać wykorzystane przez ciebie w trakcie rozgrywki (po użyciu odłóż je do pudełka). Każdy niewykorzystany żeton jest warty 1 punkt zwycięstwa na koniec gry.

Działanie żetonów akcji (w nawiasie liczba poszczególnych żetonów w grze):



Możesz użyć działania 3 kości w turze (2)



Możesz użyć dodatkowego przeskoku (2)



Możesz zamienić się miejscami (wszędzie poza piramidą) z sąsiadującym prostopadłe bohaterem (2)



Po dotarciu do piramidy, możesz wziąć najbardziej oddalony od piramidy artefakt z planszy (2)



Po dotarciu do piramidy, możesz wziąć niezebrany artefakt znajdujący się najbliżej piramidy (2)



Możesz użyć, aby wykonać do tyłu dowolne akcje w swojej turze (dotyczy też cofania tratwy) (2)



Możesz przedostać się na sąsiednią wyspę (poruszyć się lewo lub w prawo) oddaloną maksymalnie o 1 pole wody (5 – te żetony gracze otrzymują na początku rozgrywki)



MASKI BOGÓW

(5 jednakowych żetonów)

Maska zapewnia przychylność bogów Majów i pozwala wspiąć się na najwyższy stopień piramidy (10 punktów zwycięstwa na koniec gry) oraz podwaja wartość jednego, najcenniejszego artefaktu Majów w kolekcji gracza.

Jeśli w trakcie swojego ruchu staniesz lub przejdziesz przez pole z maską bogów, otrzymujesz tę maskę.

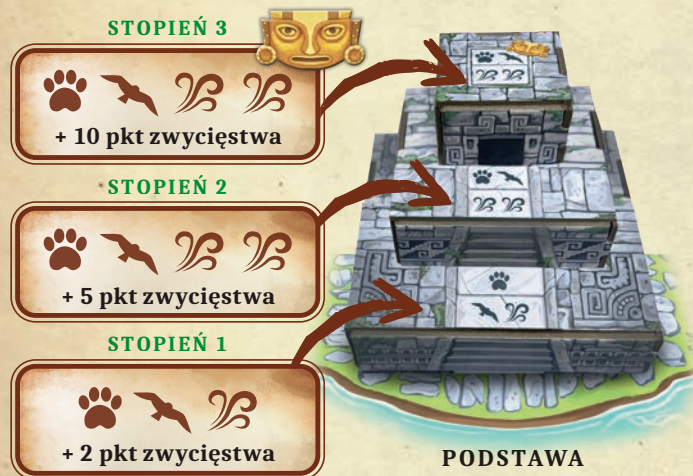
UWAGA! Każdy gracz może posiadać maksymalnie jedną maskę bogów. Jeśli posiadasz już maskę i przejdziesz przez pole, na którym znajduje się kolejna – nie możesz jej wziąć.



Piramida

Na piramidę możesz wejść WYŁĄCZNIE z tratwy.

Użyj akcji ruchu, aby zejść z przedniego pola tratwy na podstawę piramidy (lub użyj przeskoku, jeśli pierwsze miejsce na tratwie zajmuje inny bohater). Aby wejść na poszczególne stopnie piramidy, musisz w swojej turze uzyskać następujące wyniki rzutu kośćmi (możesz dostać się z tratwy bezpośrednio na 1. stopień piramidy, o ile wystarczy ci na to akcji):



Pamiętaj! Aby wejść na szczyt piramidy i zakończyć rozgrywkę, musisz być w posiadaniu maski bogów.

Jeśli jako ostatni gracz wchodzisz na podstawę piramidy lub jeśli nie udało ci się dostać na piramidę przed końcem gry, gubisz jeden artefakt Majów (najniżej punktowany) i odrzucasz go (nie wliczasz go do punktacji końcowej).

Koniec gry

Gra kończy się natychmiast na jeden z 2 sposobów:

1. Jeden z graczy wszedł na szczyt piramidy.
2. Wszyscy gracze znajdują się przynajmniej na podstawie piramidy.



Punktacja

Po skończonej rozgrywce zlicz punkty za wszystkie zebrane artefakty Majów oraz niewykorzystane żetony akcji i do uzyskanej sumy dodaj punkty za ułożenie bohatera na piramidzie. Jeśli jesteś w posiadaniu maski bogów, podwój punkty zwycięstwa za najwartościowszy z zebranych przez siebie artefaktów.

W przypadku remisu wygrywa gracz, który zebrał więcej artefaktów. W przypadku dalszego remisu wygrywa gracz, który stał na wyższym stopniu piramidy. W przypadku dalszego remisu podzielcie się zwycięstwem.

Wariant dla 2 graczy

Wybierzcie po 2 bohaterów i grajcie nimi naprzemiennie (gracz A – bohater 1, gracz B – bohater 1; gracz A – bohater 2, gracz B – bohater 2 itd.). Wykonujcie ruchy swoich bohaterów osobno (w danej turze dany bohater, nie obaj), ale korzystajcie ze wspólnej dla obu waszych bohaterów puli żetonów akcji. Reszta zasad pozostaje bez zmian... Wygrywa gracz, którego bohaterowie zgromadzili łącznie więcej punktów zwycięstwa.



Przemek Wojtkowiak



Joanna Rzepecka



AKAKOR

About the game



A party of adventurers and explorers ventures into the heart of a jungle to find scattered treasures of Maya culture and heritage. To keep balance between nature and a creation of man, we must gather the remnants of a fallen civilization and return them to the rightful place – to Maya pyramid in the legendary city of Akakor. After many hardships and challenges we manage to reach the vicinity of the pyramid. Who will collect the most artifacts and who will bog down in the mud of the rainforest and fail to reach the pyramid?

1 3D pyramid



Capuchin / Jaguar / Toucan / Iguana / Capybara



1 3-part game board



5 wooden hero figurines



22 Maya artifacts tokens



17 action tokens



5 masks of the gods



1 last player marker



2 rafts



4 wooden dice

GRANNA



Setup

1. Assemble the **board game** from the 3 parts.
2. Fold the **pyramid** and anchor it in a correct space at the end of the game board.
3. Put the **rafts** on the river in a starting position in the beginning of the game board.



4. Put **2 Maya artifacts** randomly on each of the **marked spaces**.



5. Give every player **1 green action token** allowing to side jump between islands (see: Action tokens).

6. Put **1 action token** randomly on each of the **marked spaces** (put the rest of the action tokens into the game box).

7. Put as many **masks of the gods** on the **marked spaces** (1 on each) as there are players. Make sure there is a mask of the gods in each lane of the map (left, middle, right). Put the rest of the masks into the game box.

8. Choose your **hero** and its figurine.

9. Put the **last player marker** near the board.

The youngest player starts the game. Starting from the player to his right (**counterclockwise**), players one by one put their selected figurines on any unoccupied spots on the rafts.

Objective of the game

To collect the most victory points.

How to play

The game is played in turns in a clockwise fashion. **In your turn:**

1. Check if your hero is the furthest one (alone) away from the pyramid.



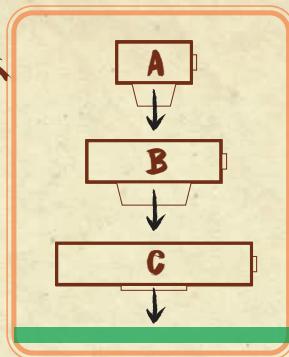
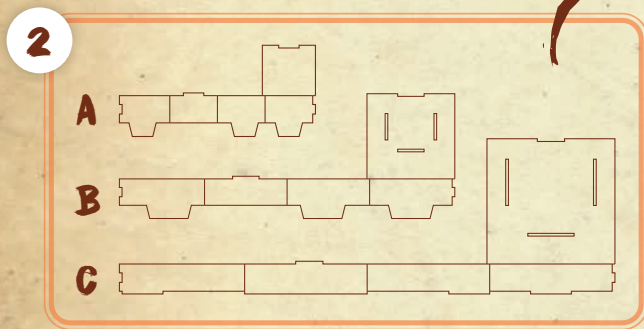
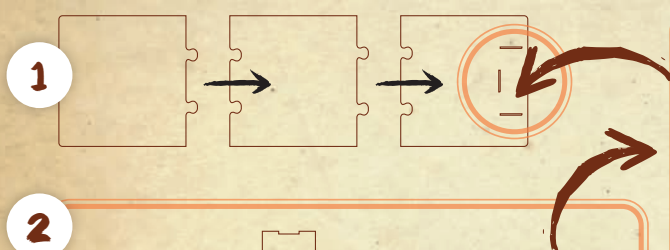
If yes: take the last player marker – it enables using additional **MOVE** action. If you and the other player are both the furthest away from the pyramid – you don't get the last player marker.

2. Roll the dice.

Roll all the dice. Then you can reroll **once** any chosen amount of the dice.

3. Apply the action.

The symbols on the sides of the dice inform which actions you can take. Use the actions from 2 chosen dice. You can take these actions in any order or resign from taking them (**with the exception of moving the raft – this action is mandatory**).



Disassemble only the top of the pyramid to fit it into the box after you finish the game.



ACTIONS



MOVE

Move your hero 1 empty space to the left or right or forward (entering the raft from the bridge, coming off the raft or the bridge, moving on the ground or onto the raft).

Remember! Only one hero can occupy a given space and you cannot move backward!



JUMP

Jump over the river from one island to another (forward or jump over another hero forwards, to the left or right (on land, bridge, raft)).



WIND

Move the raft one space forward – regardless if there are any heroes on it or not. You always have to perform this action.

You cannot move the raft under the bridge if any hero stands in a position preventing such action. When the raft reaches the pyramid, it cannot be moved anymore.

ATTENTION! Dual symbols also appear on the dice: JUMP plus WIND and MOVE plus WIND. You can use both actions in chosen order. You always have to perform the WIND action.

HOW DOES THE JUMP WORK?

You are allowed to:

1. Jump over another player's hero forwards, to the left or to the right, if there is an empty space to land on.
2. Jump FORWARD across the river through spaces marked with the jump symbol (or double jump symbol – you then need to use 2 jump icons).
3. Jump from one raft to another through spaces marked with the jump symbol.

You are not allowed to:

1. Jump over another player's hero diagonally (or in a L-shape fashion) or backwards (unless you use a proper action token – see: Actions tokens).
2. Jump across the river and over another player's hero **simultaneously**.
3. Jump sideways from one island to another (you can only jump sideways from one raft to the other).
4. Jump over two heroes **simultaneously**.



There are three types of tokens:



MAYA ARTIFACTS

(worth 2 to 5 victory points)

If during your turn you'll stop at or pass through a space with a Maya artifact, you receive the outer token from that pile.

Maya artifacts have values counted as victory points at the end of the game.



ACTION TOKENS

(7 types of tokens enabling additional action)

If during your turn you'll stop at or pass through a space with an action token, you receive that token. Action tokens can be used during the game (return it to the box after use). If you however don't use a given totem, it will count as 1 victory point at the end of the game.

Action tokens (number of given token):



You can use the result of 3 dice in your turn (2)



You can use an extra jump (2)



You can switch places (everywhere except on the pyramid) with an orthogonally neighbouring hero (2)



After reaching the pyramid, you can collect the furthest artifact away from the pyramid (2)



After reaching the pyramid, you can collect the closest artifact to the pyramid (2)



You can use to perform chosen actions backwards in your turn (including backing up the raft) (2)



You can reach a neighbouring island (jump to the left or right) located 1 water space away (5 – these totems are given to the players at the beginning of the game)



MASKS OF THE GODS

(5 identical tokens)

The mask ensures a favour of the Maya pantheon thus enabling reaching the top spot on the pyramid (10 victory points at the end of the game) and doubles the single highest scoring Maya artifact of player's collection.

If during your turn you'll stop at or pass through a space with the mask of the gods, you receive that mask.

ATTENTION! Each player may have a maximum of one mask. If you have it and you'll stop at or pass through a space with another mask – you are not allowed to take it.



The pyramid

You can enter the pyramid EXCLUSIVELY from the raft.

Use 1 move action to enter its base from the front space of the raft (or use a JUMP action if you're behind a hero occupying the first space on the raft). In order to reach pyramid's steps, in your turn you have to combine following actions on the dice (you can enter 1st step directly from the raft if you'll manage to combine all needed actions):



Remember! In order to reach the top of the pyramid and end the game, you need to possess the mask of the gods.

If you enter the base of the pyramid as the last player or if you couldn't manage to reach the pyramid before the end of the game was triggered, you lose one of the Maya artifacts (of lowest value) and return it to the game box (this artifact will not add points to your score).

End of the game

The game ends immediately in one of 2 ways:

1. One of the players reached the top of the pyramid.
2. All players reached at least base of the pyramid.

Scoring

After the game is finished count all the victory points for collected Maya artifacts, unused action tokens and for hero placement on the pyramid. If you possess the mask of the gods, double the points for your most valuable Maya artifact.

In case of a tie, the winner is the player with more Maya artifacts collected. In case of a further tie, the winner is the player who ended up higher on the pyramid. If players are still tied, they share victory.

2 player variant

Pick 2 heros each and use them alternately (player A – hero 1, player B – hero 1; player A – hero 2, player B – hero 2 and so on). Move your heroes separately (in each turn move 1 hero, not both), but use shared pool of action tokens for both your heroes. The rest of the rules stay the same.

The winner is the player whose heros combined for more victory points.





Przemek Wojtkowiak



Joanna Rzepecka



AKAKOR

Spielidee



Ihr nehmt die Rolle von Entdeckern und Abenteurern ein und begebt euch in das Dickicht eines abgelegenen Dschungels. Dort wollt ihr die im Wald verstreuten Kostbarkeiten der Maya-Kultur aufspüren. Um das Gleichgewicht zwischen Natur und Mensch zu bewahren, müsst ihr die Überreste der untergegangenen Zivilisation einsammeln und an ihren ursprünglichen Ort zurückbringen – zur Maya-Pyramide in der legendären Stadt Akakor. Nach vielen Strapazen und Herausforderungen nähert ihr euch dem Ziel. Wer sammelt die meisten Artefakte, und wer bleibt im Schlamm des Regenwaldes stecken, ohne die Pyramide zu erreichen?

1 3D-Pyramide

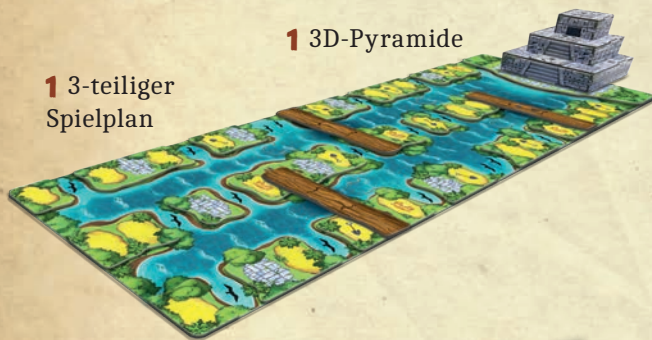


Kapuzineraffe / Jaguar / Tukan / Leguan / Capybara



5 Heldenfiguren aus Holz

1 3-teiliger
Spielplan



22 Maya-
Artefakte



17 Aktions-
marker



5 Götter-
masken



1 Letzter-
Held-Chip



2 Flöße



4 Holzwürfel

GRANNA

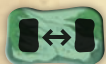


Spielvorbereitung

1. Baue den **Spielplan** aus drei Teilen zusammen.
2. Baue die **Pyramide** auf und befestige sie an der dafür vorgesehenen Stelle am Ende des Spielplans.
3. Bringe die **Flöße** auf dem Fluss in ihre Startposition am Anfang des Spielplans.



4. Verteile je **2 Maya-Artefakte** zufällig auf **die dafür vorgesehenen Stellen**.



5. Verteile an jede Person je **1 grünen Aktionsmarker**, mit dem sie zwischen den Inseln hin- und herspringen kann (siehe: Funktion der Aktionsmarker).

6. Verteile je **1 Aktionsmarker** zufällig auf **die dafür vorgesehenen Stellen** (lege die übrigen Marker zurück in die Schachtel – sie werden für diese Partie nicht benötigt).

7. Lege so viele **Göttermasken** auf **die dafür vorgesehenen Stellen**, wie Heldenfiguren am Spiel teilnehmen. Stelle sicher, dass sich in jedem Spielplanabschnitt (links, mittig und rechts) mindestens 1 Göttermaske befindet. Lege die übrigen Masken zurück in die Schachtel – sie werden für diese Partie nicht benötigt.

8. Wähle deinen **Helden** und die dazugehörige Spielfigur aus.

9. Lege den **Letzter-Held-Chip** neben den Spielplan.

Die jüngste Person beginnt das Spiel. Beginnend mit der Person zu ihrer Rechten (**gegen den Uhrzeigersinn**) platziert ihr nacheinander eure auf beliebigen freien Plätzen auf den Flößen.

Ziel des Spiels

Erziele so viele Siegpunkte wie möglich.

Spielablauf

Das Spiel verläuft rundenbasiert und im Uhrzeigersinn. **Bist du an der Reihe:**

1. **Schaue nach, ob sich dein Held auf dem Weg zur Pyramide (alleine) an letzter Stelle befindet.**



Wenn ja: Nimm den Letzter-Held-Chip – dieser Marker ermöglicht dir eine zusätzliche **BEWEGUNGS**-Aktion in deinem Zug. Falls jedoch eine andere Person genauso weit wie du von der Pyramide entfernt ist, bekommst du den Letzter-Held-Chip nicht.

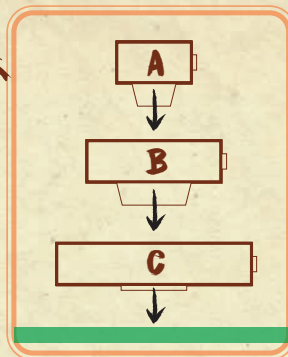
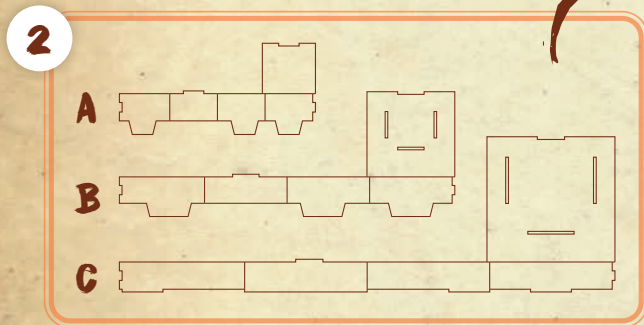
2. **Würfeln.**

Würfle mit allen Würfeln. Dann kannst du **einmal** eine Anzahl Würfel deiner Wahl erneut würfeln.

3. **Führe Aktionen aus.**

Die Symbole auf den Würfelseiten zeigen dir die möglichen Aktionen an. Wähle die Aktionen von 2 Würfeln aus. Du kannst die Aktionen in beliebiger Reihenfolge anwenden oder darauf verzichten (**mit Ausnahme der Aktion „Floß bewegen“ – diese ist verpflichtend**).





Baut nach dem Spielende nur
die Spitze der Pyramide ab,
damit sie in die Schachtel
passt.



AKTIONEN



BEWEGUNG

Bewege deine Heldenfigur um ein freies Feld nach links, rechts oder vorwärts (Betreten eines Floßes oder einer Brücke, Verlassen eines

Floßes oder einer Brücke, Bewegen auf dem Land).

Nicht vergessen! Auf jedem Feld darf sich nur eine Heldenfigur befinden und sie darf nicht rückwärts bewegt werden!



SPRUNG

Springe über den Fluss nach vorne von einer Insel auf die andere oder springe über die Heldenfigur einer anderen Person

nach vorne oder zur Seite (auf dem Land, der Brücke, dem Floß).



WIND

Bewege das Floß um ein Feld nach vorne – unabhängig davon, ob sich darauf Heldenfiguren befinden oder nicht. Die Aktion

des Windsymbols musst du immer ausführen. Du darfst das Floß nicht unter einer Brücke hindurchbewegen, wenn sich eine Heldenfigur in einer Position befindet, die diese Aktion verhindert. Sobald das Floß die Pyramide erreicht, darf es nicht mehr bewegt werden.

HINWEIS! Es gibt auch Würfelseiten mit 2 Symbolen: „Sprung und Wind“ sowie „Bewegung und Wind“. Du kannst beide Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen. Die Wind-Aktion musst du immer ausführen.

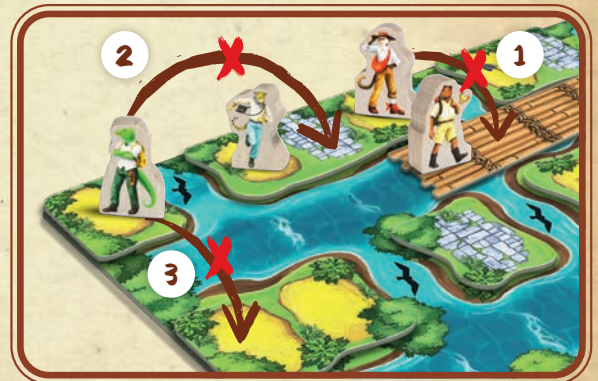
WIE FUNKTIONIERT DER SPRUNG?

Folgendes darfst du machen:

1. Über die Heldenfigur einer anderen Person nach links, rechts oder vorwärts springen, sofern sich dort ein freies Feld befindet, auf dem du landen kannst.
2. VORWÄRTS über den Fluss springen, und zwar an der Stelle, an der sich das Sprung-Symbol befindet (oder ein doppeltes Symbol – in diesem Fall benötigst du zwei Sprünge).
3. Von Floß zu Floß springen an den Stellen, an denen sich das Sprung-Symbol befindet.

Folgendes darfst du nicht machen:

1. Die Heldenfigur einer anderen Person schräg (oder in L-Form) bzw. rückwärts überspringen (es sei denn, du verwendest einen entsprechenden Aktionsmarker – siehe: Funktion der Aktionsmarker).
2. Über einen Fluss und eine Heldenfigur **gleichzeitig** springen.
3. Nach rechts oder links über einen Fluss springen (mit Ausnahme des Sprungs von Floß zu Floß).
4. Über zwei Heldenfiguren **gleichzeitig** springen.



In diesem Spiel gibt es 3 unterschiedliche Marker:



ARTEFAKTE DER MAYA

(2 bis 5 Siegpunkte wert)

Wenn du während deines Zuges auf einem Feld mit einem Maya-Artefakt stehen bleibst oder dieses Feld überquerst, bekommst du den obersten Marker des entsprechenden Stapels. Den Maya-Artefakten sind Werte zugeordnet, die am Ende des Spieles als Siegpunkte zählen.



AKTIONSMARKER

(7 verschiedene Arten, die eine zusätzliche Aktion ermöglichen)

Wenn du während deines Zuges auf einem Feld mit einem Aktionsmarker stehen bleibst oder dieses Feld überquerst, erhältst du diesen Marker. Die Aktionsmarker kannst du während des Spieles nutzen (nach Gebrauch kommen sie zurück in die Schachtel). Jeder ungenutzte Marker ist am Spielende 1 Siegpunkt wert.

Bedeutung der Aktionsmarker (Anzahl der Marker im Spiel):



Du darfst in deinem Zug die Aktionen von 3 Würfeln nutzen (2).



Du darfst einen zusätzlichen Sprung machen (2).



Du darfst mit einer orthogonal benachbarten Heldenfigur die Plätze tauschen (überall außer auf der Pyramide) (2).



Wenn du die Pyramide erreichst, darfst du das Artefakt vom Spielplan nehmen, das von der Pyramide am weitesten entfernt liegt (2).



Wenn du die Pyramide erreichst, darfst du das Artefakt vom Spielplan nehmen, das der Pyramide am nächsten liegt (2).



Du darfst damit in deinem Zug beliebige Aktionen rückwärts ausführen (inklusive das Zurückbewegen des Floßes) (2).



Du kannst auf eine benachbarte Insel gelangen (dich nach links oder rechts bewegen), die maximal 1 Wasserfeld entfernt ist (5 – diese Aktionsmarker bekommt ihr zu Spielbeginn).



GÖTTERMASKEN

(5 identische Marker)

Die Maske sichert dir das Wohlwollen der Maya-Götter und ermöglicht es dir, die oberste Stufe der Pyramide zu erklimmen (10 Siegpunkte am Spielende) sowie den Wert des wertvollsten Maya-Artefakts in deiner Kollektion zu verdoppeln.

Wenn du während deines Zuges auf einem Feld mit einer Göttermaske stehen bleibst oder dieses Feld überquerst, bekommst du diese Maske.

HINWEIS! Jede Person darf maximal eine Göttermaske besitzen. Wenn du bereits eine Maske hast und kommst auf oder über ein Feld mit einer weiteren Maske, darfst du diese nicht nehmen.



Die Pyramide

Du kannst die Pyramide NUR von einem Floß aus betreten.

Verwende eine Bewegungsaktion, um vom vorderen Feld des Floßes auf die Pyramidenbasis zu kommen (oder nutze den Sprung, wenn der erste Platz auf dem Floß von einer anderen Heldenfigur besetzt ist). Um die einzelnen Stufen der Pyramide zu erklimmen, musst du in deinem Zug folgende Würfelergebnisse erzielen (du kannst vom Floß aus direkt auf die 1. Stufe der Pyramide gelangen, sofern dir dafür genügend Aktionen zur Verfügung stehen):

STUFE 3



+ 10 Siegpunkte

STUFE 2



+ 5 Siegpunkte

STUFE 1



+ 2 Siegpunkte



BASIS



Nicht vergessen! Um die Spitze der Pyramide zu erreichen und das Spiel zu beenden, musst du eine Göttermaske besitzen.

Falls du zuletzt die Pyramidenbasis betrittst oder es dir nicht gelungen ist, vor Spielende die Pyramide zu erreichen, verlierst du ein Maya-Artefakt (das mit dem niedrigsten Wert) und legst es ab (dieses Artefakt wird bei der Endwertung nicht mitgezählt).

Spielende

Das Spiel endet sofort in einem der beiden Fälle:

1. Jemand von euch hat die Spitze der Pyramide erreicht.
2. Alle Personen befinden sich mindestens auf der Basis der Pyramide.



Wertung

Zähle nach Spielende die Punkte für alle deine eingesammelten Maya-Artefakte, die ungenutzten Aktionsmarker sowie die Punkte für die Platzierung deiner Heldenfigur auf der Pyramide zusammen. Wenn du eine Göttermaske besitzt, verdoppele die Siegpunkte für das wertvollste deiner gesammelten Artefakte.

Bei Gleichstand gewinnt die Person, die mehr Artefakte gesammelt hat. Herrscht erneut Gleichstand, dann gewinnt, wer die höhere Pyramidenstufe erreicht hat. Bei weiterem Gleichstand teilt ihr euch den Sieg.

2-Personen-Variante

Wählt jeweils 2 Heldenfiguren aus und spielt abwechselnd (Person A – Heldenfigur 1, Person B – Heldenfigur 1; Person A – Heldenfigur 2, Person B – Heldenfigur 2 usw.). Führt die Bewegungen eurer Heldenfiguren getrennt aus (in einem Zug jeweils nur eine Heldenfigur, nicht beide). Nutzt dabei aber die Aktionsmarkern als gemeinsamen Pool für beide Heldenfiguren. Die übrigen Regeln gelten unverändert ... Es gewinnt die Person, deren Spielfiguren insgesamt mehr Siegpunkte gesammelt haben.



Przemek Wojtkowiak



Joanna Rzepecka



AKAKOR

Descrizione del gioco

Un gruppo di esploratori e avventurieri si avventura nelle profondità della giungla per trovare tracce della cultura Maya sparse per la foresta.

Per mantenere l'armonia tra la natura e l'uomo, devono raccogliere i resti di una civiltà caduta e riportarli al loro legittimo posto – nella piramide Maya, nella leggendaria città di Akakor. Dopo molte difficoltà e sfide, hanno raggiunto il punto da cui già possono vedere l'obiettivo della nostra escursione. Chi raccoglierà più reperti e chi invece rimarrà bloccato nel fango della foresta pluviale senza arrivare alla piramide?

1 Piramide 3D



Cappuccina / Giaguaro / Tucano / Iguana / Capibara



5 figurine di eroi in legno

1 Tabellone
a 3 pezzi



22 Gettoni
con Artefatti
Maya



17 Gettoni
mossa



5 Maschere
degli Dei



1 Segnalino
dell'ultimo
giocatore



2 zattere



4 dadi in legno

GRANNA



Preparazione al gioco

1. Assembla il **tabellone** composto da tre parti.
2. Assembla la **piramide** e fissala nel punto giusto alla fine del tabellone. Finito di giocare, smonta solo la sommità della piramide per farla entrare nella scatola.
3. Posiziona le **zattere** sul fiume nella posizione di partenza all'inizio del tabellone.



4. Posiziona casualmente **2 artefatti** Maya in **posizioni designate**.



5. Dai a ogni giocatore **1 gettone mossa verde** che permette di saltare tra le isole (vedi i gettoni mossa).

6. Per **ogni posizione designata**, metti casualmente **1 gettone mossa** (rimetti i gettoni rimanenti nella scatola – non partecipano al gioco).

7. Posiziona **nei posti designati** tante **maschere degli dèi** quanti giocatori stanno partecipando al gioco. Assicurati che ci sia almeno una maschera degli dei in ogni corsia del tabellone (sinistra, centrale e destra). Rimetti le maschere rimanenti nella scatola – non partecipano al gioco.

8. Scegli il tuo **eroe** e prendi la figurina corrispondente.

9. Posiziona accanto al tabellone il **segnalino dell'ultimo giocatore**.

Inizia la partita il giocatore più giovane. Partendo dal giocatore alla sua destra (**in senso antiorario**), i giocatori a turno posizionano le figurine dei propri eroi negli spazi liberi sulle zattere.

Obiettivo del gioco

Raccogliere il maggior numero di punti vittoria.

Come giocare

Il gioco si svolge a turni, in senso orario. **Al tuo turno:**

1. Controlla se il tuo eroe è l'ultimo (da solo) sulla strada verso la piramide.



Se sì: prendi il segnalino dell'ultimo giocatore – averlo ti permette di usare una mossa aggiuntiva di **SPOSTAMENTO** nel tuo turno.

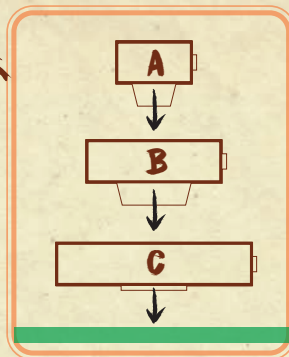
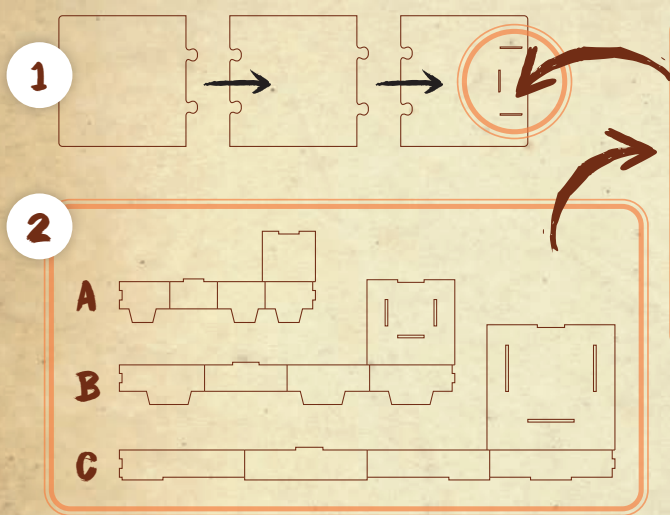
Se oltre a te un altro giocatore occupa una posizione ugualmente lontana dalla piramide, nessuno riceve il segnalino.

2. Tira i dadi.

Tira tutti i dadi. Per **una volta** puoi tirare di nuovo qualsiasi numero di dadi.

3. Esegui la **Mossa**.

I simboli sulle facce dei dadi indicano le mosse che puoi compiere. Usa le facce di 2 dadi a tua scelta. Puoi eseguire le mosse in qualsiasi ordine o puoi scegliere di non eseguirle (**tranne che per la mossa di spostare la zattera – questa è obbligatoria**).



Finito di giocare, smonta solo la sommità della piramide per farla entrare nella scatola



MOSSE DEL GIOCATORE



SPOSTAMENTO

Sposta il tuo eroe di un passo nello spazio vuoto a sinistra, a destra o in avanti (sali sulla zattera o sul ponte, scendi dalla zattera o dal ponte, spostati sulla terraferma).

Ricordati! Solo un eroe può occupare uno spazio e non puoi muoverti indietro!



SALTO

Salta oltre il fiume in avanti da un'isola all'altra, oppure scavalca l'eroe di un altro giocatore in avanti o sui lati (su terraferma, ponte, zattera).



VENTO

Sposta la zattera in avanti di un passo, - indipendentemente se ci siano eroi sopra o meno. Il movimento dell'icona del vento deve essere usato sempre. Non puoi spostare la zattera sotto il ponte se c'è un eroe sulla posizione che impedisce lo spostamento. Una volta che la zattera raggiunge la piramide, non può più essere spostata.

ATTENZIONE! Sulle facce dei dadi ci sono anche 2 icone: salto e vento e spostamento e vento. Puoi usare entrambe le mosse in qualsiasi ordine. Devi sempre usare la mossa del vento.

COME FUNZIONA SALTO?

Puoi:

1. Scavalcare l'eroe di un altro giocatore a sinistra, a destra o in avanti, purché oltre ci sia lo spazio libero per atterrare.
2. Saltare IN AVANTI oltre il fiume dove si trova l'icona del salto (o l'icona doppia - allora servono due salti).
3. Saltare da una zattera all'altra dove c'è l'icona del salto.

Non puoi:

1. Scavalcare l'eroe di un altro giocatore diagonalmente (o con un movimento a forma di L) o all'indietro (a meno che tu non usi il gettone mossa appropriato - vedi come funzionano i gettoni mossa).
2. Scavalcare **contemporaneamente** il fiume e l'eroe.
3. Scavalcare il fiume a destra o a sinistra (ad esclusione del salto da una zattera ad altra).
4. Scavalcare **contemporaneamente** due eroi.



Nel gioco ci sono tre tipi di gettoni:



ARTEFATTI MAYA

(valgono dai 2 ai 5 punti vittoria)

Se durante la tua mossa scavalchi o ti fermi sul campo con un artefatto Maya, ricevi il gettone dalla cima di quella pila. Gli artefatti Maya hanno valori che rappresentano punti vittoria alla fine del gioco.



GETTONI MOSSA

(7 tipi di gettoni che ti permettono di usare una mossa aggiuntiva)

Se durante la tua mossa ti fermi o scavalchi il campo con un gettone mossa, guadagni quel gettone. I gettoni mossa possono essere usati durante il gioco (dopo l'uso rimettili nella scatola). Ogni gettone inutilizzato vale 1 punto vittoria alla fine della partita.

Funzionamento dei gettoni mossa (tra parentesi il numero dei gettoni presenti nel gioco):



Puoi usare la mossa dei 3 dadi nel turno (2)



Puoi usare un salto extra (2)



Puoi scambiare il posto (ovunque tranne che nella piramide) con l'eroe perpendicolare adiacente (2)



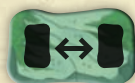
Una volta raggiunta la piramide, puoi prendere l'artefatto non raccolto più lontano dalla piramide sul tabellone (2)



Una volta raggiunta la piramide, puoi prendere l'artefatto non raccolto più vicino alla piramide (2)



Puoi usarlo per eseguire qualsiasi mossa all'indietro nel tuo turno (vale anche per retrocedere la zattera) (2)



Puoi spostarti sull'isola vicina (spostandoti a sinistra o a destra) fino a 1 campo d'acqua di distanza (5 – questi gettoni vengono dati ai giocatori all'inizio della partita)



MASCHERE DEGLI DEI

(5 gettoni identici)

La maschera concede il favore degli dèi Maya e ti permette di salire fino al massimo gradino della piramide (10 punti vittoria alla fine del gioco) e raddoppia il valore di uno degli artefatti Maya, il più prezioso della collezione del giocatore.

Se durante il tuo turno scavalchi o ti fermi sul campo con una maschera degli dèi, ottieni questa maschera.

ATTENZIONE! Ogni giocatore può avere al massimo una maschera degli dei. Se hai già una maschera e attraversi il campo dove se ne trova un'altra, non puoi prenderla.



Piramide

Puoi salire sulla piramide SOLO dalla zattera.

Usa il movimento di spostamento per scendere dal campo anteriore della zattera sulla base della piramide (oppure usa il salto se un altro eroe è sul primo posto sulla zattera). Per salire i singoli gradini della piramide, devi ottenere i seguenti risultati con il lancio dei dadi al tuo turno (puoi andare direttamente dalla zattera al primo gradino della piramide, se hai abbastanza mosse per farlo):

GRADINO 3



+ 10 punti vittoria

GRADINO 2



+ 5 punti vittoria

GRADINO 1



+ 2 punti vittoria



Ricordati! Per salire in cima alla piramide e completare il gioco, devi possedere la maschera degli dèi.

Se sei l'ultimo giocatore a entrare alla base della piramide, o se non sei riuscito ad arrivarci prima della fine della partita, perdi un artefatto Maya (con il punteggio più basso) e lo scarti (non conta per il punteggio finale).

Fine del gioco

Il gioco finisce immediatamente in due casi:

1. Uno dei giocatori è salito in cima alla piramide.
2. Tutti i giocatori sono almeno sulla base della piramide.



Punteggio

Finita la partita, conta i punti per tutti gli artefatti Maya raccolti e i gettoni azione inutilizzati e, al totale ottenuto, aggiungi i punti per la posizione del tuo eroe sulla piramide. Se hai la maschera degli dèi, raddoppia i punti vittoria dell'artefatto più prezioso che hai raccolto.

In caso di pareggio, vince il giocatore che ha raccolto più artefatti. In caso di ulteriore pareggio, vince il giocatore che si è posizionato sul gradino più alto della piramide. In caso di ulteriore pareggio, condividete la vittoria.

Variante a 2 giocatori

Scegliete 2 eroi per giocatore e usateli alternativamente (giocatore A – eroe 1, giocatore B – eroe 1; giocatore A – eroe 2, giocatore B – eroe 2, ecc.). Fate le mosse dei vostri eroi separatamente (un eroe in un dato turno, non entrambi), ma i gettoni mossa sono in comune tra per entrambi eroi di un giocatore. Il resto delle regole rimane invariato... Il giocatore i cui eroi hanno accumulato più punti vittoria alla fine vince.



Przemek Wojtkowiak



Joanna Rzepecka



АКАКОР



Опис гри

Група дослідників і шукачів пригод вирушає в глибини джунглів, щоб знайти сліди культури цивілізації Майя, які розкидані по всьому лісу. Щоб зберегти гармонію між природою і людиною, ми повинні зібрати залишки загиблої цивілізації та повернути їх на їхнє законне місце — до піраміди Майя в легендарному місті Акакор. Після багатьох труднощів і викликів ми досягли місця, звідки вже бачимо мету нашої мандрівки. Хто збере найбільше артефактів, а хто застрягне в багнюці тропічного лісу і не дістанеться до піраміди?

1 Піраміда 3D

1 Ігрове поле з 3-х елементів



Капучин / Ягуар / Тукан / Ігуана / Капібара



5 дерев'яних фішок гравців



22 жетони артефактів Майя



17 жетонів дії



5 масок богів



1 маркер останнього гравця



2 плоти



4 дерев'яні кубики

GRANNA



Підготовка до гри

1. Склади **ігрове поле** з трьох частин.
2. Збери **піраміду** і закріпи її у потрібному місці наприкінці ігрового поля. Після гри зніми лише верхівку піраміди, щоб помістити її в коробку.
3. Розмісти **плоти** на річці у стартовій позиції на початку ігрового поля.



4. Розмісти **по 2 артефакти Майя** випадковим чином у **визначених місцях**.



5. Роздай кожному гравцю **1 зелений жетон дії** для перестрибування з острова на острів (див. Жетони дій).
6. Поклади **по 1 жетону дії** випадковим чином у **визначених місцях** (решту жетонів поклади назад у коробку — вони не беруть участі в грі).
7. Розмісти **стільки масок богів у визначених місцях**, скільки гравців бере участь у грі. Переконайся, що на кожній доріжці ігрового поля (ліва, середня та права) є принаймні одна маска богів. Поклади решту масок назад у коробку — вони не беруть участі в грі.
8. Обери свого **героя** та відповідну фішку.
9. Поклади **маркер останнього гравця** поруч із ігровим полем.

Наймолодший гравець починає гру. Починаючи з гравця праворуч від нього (**проти годинникової стрілки**), гравці по черзі розміщують своїх героїв у будь-яких вільних місцях на плотах.

Мета гри

Отримати найбільшу кількість переможних балів.

Як грати

Гра складається з раундів, в яких хід переходить за годинниковою стрілкою. **У свій хід:**

1. Перевір, чи твій герой є останній (сам) на шляху до піраміди.



Якщо так: візьми маркер останнього гравця — він дозволяє використати додаткову дію **РУХУ** у свій хід.

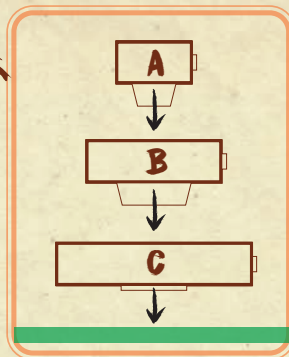
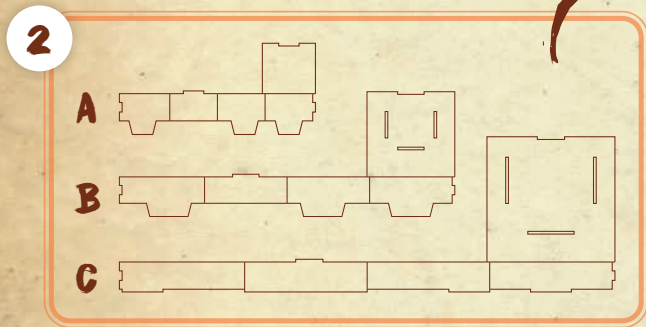
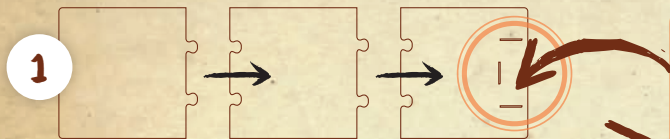
Якщо ти та інший гравець займає найвіддаленіші позиції на однаковій відстані від піраміди, ніхто не отримує маркер.

2. Кидай кості.

Кидай всі кубики. Ти можеш 1 раз перекинути будь-яку кількість кубиків.

3. Зроби хід.

Символи на верхніх гранях кубиків вказують на дії, які можна виконати. Вибери дії лише з двох кубиків. Можна виконувати дії в будь-якому порядку або відмовлятися від їх виконання (**крім дії переміщення плоту — це обов'язковий рух**).



Після гри зніми лише
верхівку піраміди, щоб
помістити її в коробку.



ДІЇ ГРАВЦІВ



ХІД

Перемісти героя на одну порожню клітинку ліворуч, праворуч або вперед (піднятися на пліт або міст, зійти з плоту чи мосту, рухатися

по суходолу).

Пам'ятай! На 1 клітинці може бути лише 1 герой, а рухатися назад не можна!



СТРИБОК

Стрибай через річку вперед з одного острова на інший або перестрибни через фішку іншого гравця вперед чи вбік (на суходолі, мості, плоті).



ВІТЕР

Перемісти пліт на одну клітинку вперед, незалежно від того, чи є на ньому фішки інших гравців чи ні. Завжди потрібно виконувати

цю дію з символом вітру. Не дозволяється переміщувати пліт під мостом, якщо фішка стоїть на плоті в такому положенні, що унеможливорює рух. Щойно пліт досягне піраміди, його вже не можна пересувати.

УВАГА! На деяких гранях кубиків також є 2 символи: стрибок та вітер і рух та вітер. Обидві дії можна виконати в будь-якому порядку. Завжди потрібно виконати дію з символом вітру.

ЯК ВІДБУВАЄТЬСЯ СТРИБОК?

Ти можеш:

1. Перестрибнути через фішку іншого гравця вліво, вправо або вперед, якщо є вільне місце, де можна приземлитися.
2. Стрибнути **ВПЕРЕД** по річці, де розташований символ стрибка (або подвійний символ — тоді потрібно зробити два стрибка).
3. Стрибай з плоту на пліт там, де є символ стрибка.

Ти не можеш:

1. Перестрибнути через фішку іншого гравця по діагоналі (або літерою Г) або назад (якщо не використовуєш відповідний жетон дії — дивіться жетони дій).
2. Перестрибнути **одночасно** через річку і фішку іншого гравця.
3. Перестрибнути через річку праворуч або ліворуч (окрім стрибків з плоту на пліт).
4. Перестрибнути через дві фішки гравців **одночасно**.



У грі є 3 типи жетонів:



АРТЕФАКТИ МАЙЯ

(вартістю від 2 до 5 переможних балів)

Якщо під час свого ходу ти зупинишся або пройдеш через поле з артефактом Майя, ти отримуєш верхній жетон із цього стосу. Цифри на артефактах Майя – це переможні бали наприкінці гри.



ЖЕТОНИ ДІЙ

(7 видів жетонів, які дозволяють виконати додаткову дію)

Якщо під час свого ходу ти встанеш або пройдеш через поле з жетоном дії — ти отримуєш жетон дії. Ці жетони можна використати під час наступних ходів (слід класти їх у коробку після використання). Кожен невикористаний жетон дає 1 переможний бал наприкінці гри.

Жетони дії (в дужках — кількість певних жетонів у грі):



Можна виконати дію 3 кубиків за один хід (2)



Можна використати додатковий стрибок (2)



Можна мінятися місцями (скрізь, крім піраміди) з сусідньою перпендикулярною фішкою (2)



При досягненні піраміди можна взяти артефакт, найвіддаленіший від піраміди на ігровому полі (2)



При досягненні піраміди можна взяти артефакт, найближчий до піраміди (2)



У свій хід можна виконати будь-яку дію у зворотному напрямку (також стосується руху плоту назад) (2)



можна стрибнути на сусідній острів (ліворуч або праворуч) лише через 1 клітинку з водою з водою (5 – ці жетони дають гравцям на початку гри)



МАСКИ БОГІВ

(5 однакових жетонів)

Маска дарує прихильність богів Майя і дозволяє піднятися на найвищий рівень піраміди (10 балів перемоги наприкінці гри) і подвоює вартість одного з найцінніших артефактів Майя у колекції гравця.

Якщо у свій хід ти зупинишся або пройдеш через поле з маскою богів, то отримуєш цю маску.

УВАГА! Кожен гравець може мати максимум одну маску богів. Якщо у тебе вже є маска і ти проходиш через поле, де знаходиться інша — її взяти не можна.



Піраміда

На піраміду можна зайти **ТІЛЬКИ** з плоту. Використовуй дію руху, щоб спуститися з передньої клітинки плоту до основи піраміди (або використай стрибок, якщо переднє місце на плоті займає інший гравець). Щоб піднятися на певний рівень піраміди, потрібно отримати наступні результати кидка кубика у свій хід (маючи необхідні дії, на перший рівень можна потрапити прямо з плоту):

РІВЕНЬ 3

   
+ 10 балів перемоги

РІВЕНЬ 2

   
+ 5 балів перемоги

РІВЕНЬ 1

  
+ 2 бали перемоги



Пам'ятай! Щоб піднятися на вершину піраміди і завершити гру, потрібно мати маску богів.

Якщо ти останній гравець, який зайшов на основу піраміди, або не дістався до піраміди до кінця гри, ти втрачаєш один артефакт Майя (з найнижчим балом) і скидаєш його (він не враховується у фінальному підрахунку).

Кінець гри

Гра закінчується одразу одним з двох способів:

1. Один із гравців піднявся на вершину піраміди.
2. Усі гравці знаходяться принаймні на основі піраміди.



Підрахунок балів

Після гри порахуй бали за всі зібрані артефакти Майя та невикористані жетони дій, а також додай бали за розміщення героя на піраміді до загальної суми. Якщо у тебе є маска богів, то слід подвоїти свої бали перемоги за найцінніший артефакт, який ти маєш. У разі нічиєї перемагає гравець, який зібрав більше артефактів. У разі ще однієї нічиєї перемагає гравець, який стоїть на вищому рівні піраміди. У разі ще однієї нічиєї розділіть перемогу

Варіант для двох гравців

Виберіть по дві фішки і грайте ними по черзі (гравець А – фішка 1, гравець Б – фішка 1; гравець А – фішка 2, гравець Б – фішка 2 тощо). Робіть ходи своїх фішок окремо (одна фішка на один хід, а не обидві фішки), але використовуйте набір жетонів дій, що належать до обох фішок. Інші правила залишаються незмінними. Гравець, чиї фішки зібрали разом більше переможних балів, виграє гру.





Przemek Wojtkowiak



Joanna Rzepecka



AKAKOR



Description du jeu

Un groupe d'explorateurs et d'aventuriers s'enfonce au cœur d'une jungle lointaine afin de retrouver les vestiges dispersés de la civilisation maya.

Pour rétablir l'harmonie entre la nature et l'œuvre de l'homme, vous devrez rassembler les restes d'un monde disparu et les ramener à leur juste place : la pyramide maya de la légendaire cité d'Akakor. Après de nombreuses épreuves et dangers, vous apercevez enfin votre objectif. Qui récoltera le plus d'artefacts ? Qui s'enlisera dans la boue de la forêt tropicale sans jamais atteindre la pyramide ?

1 pyramide 3D

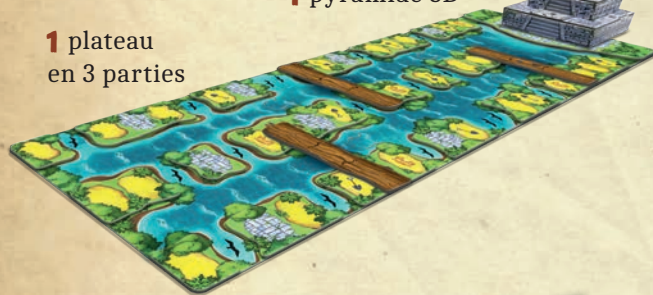


Capucin / Jaguar / Toucan / Iguane / Capybara



5 figurines de héros en bois

1 plateau
en 3 parties



22 jetons
artefacts
mayas



17 jetons
action



5 masques
des dieux



1 marqueur
dernier
joueur



2 radeaux



4 dés en bois

GRANNA



Mise en place

1. Assemblez le **plateau** de 3 parties.
2. Assemblez la **pyramide** puis fixez-la au bout du plateau. Une fois la partie terminée, démontez uniquement le sommet de la pyramide pour pouvoir la ranger dans la boîte.
3. Placez les **radeaux** sur la rivière, à leur position de départ.



4. Placez aléatoirement **2 artefacts mayas** sur chacun des **emplacements indiqués**.



5. Donnez à chaque joueur **1 jeton action vert** permettant d'effectuer un saut entre deux îles (voir : Jetons action).

6. Placez aléatoirement **1 jeton action** sur chacun des **emplacements indiqués**. Remettez les autres dans la boîte – ils ne sont pas utilisés dans le jeu cette fois-ci.

7. Placez autant de **masques des dieux** qu'il y a de joueurs sur les **emplacements prévus**. Assurez-vous qu'il y ait au moins 1 masque dans chacune des trois voies du plateau (gauche, centre, droite). Remettez les autres masques dans la boîte – ils ne sont pas utilisés dans le jeu cette fois-ci.

8. Choisissez votre **héros** et sa figurine correspondante.

9. Placez le **marqueur dernier joueur** à côté du plateau.

Le plus jeune joueur commence. En partant du joueur situé à sa droite (**dans le sens inverse des aiguilles d'une montre**), les joueurs placent tour à tour leur figurines sur un emplacement libre sur les radeaux.

But du jeu

Obtenir le plus grand nombre de points de victoire.

Comment jouer

La partie se déroule en tours, dans le sens des aiguilles d'une montre. **À votre tour :**

1. Vérifiez si votre héros est le plus éloigné de la pyramide (et seul).



Si oui, prenez le marqueur dernier joueur. Il vous permet d'effectuer une action **MOUVEMENT** supplémentaire durant votre tour.

Si plusieurs joueurs sont à égalité en dernière position, personne ne prend le marqueur.

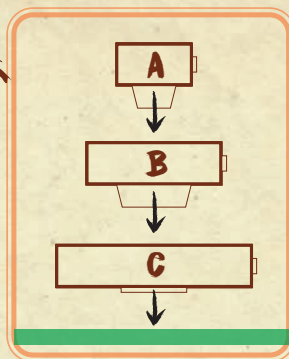
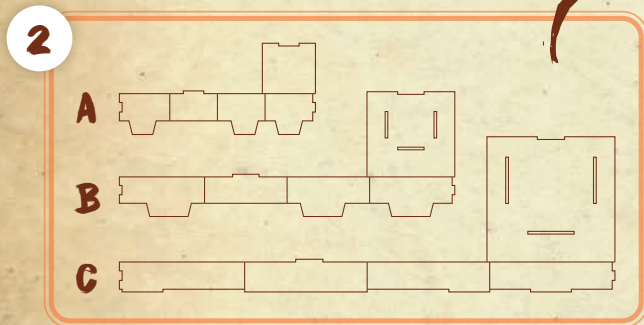
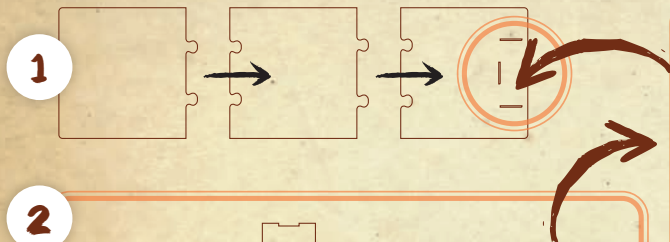
2. Lancez les dés.

Lancez les 4 dés. Vous pouvez relancer **une seule fois** le nombre de dés de votre choix.

3. Effectuez vos actions.

Les symboles obtenus sur les dés indiquent les actions disponibles. Choisissez 2 dés et effectuez les actions correspondantes. Vous pouvez effectuer ces actions dans l'ordre que vous souhaitez ou choisir de ne pas les effectuer (**à l'exception de déplacer le radeau, qui est obligatoire**).





Une fois la partie terminée,
démontez uniquement
le sommet de la pyramide
pour pouvoir la ranger
dans la boîte.



ACTIONS DES JOUEURS



MOUVEMENT

Déplacez votre héros d'une case libre vers la gauche, la droite ou vers l'avant (monter sur un radeau ou un pont, descendre d'un radeau ou d'un pont, se déplacer sur la terre ferme).

Attention ! Un seul héros peut occuper une case à la fois, et il est interdit de reculer !



SAUT

Sautez d'une île à une autre en avant ou par-dessus le héros d'un autre joueur vers l'avant, la gauche ou la droite (sur la terre ferme, un pont ou un radeau).



VENT

Déplacez le radeau d'une case vers l'avant, qu'il y ait des héros dessus ou non. Cette action est toujours obligatoire. Vous ne pouvez pas déplacer un radeau sous un pont si un héros s'y trouve dans une position bloquant son passage. Lorsqu'un radeau atteint la pyramide, il ne peut plus être déplacé.

ATTENTION ! Sur la face du dé, on trouve également des icônes doubles : saut et vent, ainsi que mouvement et vent. Vous pouvez utiliser ces deux actions dans l'ordre de votre choix. L'action vent reste toujours obligatoire.

COMMENT FONCTIONNE LE SAUT ?

Vous pouvez :

1. Sauter par-dessus le héros d'un autre joueur vers la gauche, la droite ou l'avant, à condition qu'une case libre permette d'atterrir.
2. Traverser la rivière VERS L'AVANT sur un emplacement portant l'icône saut (ou une icône double – dans ce cas, vous aurez besoin de deux sauts).
3. Sauter d'un radeau à l'autre sur un emplacement portant l'icône saut.

Vous ne pouvez pas :

1. Sauter par-dessus le héros d'un autre joueur en diagonale, en L ou vers l'arrière (sauf avec un jeton action approprié – voir : Jetons action).
2. Sauter à la fois par-dessus une rivière et un héros.
3. Traverser la rivière vers la droite ou vers la gauche (sauf entre deux radeaux).
4. Sauter à la fois par-dessus deux héros.



Il existe trois types de jetons :



ARTEFACTS MAYAS

(valeur de 2 à 5 points de victoire)

Si, durant votre déplacement, vous vous arrêtez sur une case artefact maya ou la traversez, vous prenez le jeton du dessus de la pile correspondante. Les artefacts rapportent leurs points de victoire à la fin de la partie.



JETONS ACTION

(7 types de jetons permettant des actions supplémentaires)

Si vous vous arrêtez sur une case jeton action ou la traversez, vous prenez ce jeton. Vous pouvez l'utiliser à tout moment pendant la partie (puis, remettez-le dans la boîte). Chaque jeton inutilisé vaut 1 point de victoire à la fin de la partie.

Effets des jetons action (entre parenthèses, le nombre total de jetons de chaque type) :



Utiliser les résultats de 3 dés pendant votre tour (2)



Effectuer 1 saut supplémentaire (2)



Échanger votre place avec un héros adjacent perpendiculairement (sauf sur la pyramide) (2)



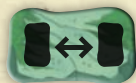
Une fois sur la pyramide, récupérer l'artefact le plus éloigné de la pyramide (2)



Une fois sur la pyramide, récupérer l'artefact le plus proche de la pyramide (2)



Effectuer des actions en arrière pendant votre tour (y compris faire reculer un radeau) (2)



Rejoindre une île voisine située à 1 case d'eau vers la gauche ou la droite (5 jetons — distribués en début de partie)



MASQUES DES DIEUX

(5 jetons identiques)

Le masque accorde la faveur des dieux mayas et permet d'accéder au sommet de la pyramide (et gagner 10 points de victoire) ainsi que de doubler la valeur de votre artefact maya le plus précieux.

Si vous vous arrêtez sur une case contenant un masque ou la traversez, vous le prenez.

Attention ! Chaque joueur ne peut posséder qu'un seul masque. Si vous en avez déjà un, vous ne pouvez pas en prendre un autre.



La pyramide

Vous ne pouvez accéder à la pyramide que depuis un radeau. Utilisez une action mouvement pour passer de la case avant du radeau à la base de la pyramide. Si cette case est occupée, vous pouvez utiliser un saut. Pour monter sur les différents niveaux, vous devez obtenir les combinaisons nécessaires avec vos dés (vous pouvez passer directement du radeau au 1er niveau de la pyramide, à condition d'avoir suffisamment d'actions pour cela) :



Important ! Pour atteindre le sommet et déclencher la fin de partie, vous devez posséder un masque des dieux.

Si vous arrivez à la base en dernier, ou si vous n'atteignez jamais la pyramide avant la fin de partie, vous perdez un artefact maya (celui de plus faible valeur) et le mettez de côté (vous ne le comptez pas dans le score final).

Fin de la partie

La partie se termine immédiatement dans l'un des deux cas suivants :

1. Un joueur atteint le sommet de la pyramide.
2. Tous les joueurs ont atteint au moins la base de la pyramide.



Décompte des points

Une fois la partie terminée, comptez les points correspondant à tous les artefacts mayas collectés ainsi qu'aux jetons action non utilisés, puis ajoutez à ce total les points obtenus pour avoir placé votre héros sur la pyramide. Si vous possédez un masque des dieux, doublez les points de victoire correspondant à l'artefact le plus précieux parmi ceux que vous avez collectés. En cas d'égalité, le joueur qui a collecté le plus d'artefacts remporte la partie. Si l'égalité persiste, le joueur qui se trouvait sur le niveau le plus élevé de la pyramide remporte la partie. Si l'égalité persiste encore, partagez la victoire.

Variante pour 2 joueurs

Choisissez chacun 2 héros et jouez-les en alternance (joueur A – son héros 1, joueur B – son héros 1 ; joueur A – son héros 2, joueur B – son héros 2, etc.). Effectuez les déplacements de vos héros séparément (un seul héros chaque tour), mais utilisez une réserve commune de jetons d'action pour vos deux héros. Les autres règles restent les mêmes. Le joueur dont les héros ont accumulé le plus grand nombre de points de victoire remporte la partie.



AKAKOR



Popis hry

Skupina prieskumníkov a dobrodruhov sa vydáva do hlbín vzdialenej džungle, aby našla stopy mayskej kultúry roztrúsenej po lese. Aby sme zachovali harmóniu medzi prírodou a človekom, musíme zhromaždiť pozostatky zaniknutej civilizácie a vrátiť ich na miesto, kam patria - do mayskej pyramídy v legendárnom meste Akakor. Po mnohých útrapách a výzvach dorazíme na miesto, odkiaľ je už vidieť cieľ našej cesty. Kto nazbiera najviac artefaktov a kto uviazne v bahne dažďového pralesa a k pyramíde sa nedostane?

1 3D pyramída

Malpa kapucínska / Jaguár / Tukan / Leguán / Kapybara

1 3dielna
hracia doska



5 drevených figúrok hrdinov



22 žetónov
mayských
artefaktov



17 žetónov
akcií



5 masiek
bohov



1 žetón
posledného
hrdinu



2 plte



4 drevené kocky



Príprava hry

1. Zostavte **hraciu dosku** z troch častí.
2. Zostavte **pyramídu** a potom ju pripevnite na príslušné miesto na konci hracej dosky.
3. Umiestnite **plte** na riekku do štartovacej pozície na začiatku hracej dosky.



4. Náhodne umiestnite **po 2 mayské artefakty** na **určené políčka**.



5. Rozdajte každému hráčovi **1 zelený akčný žetón**, ktorý umožňuje preskočiť medzi ostrovmi (pozri: fungovanie akčných žetónov).

6. Náhodne umiestnite **po 1 akčnom žetóne** na **určené políčka** (zvyšné žetóny vráťte do krabice – nezúčastňujú sa hry).
7. Umiestnite na **určené políčka** toľko **masiek bohov**, koľko je hrdinov v hre. Uistite sa, že v každom pruhu hernej dosky (ľavom, strednom a pravom) je aspoň 1 maska bohov. Zostávajúce masky vložte späť do krabice – nezúčastňujú sa hry.
8. Vyberte si svojho **hrdinu** a príslušnú figúrku.
9. Umiestnite **žetón posledného hráča** vedľa hracej dosky.

Začína najmladší hráč. Počnúc hráčom po jeho pravici (**proti smeru hodinových ručičiek**) hráči postupne umiestňujú svojich hrdinov na voľné miesta na pltiach.

Cieľ hry

Získajte čo najviac víťazných bodov.

Ako hrať

Hra prebieha v ťahoch v smere hodinových ručičiek. **Vo svojom ťahu:**

1. Skontrolujte, či váš hrdina zostal na ceste k pyramíde posledný (osamotený).



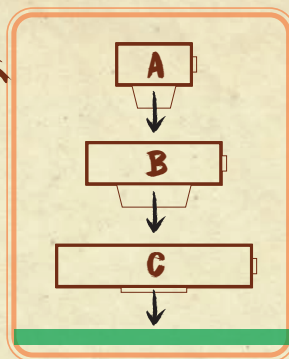
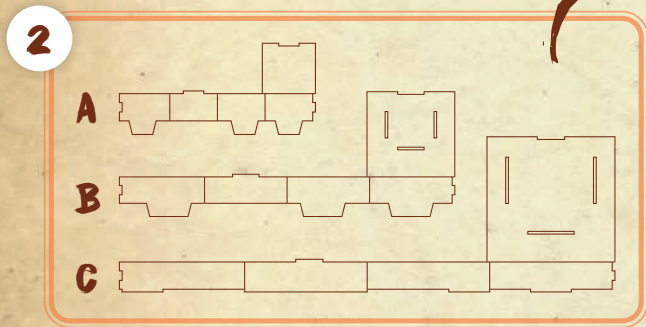
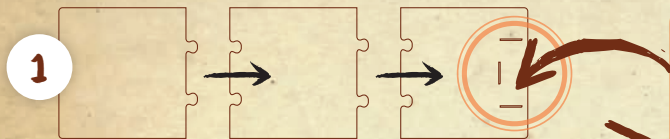
Pokiaľ áno: vezmite si žetón posledného hráča – jeho držanie vám umožňuje vo vašom ťahu použiť ďalšiu akciu **POHYBU**. Pokiaľ spolu s iným hráčom obsadzujete najvzdialenejšie pozície v rovnakej vzdialenosti od pyramídy, žetón nedostanete.

2. Hod'te kockami.

Hod'te všetkými kockami. Môžete znova **1 krát** hodiť ľubovoľným počtom kociek.

3. Vykonaťte akciu.

Symbody na stranách kociek označujú akcie, ktoré môžete vykonať. Využite akcie z 2 vybraných kociek. Akcie môžete vykonať v ľubovoľnom poradí alebo sa ich vzdať (**okrem akcie pohybu plte – tá je povinná**).



Po dokončení hry rozoberte
iba vrch pyramídy, aby sa
zmestila do krabice.



AKCIA HRÁČA



POHYB

Posuňte svojho hrdinu o jedno prázdne políčko doľava, doprava alebo dopredu (vstup na plť alebo most, zosadenutie z plte alebo

mosta, pohyb po súši).

Pamätajte! Na danom políčku môže stáť iba jeden hrdina a nemožno sa pohybovať dozadu!



SKOK

Preskočte rieku dopredu z jedného ostrova na druhý alebo preskočte hrdinu iného hráča dopredu alebo do strán (po súši, moste

alebo plti).



VIETOR

Posuňte plť o jedno políčko dopredu – bez ohľadu na to, či sú na nej hrdinovia alebo nie. Akciu ikony vetra musíte vždy použiť.

Nemôžete posunúť plť pod mostom, ak na plti stojí akýkoľvek hrdina v pozícii, ktorá posun znemožňuje. Akonáhle plť dorazí k pyramíde, už sa s ňou nesmie hýbať.

POZOR! Na kocke sa nachádzajú aj 2 ikony: ikona skoku + vetra a ikona pohybu + vetra. Obe akcie môžete použiť v ľubovoľnom poradí. Akciu ikony vetra musíte použiť vždy.

AKO FUNGUJE SKOK?

Môžete:

1. Preskočiť hrdinu iného hráča doľava, doprava alebo dopredu, ak je tam prázdne pole, na ktorom môžete pristáť.
2. Preskočiť DOPREdu rieku v mieste, kde sa nachádza ikona skoku (alebo dvojité ikona – v tom prípade potrebujete dva skoky).
3. Preskočiť z plti na plť v mieste, kde sa nachádza ikona skoku.

Nemôžete:

1. Preskočiť postavu iného hráča šikmo (alebo pohybom v tvare písmena L) alebo dozadu (iba ak použijete príslušný akčný žetón – pozri: fungovanie akčných žetónov).
2. Preskočiť **súčasne** rieku aj postavu.
3. Preskočiť rieku doprava alebo doľava (s výnimkou skoku z plti na plť).
4. Preskočiť **súčasne** dvoch hrdinov.



V hre sú 3 typy žetónov:



MAYSKÉ ARTEFAKTY

(v hodnote 2 až 5 víťazných bodov)

Pokiaľ počas svojho ťahu zastavíte alebo prejdete cez pole s mayským artefaktom, získate horný žetón z daného balíčka. Mayské artefakty majú hodnoty, ktoré predstavujú víťazné body na konci hry.



AKČNÉ ŽETÓNY

(7 druhov žetónov umožňujúcich vykonanie ďalšej akcie)

Pokiaľ počas svojho ťahu zastavíte alebo prejdete cez pole s žetónom akcie, získate tento žetón. Žetóny akcie môžete využiť počas hry (po použití ich vráťte do krabice). Každý nevyužitý žetón má na konci hry hodnotu 1 víťazného bodu.

Funkcie akčných žetónov (v zátvorke je uvedený počet jednotlivých žetónov v hre):



Môžete použiť akciu 3 kocky za ťah (2)



Môžete použiť ďalší skok (2)



Môžete si vymeniť miesto (kdekoľvek mimo pyramídu) s hrdinom, ktorý stojí kolmo vedľa vás (2)



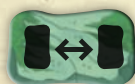
Po dosiahnutí pyramídy môžete vziať artefakt z hernej dosky, ktorý je od pyramídy najďalej (2)



Po dosiahnutí pyramídy si môžete vziať nezobraný artefakt, ktorý sa nachádza najbližšie k pyramíde (2)



Môžete vykonať v danom ťahu akúkoľvek akciu smerom vzad (platí aj pre cúvanie s vorom) (2)



Môžete sa presunúť na susedný ostrov (pohybovať sa doľava alebo doprava) vzdialený maximálne o 1 pole vody (5 - tieto žetóny hráči dostávajú na začiatku hry)



MASKY BOHOV

(5 rovnakých žetónov)

Maska zaistí uje priazeň mayských bohov a umožňuje vyliezť na najvyšší stupeň pyramídy (10 víťazných bodov na konci hry) a zdvojnásobuje hodnotu jedného najcennejšieho mayského artefaktu v hráčovej zbierke.

Pokiaľ počas svojho ťahu zastavíte alebo prejdete políčkcom s maskou bohov, získate túto masku.

POZOR! Každý hráč môže mať maximálne jednu masku bohov. Pokiaľ už masku máte a prejdete políčkcom, na ktorom sa nachádza ďalšia, nemôžete si ju vziať.



Pyramída

Na pyramídy môžete vystúpiť LEN z plti.

Použite akciu pohybu, aby ste zostúpili z predného poľa plti na základňu pyramídy (alebo použite akciu skoku, ak prvé miesto na plti obsadil iný hrdina). Aby ste mohli vystúpiť na jednotlivé stupne pyramídy, musíte vo svojom ťahu dosiahnuť nasledujúce výsledky hodu kockou (môžete sa dostať z plti priamo na 1. stupeň pyramídy, pokiaľ Vám na to stačí akcia):

SCHOD 3



+ 10 víťazných bodov

SCHOD 2



+ 5 víťazných bodov

SCHOD 1



+ 2 víťazné body



ZÁKLADŇA



Pamätajte! Pre výstup na vrchol pyramídy a ukončenie hry musíte mať masku bohov.

Pokiaľ ako posledný hráč vstúpite na základňu pyramídy alebo ak sa Vám nepodarilo dostať na pyramídu pred koncom hry, stratíte jeden mayský artefakt (s najnižším bodovým ohodnotením) a odložíte ho (nezapočítavate ho do konečného skóre).

Koniec hry

Hra končí okamžite jedným z dvoch spôsobov:

1. Jeden hráč vystúpil na vrchol pyramídy.
2. Všetci hráči sa nachádzajú aspoň na základni pyramídy.



Bodovanie

Po skončení hry sčítajte body za všetky nazbierané mayské artefakty a nevyužívané akčné žetóny ak získanej sume pridajte body za umiestnenie hrdinu na pyramíde. Ak vlastníte masku bohov, zdvojnásobte víťazné body za najcennejšie z artefaktov, ktoré ste nazbierali. V prípade remízy vyhráva hráč, ktorý nazbieral viac artefaktov. V prípade ďalšej remízy vyhráva hráč, ktorý stál na vyššom stupni pyramídy. Pri pretrvávajúcej remíze sa o víťazstvo podelte rovným dielom.

Variant pre 2 hráčov

Vyberte sa po 2 hrdinoch a hrajte s nimi striedavo (hráč A – hrdina 1, hráč B – hrdina 1; hráč A – hrdina 2, hráč B – hrdina 2 atď.). Vykonávajte ťahy svojich hrdinov samostatne (v danom ťahu jeden hrdina, nie obaja), ale využívajte spoločný balíček akčných žetónov pre oboch vašich hrdinov. Ostatné pravidlá zostávajú bez zmeny... Vyhráva hráč, ktorého hrdinovia nazbierali dohromady viac víťazných bodov.



AKAKOR



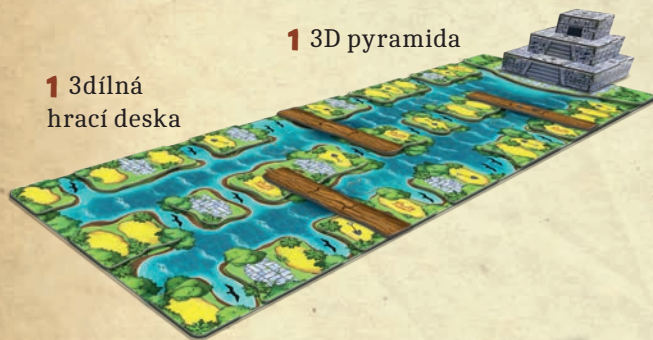
Popis hry

Skupina průzkumníků a dobrodruhů se vydává do hlubin vzdálené džungle, aby našla stopy mayské kultury roztroušené po lese. Abychom zachovali harmonii mezi přírodou a člověkem, musíme shromáždit pozůstatky zaniklé civilizace a vrátit je na místo, kam patří – do mayské pyramidy v legendárním městě Akakor. Po mnoha útrapách a výzvách dorazíme na místo, odkud je již vidět cíl naší cesty. Kdo nasbírá nejvíce artefaktů a kdo uvízne v bahně deštného pralesa a k pyramidě se nedostane?

1 3D pyramida



1 3dílná
hrací deska



Opička kapucín / Jaguár / Tukan / Leguán / Kapybara



5 dřevěných figurek hrdinů



22 žetonů
mayských
artefaktů



17 žetonů
akcí



5 masek
bohů



1 žeton
posledního
hrdiny



2 vory



4 dřevěné kostky

GRANNA



Příprava hry

1. Sestavte **hrací desku** ze tří částí.
2. Sestavte **pyramidu** a poté ji připevněte na příslušné místo na konci hrací desky.
3. Umístěte **vory** na řeku do startovní pozice na začátku hrací desky.



4. Umístěte náhodně po **2 mayské artefakty** na **určená místa**.



5. Každému hráči rozdejte **1 zelený akční žeton**, který umožňuje přeskóčit mezi ostrovy (viz: fungování akčních žetonů).

6. Umístěte náhodně po **1 akčním žetonu** na **určená místa** (zbývající žetony vložte zpět do krabice – neúčastní se hry).

7. Umístěte na **určená místa** tolik **masek bohů**, kolik hrdinů se hry účastní. Ujistěte se, že v každém pruhu herní desky (levém, středním a pravém) je alespoň 1 maska bohů. Zbývající masky vložte zpět do krabice – neúčastní se hry.

8. Vyberte si svého **hrdinu** a odpovídající figurku.

9. Umístěte vedle hrací desky **žeton posledního hráče**.

Hru začíná nejmladší hráč. Počínaje hráčem po jeho pravici (**proti směru hodinových ručiček**) hráči postupně umisťují své hrdiny na volná místa na vorech.

Cíl hry

Získejte co nejvyšší počet vítězných bodů.

Jak se hraje

Hra probíhá po kolech ve směru hodinových ručiček. **Ve svém tahu:**

1. Zkontrolujte, zda váš hrdina zůstal na cestě k pyramidě poslední (osamocen).



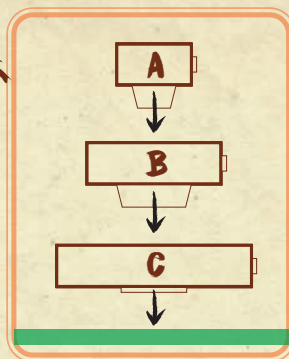
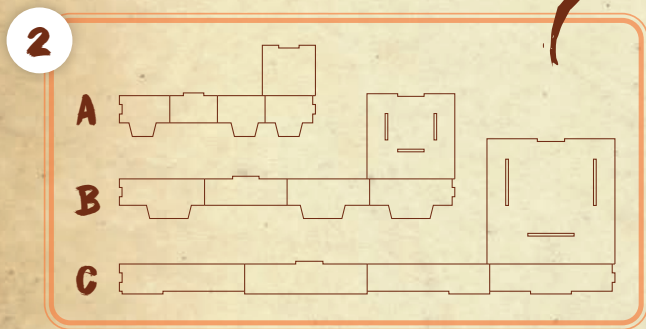
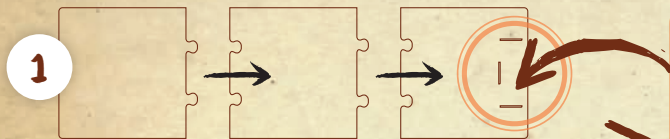
Pokud ano: vezměte si žeton posledního hráče – jeho držení vám umožňuje ve vašem tahu použít další akci **POHYBU**. Pokud spolu s jiným hráčem obsazujete nejvzdálenější pozice ve stejné vzdálenosti od pyramidy, žeton nedostanete.

2. **Hod'te kostkami.**

Hod'te všemi kostkami. Můžete **znovu 1 krát** hodit libovolným počtem kostek.

3. **Proveďte akci.**

Symbols na stranách kostek označují akce, které můžete provést. Využijte akce ze 2 vybraných kostek. Akce můžete provést v libovolném pořadí nebo se jich vzdát (**kromě akce přesunu voru – ta je povinná**).



Po skončení hry demontujte
pouze vrchol pyramidy, aby
se vešla do krabice



AKCE HRÁČE



POHYB

Posuňte svého hrdinu o jedno prázdné políčko doleva, doprava nebo dopředu (vstup na vor nebo most, sesednutí z voru nebo

mostu, pohyb po souši).

Pamatujte! Na daném místě může stát pouze jeden hrdina a nelze se pohybovat dozadu!



SKOK

Přeskočte řeku dopředu z jednoho ostrova na druhý nebo přeskočte hrdinu jiného hráče dopředu nebo do stran (po souši,

mostu, voru).



VÍTR

Posuňte vor o jedno políčko dopředu – bez ohledu na to, zda jsou na něm hrdinové, nebo ne.

Akci ikony větru musíte vždy použít. Vor nemůžete posunout pod mostem, pokud na něm stojí nějaký hrdina v pozici, která posun znemožňuje. Jakmile vor dorazí k pyramidě, již se jím nesmí hýbat.

POZOR! Na straně kostky se také nacházejí 2 ikony: skok + vítr a pohyb + vítr. Obě akce můžete použít v libovolném pořadí. Akci ikony větru musíte použít vždy.

JAK FUNGUJE SKOK?

Můžete:

1. Přeskočit hrdinu jiného hráče doleva, doprava nebo dopředu, pokud je tam prázdné pole, na kterém můžete přistát.
2. Přeskočit DOPŘEDU řeku v místě, kde se nachází ikona skoku (nebo dvojité ikona – v tom případě potřebujete dva skoky).
3. Přeskočit z voru na vor v místě, kde se nachází ikona skoku.

Nesmíte:

1. Přeskočit postavu jiného hráče šikmo (nebo pohybem ve tvaru písmene L) nebo dozadu (leda že použijete příslušný akční žeton – viz: fungování akčních žetonů).
2. Přeskočit **současně** řeku i postavu.
3. Přeskočit řeku doprava nebo doleva (s výjimkou skoku z voru na vor).
4. Přeskočit **současně** dva hrdiny.



Ve hře se vyskytují 3 typy žetonů:



MAYSKÉ ARTEFAKTY

(v hodnotě 2 až 5 vítězných bodů)

Pokud během svého tahu zastavíte nebo přejdete přes pole s mayským artefaktem, získáte horní žeton z daného balíčku. Mayské artefakty mají hodnoty, které představují vítězné body na konci hry.



AKČNÍ ŽETONY

(7 druhů žetonů umožňujících provedení další akce)

Pokud během svého tahu zastavíte nebo projdete přes pole s žetonem akce, získáte tento žeton. Žetony akce můžete využít během hry (po použití je vraťte do krabice). Každý nevyužitý žeton má na konci hry hodnotu 1 vítězného bodu.

Funkce žetonů akcí (v závorce je uveden počet jednotlivých žetonů ve hře):



Můžete použít akci 3 kostky v jednom tahu (2)



Můžete použít další skok (2)



Můžete si vyměnit místo (kdekoli mimo pyramidu) s hrdinou, který stojí kolmo vedle vás (2)



Po dosažení pyramidy můžete vzít artefakt z herní desky, který je od pyramidy nejdále (2)



Po dosažení pyramidy si můžete vzít nesebraný artefakt, který se nachází nejbližší k pyramidě (2)



Můžete provést v daném tahu jakoukoli akci směrem vzad (platí i pro couvání s vorem) (2)



Můžete se přesunout na sousední ostrov (pohybovat se doleva nebo doprava) vzdálený maximálně o 1 pole vody (5 – tyto žetony hráči dostávají na začátku hry)



MASKY BOHŮ

(5 stejných žetonů)

Maska zajišťuje přízeň mayských bohů a umožňuje vylézt na nejvyšší stupeň pyramidy (10 vítězných bodů na konci hry) a zdvojnásobuje hodnotu jednoho nejcennějšího mayského artefaktu ve sbírce hráče.

Pokud během svého tahu zastavíte nebo projdete políčkem s maskou bohů, získáte tuto masku.

POZOR! Každý hráč může mít maximálně jednu masku bohů. Pokud již masku máte a projdete políčkem, na kterém se nachází další, nemůžete si ji vzít.



Pyramida

Na pyramidě můžete vstoupit **POUZE** z voru. Použijte akci pohybu, abyste sestoupili z předního pole voru na základnu pyramidy (nebo použijte akci skoku, pokud první místo na voru obsadil jiný hrdina). Abyste mohli vystoupit na jednotlivé stupně pyramidy, musíte ve svém tahu dosáhnout následujících výsledků hodu kostkou (můžete se dostat z voru přímo na 1. stupeň pyramidy, pokud Vám na to stačí akce):

ÚROVEŇ 3



+ 10 vítězných bodů

ÚROVEŇ 2



+ 5 vítězných bodů

ÚROVEŇ 1



+ 2 vítězné body



ZÁKLAD



Pamatujte! Pro výstup na vrchol pyramidy a ukončení hry musíte mít masku bohů.

Pokud jako poslední hráč vstoupíte na základnu pyramidy nebo pokud se Vám nepodařilo dostat na pyramidu před koncem hry, ztratíte jeden mayský artefakt (s nejnižším bodovým ohodnocením) a odložíte ho (nezapočítáváte ho do konečného skóre).

Konec hry

Hra končí okamžitě jedním ze dvou způsobů:

1. Jeden z hráčů vystoupil na vrchol pyramidy.
2. Všichni hráči se nacházejí alespoň na základně pyramidy.

Bodování

Po skončení hry sečtete body za všechny nasbírané mayské artefakty a nevyužité akční žetony a k získané sumě přidejte body za umístění hrdiny na pyramidě. Pokud vlastníte masku bohů, zdvojnásobte vítězné body za nejceněnější z artefaktů, které jste nasbírali. V případě remízy vyhrává hráč, který nasbíral více artefaktů. V případě další remízy vyhrává hráč, který stál na vyšším stupni pyramidy. Při přetrvávající remíze se o vítězství podělte rovným dílem.

Varianta pro 2 hráče

Vyberte si po 2 hrdinech a hrajte s nimi střídavě (hráč A – hrdina 1, hráč B – hrdina 1; hráč A – hrdina 2, hráč B – hrdina 2 atd.). Provádějte tahy svých hrdinů samostatně (v daném tahu jeden hrdina, ne oba), ale využívejte společný balíček akčních žetonů pro oba vaše hrdiny. Ostatní pravidla zůstávají beze změny... Vyhrává hráč, jehož hrdinové nasbírali dohromady více vítězných bodů.

