

## Contents

69 cards:

- |                        |              |
|------------------------|--------------|
| 7 positive 1           | 7 negative 1 |
| 7 positive 2           | 7 negative 2 |
| 4 positive 3           | 4 negative 3 |
| 4 positive 4           | 4 negative 4 |
| 3 positive 5           | 3 negative 5 |
| 7 Zero cards           |              |
| 4 Wild cards           |              |
| 3 Skip cards           |              |
| 3 Reverse cards        |              |
| 2 Temple of Zero cards |              |



20 secret number tokens (two sets 1-10)

4 number lines

## Object

Be the first player to uncover five secret number tokens.

## Setup

Give each player a number line. These will help you keep track of the count after each turn and figure out which cards to play next.

Shuffle the deck of cards thoroughly, then deal five cards to each player. You may look at the cards in your hand. Stack the rest of the cards face down in the middle of the playing area to form a draw pile. Turn over the top

**Note:** If it's a Wild card, the dealer chooses the starting count. If it's a Skip or Reverse card, the starting count is zero.

Turn all of the secret number tokens face down and mix them up. Each player draws one token to start. Look at it, but keep it face down in front of you. That's your starting secret target number. Put the rest of the face down tokens within reach of all players.

## Game Play Overview

The player to the left of the dealer goes first and play continues clockwise. On your turn, play a card from your hand to the discard pile, adding or subtracting to change the count. Announce the total out loud, then draw a new card from the draw pile. If you can make the count equal to your secret number, turn your token face up and then draw another token to get a new secret number.

## Number Cards

Number cards range from 5 to -5, including zero. (The symbol under each number is its Maya equivalent.) When you play a number card to the discard pile, make sure to announce the new count out loud.



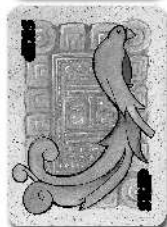
## Power Cards

There are four special cards that you may play in place of a number card. Power cards are played to the discard pile just like a number card.

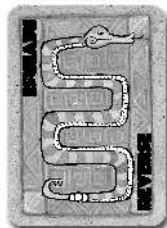
Card Actions:



**Wild** - Can be substituted for any number card value, positive or negative, 1 to 5 (-5, -4, -3, -2, -1, 1, 2, 3, 4 or 5).



**Skip** - Skip the next player's turn. The count remains the same. Be sure to announce the count out loud when you play it.



**Reverse** - The order of play is reversed AND positive/negative is reversed. For example, if the count is currently 6 and a Reverse card is played, the count changes to -6. Or if the count is -1 and a Reverse card is played, the count changes to 1.



**Temple of Zero** - Brings the count to 0. For example, if the count is currently 7 and you play a Temple card, it returns the count to 0. Or if the count is currently -2 and you play a Temple card, it returns the count to 0. As a bonus, when you play the Temple card, you get to play another card from your hand right away. (Be sure to draw two cards from the draw pile at the end of your turn.)

**Note:** In a two-player game, if you play a Skip card, just play another card afterward. If you play a Reverse card, it only switches the positive/negative count.

## Uncovering Tokens

If you are able to make the count equal to the number on your secret token on your turn, you win the token. Play an appropriate card to the discard pile, announce the new count and turn your token number-side up in front of you. Then draw a new token from the face down pile.

## Notes:

- You may peek at the number on your secret token at any time during the game.
- You can only win your token on your turn! It doesn't count if another player makes the count equal to your secret number on his turn.

## Winning the Game

The first player to uncover five secret number tokens wins.

## Example of Play

In a two-player game, let's say your secret number is 6 and the starting count is 1. You have the cards to the right in your hand. You want to make sure you play the highest positive number in your hand to bring the count as close to 6 as possible. So play the 4 card, which makes the count 5 ( $1 + 4 = 5$ ). Announce "5."

Pick another card from the draw pile and put it into your hand.

Next, your opponent plays a 3 card, which makes the count 8 ( $5 + 3 = 8$ ). On your turn, play the -2 card to bring the count to 6 ( $8 - 2 = 6$ ). Announce "6," then turn over your secret number token to reveal the 6. Pick a new secret number from the face down tokens, and draw another card to bring your hand back up to five cards.



## Tips and Strategies

- Remember, every time you play a card, be sure to pick up another one from the draw pile to bring your hand back up to five cards.
- Make sure you announce the new count out loud after each of your turns, to help all players remember it.
- If the draw pile runs out, shuffle the discard pile to start a new draw pile (Be sure to remember the current count!)
- Use your number line to visualize which cards will help you make the count match your secret number on your turn.
- If the player before you brings the count to your secret number, and you have a 0 card in your hand, play it to make the count stay the same so that it matches your secret number on your own turn. (In a two-player game, you could also use the Skip card for this.)

## For Advanced Play

Try to "pick-off" your opponents' tokens by guessing their secret numbers! Pay attention to what cards your opponents play. If you think you know someone's secret number, you may guess it out loud instead of playing a card from your hand on your turn. If you guess correctly, you win your opponent's token and add it to your collection. But if you're wrong, your opponent wins your secret token and adds it to her collection. You may only make one guess per token. Whoever loses should draw a new token from the face down pile.

**Note:** In this version, when you win your own tokens during a normal turn, reveal them briefly so that all players can see the number but then turn them back face down and place them off to your side. That way everyone must use their memories to determine what tokens are still left in play.

## Using the Number Line

The number line can help you see where certain cards will bring the count next. For example, if the count is at 4 and you play a 5 card, the count would then be 9 ( $4 + 5$  spaces to the right = 9).



Another example:

Let's say the count is at 3 and you play a -5 card. The count would then be -2 ( $3 - 5$  spaces to the left = -2).



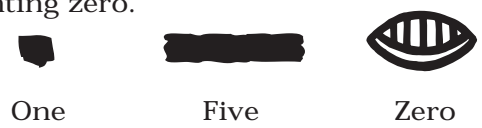
# About the Maya

The Maya were one of the most prominent civilizations of ancient America. They originated around 2600BCE but thrived between 250 and 900CE in areas that are now Mexico and Central America (Guatemala, Belize, El Salvador and Honduras). An innovative and sophisticated people, the Maya were responsible for many scientific advances including complex astronomical observations and the development of a highly accurate calendar system. They were also skilled artisans, creating ornately beautiful stone carvings and erecting monumental temple-pyramids, palaces and observatories all without the aid of metal tools.

Among their many achievements, the Maya are noted for developing a system of mathematics that was at once sophisticated, yet user-friendly. This system permeated all aspects of Maya life – from simple arithmetic used in trade and commerce to complex calculations used in astronomy and calendrical formulations. There are several interesting points to note about

## Maya mathematics:

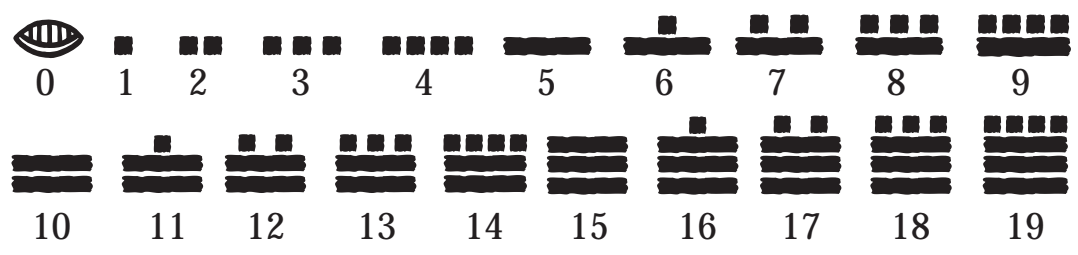
1) The Maya counting system used only three symbols: a dot representing a value of one, a bar representing five, and a shell representing zero.



2) The Maya were one of the first civilizations to understand the concept of zero and use it in a mathematical system. Because of its special role, they gave zero a unique symbol—the shell.

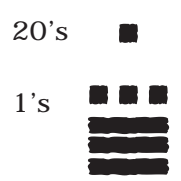
3) The Maya revered some numbers as sacred, in particular zero, as well as the number five, which represented the number of digits on a hand or foot. Another sacred number was 52, not because of the number of cards in a standard playing card deck, but because it represented the number of years in a “bundle,” a unit of time measurement similar in concept to a century.

4) Unlike our modern number system, which is based on ten digits (0-9), the Maya used a vigesimal number system which is based on 20. This means that instead of the 1, 10, 100, 1,000 and 10,000 places of our mathematical system, the Maya used 1, 20, 400, 8,000 and 160,000. Here’s how their basic number system looked



Any number higher than the number 19 was represented by a stack, or column, of symbols that added up to that number. The bottom row of the column was used for numbers 1 through 19, and the row on top of that was used for units of 20 (the number shown x 20). The next up was units of 400 (the number shown x 400, or 20 x 20), the one above that for units of 8,000 (the number shown x 8,000, or 20 x 20 x 20), and so on into the millions.

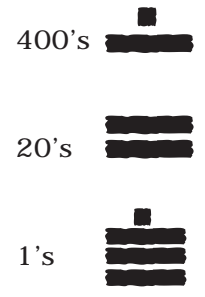
For example, the number 38 looks like this:









The number 403 looks like this:



And the number 3,416 looks like this:



It was very easy to add and subtract using their number system. Here's a simple addition equation:

20's					
	+		=		
1's					
	+		=		
	247		63		310

### About the Illustrations

All of the card illustrations have been rendered in the spirit of traditional Maya art, using elements of their vivid color palate. Each of the characters on the number cards is based on actual Maya visages found on carvings, pottery and murals. Each power card highlights a symbol that was important to the Maya and frequently appeared in their art: the jaguar on the Wild card, a serpent on the Reverse card, a quetzal bird on the Skip card, and an ancient pyramid-temple on the Temple of Zero card. The backs of the secret number tokens are based on a bowl ca. 600 to 900CE featuring the Maya Rain God, "Tlaloc."

### A Word from Gamewright

From what we can tell, the Maya were not known to be big card game players. However, we created this game in their unyielding spirit for playing games and sports in general. Archeologists and historians report that the Maya were avid "gamers" who had a ritualistic association with sports and games. In one popular game, a type of team sport involving a rubber ball and ornately decorated uniforms, players literally sacrificed their lives to win. While the stakes are not nearly as high in our game, we hope that you will find it engaging and full of surprises! If you're interested in learning more about the Maya, please use one of these resources:

#### Books

- Laughton, Timothy *The Maya: Life, Myth and Art*, Stewart, Tabori & Chang, New York, 1998
- Greene, Jacqueline D., *The Maya*, Franklin Watts, Inc, 1992

#### Web Sites

- Mystery of the Maya** <http://www.civilization.ca/civil/maya/mminteng.html>
- Maya Mathematics** <http://www.michielb.nl/maya/>



**GAMERIGHT®**  
 Games for the Infinitely Imaginative®  
 124 Watertown Street  
 Watertown, MA 02472  
 Tel: 617-924-6006 Fax: 617-924-6101  
 e-mail: [jester@gamewright.com](mailto:jester@gamewright.com)  
[www.gamewright.com](http://www.gamewright.com)  
 ©2003 Gamewright, A Division of Ceaco. Inc.  
 All Rights Reserved.  
 To the right:  
 Game by: Richard Moore  
 Illustrations by: Red Hansen

# Maya Madness

El juego de los números misteriosos  
Para 2-4 jugadores - edades de 10 en adelante

## Contenido

69 cartas:

7 positivo 1	7 negativo 1
7 positivo 2	7 negativo 2
4 positivo 3	4 negativo 3
4 positivo 4	4 negativo 4
3 positivo 5	3 positivo 5

- 7 Cartas de Cero
- 4 Comodines
- 3 Cartas de Pasar
- 3 Cartas Reversas
- 2 Cartas de Templo de Cero

20 fichas de números secretos (dos grupos 1-10)



## Objeto

Para ser el primer jugador a descubrirse las cinco fichas de números secretos

## A preparar

Dé cada persona una línea de número. Estos le ayudarán a usted seguir a cerca de la cuenta después de cada vuelta y decidir cuales cartas a jugar próximo. Baraje las cartas bien, y dé cinco cartas a cada jugador. Se puede mirar las cartas en su mano. Ponga el resto de las cartas cara debajo en el medio del área de jugar para formar un montón de jugar. Doble la primera carta del montón para empezar un montón de descartar. Esta carta llega a ser la cuenta de empezar para el juego.

**Nota:** Si es un comodín, el tallador escoge la cuenta de empezar. Si es un paso o reversa, la cuenta de empezar es Cero.

## Para jugar: un resumen

El jugador a la izquierda del tallador empieza y el juego sigue en el sentido de las agujas del reloj. En su vuelta, juegue una carta de su mano al montón de descartar, añadiendo o restando para cambiar la cuenta. Diga su total en voz alta y tome una carta nueva del montón de jugar. Si puede hacer una cuenta igual a su número secreto, doble la ficha cara arriba y tome otra ficha para recibir un número secreto nuevo.

## Cartas de números

Cartas de números son desde 5 a -5, incluyendo cero. (El símbolo debajo de cada número es equivalente de maya.) Cuando juega usted una carta de número al montón de descartar, se asegure de que lo diga en voz alta.

## Cartas de poder

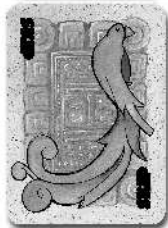
Hay cuatro cartas especiales que se puede jugar en lugar de una carta de número. Cartas de poder están jugadas al montón de descartar como una carta de número.



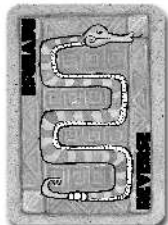
## Acciones de cartas



**Comodín** - puede estar sustituida por un valor de algo carta de número, positiva o negativa, 1 a 5 (-5, -4, -3, -2, -1, 1, 2, 3, 4, o 5).



**Paso** - Pase por alto la vuelta del jugador que viene. La cuenta se permanece. Se asegure de que diga la cuenta en voz alta cuando lo juega.



**Reversa** - El orden de jugar está en orden inverso Y positiva/negativa en orden inverso. Por ejemplo, si la cuenta es 6 y una reversa está jugada, la cuenta cambia a -6. O si la cuenta es -1 y una reversa está jugada, la cuenta cambia a 1.



**Templo de cero** - Se hace la cuenta a 0. Por ejemplo, si la cuenta es 7 y usted juega una carta de Templo, regresa la cuenta a 0. O si la cuenta es -2 y usted juega una carta de templo, regresa a 0. Como un plus, cuando juega la carta de templo, puede jugar otra carta de su mano inmediatamente. (Tome dos cartas del montón de jugar al fin de su vuelta.)

**Nota:** En un juego de dos jugadores, si juega un paso, juegue otra carta después. Si juega, reversa solo cambia el cuenta positivo/negativo.

## Descubriendo fichas

Si se puede hacer una cuenta igual al número de su ficha secreta en su vuelta, gana la ficha. Juegue una carta apropiada al montón de descartar, anuncie la cuenta nueva y doble la ficha con el lado del número arriba enfrente de usted. Tome una ficha nueva del montón a cara debajo.

## Notas:

- Se puede mirar el número en su ficha secreta durante todo el juego.
- ¡Se puede ganar su ficha en su propia vuelta! Si otro jugador hace la cuenta igual a su número secreto, la cuenta no es para usted.

## A ganar el juego

El primer jugador a descubrir cinco fichas con números secretos gana.

## Ejemplo de jugar

En un juego con dos jugadores, en este caso, el número secreto es 6 y la cuenta de empezar es 1. Tiene las cartas a la derecha en su mano. Quiere estar seguro que juegue el número positivo más alto en mano para hacer la cuenta tan cerca a 6 como posible. Entonces, juegue la 4 carta, y la cuenta es 5 ( $1 + 4 = 5$ ). Diga "5." Escoja otra carta del montón de jugar y la ponga en su mano.



Después, su oponente juega una carta de 3, y la cuenta es 8 ( $5 + 3 = 8$ ). En su vuelta, juegue la carta de -2 para hacer la cuenta 6 ( $8 - 2 = 6$ ). Diga "6" en voz alta, y doble su ficha con el número secreto para revelar el 6. Escoja un número secreto nuevo de las fichas debajo y escoja otra carta para hacer cinco cartas de nuevo en su mano.

## Consejos y estrategias

- Recuerde, cada vez que juega una carta, escoja otra del montón de jugar para hacer cinco cartas en la mano.
- Diga la cuenta nueva en voz alta después de cada vuelta, para que lo recuerden todos los jugadores.
- Si termina el montón de jugar, mezcle las cartas del montón de descartar para empezar un montón de jugar de nuevo. (Recuerde la cuenta del momento)
- Use su línea de número para visualizar cuales cartas le ayudará a usted hacer la cuenta igual a su número secreto en su vuelta.
- Si un jugador anterior hace la cuenta a su número secreto, y tiene la carta 0 en su mano, lo juegue para que la cuenta esté igual a su número secreto en su propia vuelta. (En un juego de dos jugadores, se puede también usar el paso para esto).

## Para jugar avanzado

¡Trata de eliminar las fichas de sus oponentes por adivinar su número secreto! Preste atención a cuales cartas jueguen los oponentes. Si piensa que sabe el número secreto de una persona, se puede adivinarlo en voz alta en vez de jugar una carta de su mano en su propia vuelta. Si adivina correctamente, gana la ficha del oponente y lo añade a su colección. Pero, si no está correcto, su oponente gana su ficha de secreto y puede añadirla a la colección de él. Solamente, puede adivinar una adivina por ficha. Quien pierde debe escoger una ficha de nueva del montón con caras debajo.

### Nota:

En esta versión, cuando gana sus propias fichas durante una vuelta normal, las revele para que todos los jugadores puedan ver el número, pero después las doble de nuevo a caras debajo y las ponga a su lado. En esta manera, todo el mundo tiene que utilizar su memoria para determinar cuales fichas faltan del montón.

## Usando la línea de números

La línea de números puede ayudarle a usted como ciertas cartas cambiarán la cuenta. Por ejemplo, si la cuenta es a 4 y juega una carta de 5, la cuenta sería 9 ( $4 + 5$  espacios a la derecha -9).



### Otro ejemplo

En este caso la cuenta es 3 y juega una carta de -5. La cuenta sería -2 ( $3 - 5$  espacios a la izquierda = -2)





# Maya Madness

Le jeu de cartes des nombres mystérieux  
2 à 4 joueurs • À partir de 10 ans

## Contenu

69 cartes

7 positif 1	7 négatif 1
7 positif 2	7 négatif 2
4 positif 3	4 négatif 3
4 positif 4	4 négatif 4
3 positif 5	3 négatif 5

7 Cartes de Zéro  
4 Wild Cards  
3 Cartes de Passer  
3 Cartes de Renverser  
2 Cartes de Temple de Zéro

20 jetons de nombres secrets ( 2 groupes 1 à 10 )  
4 lignes numériques

## Objet

Être le premier joueur à découvrir cinq jetons de nombres secrets.

## Préparation

Donnez à chaque joueur une ligne numérique. Les lignes numériques vont vous aider suivre le compte après chaque tour et de calculer lesquelles cartes à jouer pendant le tour suivant.

Battez les cartes à fond, puis donnez cinq cartes à chaque joueur. Vous pouvez regarder vos cartes. Empilez le reste des cartes face contre table au centre de la table. C'est le tas de tirer. Tournez la carte en haut du tas de tirer pour commencer le tas d'écarter. Cette carte devient le compte au début du jeu.

**Note:** Si c'est une Wild Card, le donneur choisit le compte au début du jeu. Si c'est une Carte de Passer ou une Carte de Renverser, le compte au début du jeu est zéro.

Tournez tous les jetons de nombres secrets face contre table et mélangez les jetons. Chaque joueur tire un jeton pour commencer. Regardez-le mais mettez-le face contre table devant vous. C'est votre objectif nombre secret au début. Mettez le reste des jetons face contre table au centre des joueurs.

## Le Jeu

Le joueur à gauche du donneur commence et le jeu continue à gauche. À votre tour, jouez une carte de votre main au tas d'écarter, en ajoutant ou retranchant pour changer le compte. Annoncez le total, puis tirez une nouvelle carte du tas de tirer. Si vous pouvez faire le compte égal à votre nombre secret, tournez votre jeton face visible et puis tirez un autre jeton pour obtenir un nouveau nombre secret.

## Les Cartes Numériques

Les cartes numériques vont de 5 à -5, en incluant zéro. (Le symbole au-dessous de chaque nombre est l'équivalent Maya. Quand vous jouez une carte numérique au tas d'écarter, il faut annoncer le nouveau compte.



## Les Cartes de Puissance

Il y a quatre cartes spéciales que vous pouvez utiliser au lieu d'une carte numérique. Les Cartes de Puissance sont jouées au tas d'écarter comme une carte numérique:

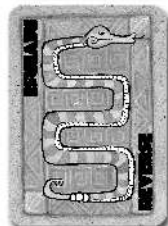
### Les Actions des Cartes:



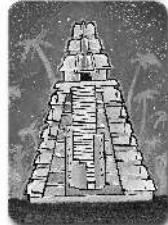
**Wild:** Peut-être substituée pour n'importe quelle carte numérique, positif ou négatif, 1 à 5 (-5, -4, -3, -2, -1, 1, 2, 3, 4 ou 5)



**Passer:** Passez le tour au joueur suivant. Le compte est pareil. Il faut annoncer le compte quand vous le jouez.



**Renverser:** L'ordre du jeu est renversé ET positif/négatif est renversé aussi. Pour exemple, si le compte est 6 et une Carte de Renverser est jouée, le compte devient -6. Ou si le compte est -1 et une Carte de Renverser est jouée, le compte devient 1.



**Temple de Zero:** Rendez le compte à zéro. Pour exemple, si le compte est 7 et vous jouez une Carte de Temple, le compte est rendu à 0. Ou si le compte est -2 et vous jouez une Carte de Temple, le compte est rendu à 0. Comme une prime, quand vous jouez la Carte de Temple, vous pouvez jouer une autre carte de votre main tout de suite. (Il faut tirer deux cartes du tas de tirer à la fin de votre tour.)

**Note:** À un jeu de deux joueurs, si vous jouez une Carte de Passer, simplement jouez une autre carte en suite. Si vous jouez une Carte de Renverser, il n'y a qu'un changement de positif/négatif du compte.

## Decouvrir Les Jetons

Si vous pouvez faire le compte égal au nombre de votre jeton secret à votre tour, vous gagnerez le jeton. Jouez une carte appropriée du tas d'écarter, annoncez le nouveau compte et tournez votre jeton avec le nombre face visible devant vous. Puis, tirez un nouveau jeton du tas face contre table.

### Notes:

- Vous pouvez regarder le chiffre de votre jeton quand vous voulez pendant le jeu.
- Vous ne pouvez que gagner votre jeton à votre tour! Vous ne pouvez pas gagner votre jeton si un autre joueur fait le compte égal à votre nombre secret à son tour.

### Gagner Le Jeu

Le premier joueur qui découvre cinq jetons de nombres secrets à son tour gagne.

### Exemple Du Jeu

D'un jeu de deux joueurs, par exemple, votre nombre secret est 6 et le compte au début est 1. Vous avez les cartes à droite à votre main. Vous voulez être sûr que vous jouez le plus haut nombre positif à votre main pour rendre le compte aussi proche que possible à 6. Donc, jouez la 4 carte et le compte devient



5 ( $1 + 4 = 5$ ). Annoncez "5." Tirez une autre carte du tas de tirer et mettez-la à votre main.

Puis, votre adversaire joue une 3 carte et le compte est à 8 ( $5 + 3 = 8$ ). À votre tour, jouez le -2 carte qui fait le compte à 6 ( $8 - 2 = 6$ ). Annoncez "6", tournez votre jeton de nombre secret pour montrer le 6. Choisissez un nouveau jeton de nombre secret des jetons face contre table et tirez une autre carte pour faire votre main à cinq cartes.

## Des Idées et Des Stratégies

- Souvenez-vous, à chaque fois que vous jouez une carte, soyez sûr que vous tirez une autre carte du tas de tirer pour faire cinq cartes à votre main.
- Il faut annoncer le nouveau compte après chaque tour pour aider tous les joueurs.
- Si le tas de tirer est réduit, battez le tas d'écarter pour commencer un nouveau tas de tirer. (Il faut se souvenir du compte courant.)
- Utilisez votre ligne numérique pour voir lesquelles cartes vont vous aider faire le compte égal à votre nombre secret à votre tour.
- Si le joueur avant vous fait le compte égal à votre nombre secret, et vous avez une 0 carte à votre main, jouez-la pour maintenir le compte et le compte égalera votre nombre secret à votre propre tour. (Pendant un jeu de deux joueurs, vous pouvez aussi utiliser la Carte de Passer.)

## Pour Un Jeu Avancé

Essayez d'enlever les jetons de vos adversaires par deviner leurs nombres secrets. Faites attention auxquelles cartes vos adversaires jouez. Si vous croyez que vous savez le nombre secret d'un autre joueur, vous pouvez le deviner tout haut au lieu de jouer une carte de votre main pendant votre tour. Si vous avez raison, vous gagnerez le jeton de cet adversaire et vous pouvez

l'obtenir. Mais, si vous avez tort, votre adversaire gagnera votre jeton. Vous pouvez deviner une fois par jeton. Ce qui a perdu tirera un nouveau jeton du tas face contre table.

**Note:** Avec cette version, quand vous gagnez vos propres jetons pendant un tour régulier, montrez le jeton brièvement pour montrer aux autres joueurs le nombre mais retournez le jeton face contre table et mettez le jeton à votre côté. Comme ça, tout le monde doit utiliser leurs memoires pour déterminer quels jetons restent au jeu.

## Utiliser La Ligne Numerique

La ligne numérique peut vous aider voir où le compte sera avec une carte ou une autre. Par exemple, si le compte est à 4 et vous jouez une 5 carte, le compte serait à 9 ( $4 + 5$  espaces à droite = 9).



## Un autre exemple:

Le compte est à 3 et vous jouez une -5 carte. Le compte serait à -2 ( $3 - 5$  espaces à gauche = -2).

