



LEO COLOVINIS

AZTLÁN

AUFSTIEG DER AZTEKEN

FRES



EINLEITUNG

Im mythischen Land Atzlän streben vier Stämme unter den prüfenden Blicken ihrer Götter danach, das Volk der Azteken zu Macht und Größe zu führen.

Die Stämme wurden nach ihren Totemtieren benannt, welche ihre Könige in alter Zeit als Schutzpatron auserkoren hatten: das Ozelotvolk, das Quetzalvolk, das Schlangenvolk und das Kojotenvolk.

In Zeiten des Friedens herrscht Reichtum und Wohlstand für alle. Die grausamen Götter der Azteken bevorzugen jedoch jene, die Krieg führen.

Am Ende des fünften Zeitalters wird nur einem Stamm die Gunst gewährt werden, in Atzlän zu bleiben. Die anderen Stämme müssen ins Exil.

Hinweis: Das Spiel Atzlän beinhaltet zwar einige historische Andeutungen, jedoch spielt es in der Mythenwelt der Azteken, die aufgrund der Zerstörung durch die spanischen Eroberer nicht oder nur lückenhaft überliefert ist. Dieses Spiel nimmt sich einige Freiheiten bei der Interpretation dieser Mythen, um den Spielspass zu fördern.

SPIELÜBERSICHT

AZTLÁN ist ein Brettspiel für 2-4 Spieler. Jeder Spieler führt eines der vier Völker. Wenn man nur mit 2 Spielern spielt, muss dazu die Variante „Die Götter der Azteken“ auf Seite 11 verwendet werden.

Jedes Spiel besteht aus fünf Spielrunden, die **Zeitalter** genannt werden.

Zu Beginn jedes Zeitalters wählt jeder Spieler heimlich eine seiner **Machtkarten** und dann setzen und bewegen die Spieler nacheinander eine bestimmte Anzahl ihrer **Stammesfiguren** in jeweils ein Gebiet des Spielplans.

Der Spielplan besteht aus fünf verschiedenen Gebietstypen: Wüste, Terrassenfelder, Dschungel, Gebirge und Städte.

Die für das aktuelle Zeitalter gewählte Karte bestimmt die Stärke des Stammes des jeweiligen Spielers und zeigt einen der insgesamt fünf Gebietstypen. Je größer der Machtbereich eines Spielers und je größer die Anzahl der darin enthaltenen Gebiete dieses Typs ist, umso mehr Siegpunkte gewinnt der Spieler.

Falls ein Gebiet von mehreren Spielern beansprucht wird, kann der stärkste Stamm die schwächeren besiegen; Krieg ist aber nicht das einzige Mittel zum Sieg und friedliche Koexistenz mit den anderen Stämmen lohnt sich manchmal mehr.

Zum Ende des fünften Zeitalters wird der Spieler mit den meisten Siegpunkten der Spielsieger. Sein Stamm beherrscht Atzlän, während für die anderen die Zeit des Exodus gekommen ist!

SPIELMATERIAL

120 **Stammesfiguren** in 4 verschiedenen Farben, 30 für jeden Stamm.

24 **Machtkarten** (4 Sätze zu je 6, jeweils von 4 bis 9 nummeriert)

30 **Kulturkarten** (3x Segen des Mixcoatl; 3x Segen des Tepeyollotl; 3x Segen des Xipe Totec; 9x Opfer für die Götter; 3x Heilige Spiele; 3x Flöße und Kanus; 3x Großer Tlatoani; 3x Adler und Jaguar Krieger)

1 **Bonuswertungskarte**

Ein **Spielplan**

5 **Pyramiden**
(jeweils zweiteilig)

SPIELPLAN

Der Spielplan stellt das mythische Atzlän dar, das in 30 Gebiete **1** aus 5 verschiedenen Gebietstypen aufgeteilt ist. Außen herum **2** verläuft eine Wertungsleiste, auf der die Spieler mit ihren Pyramiden ihre Siegpunkte markieren. Außerdem gibt es noch zwei kleinere Leisten, für das aktuelle Zeitalter **3** und die Spielerreihenfolge **4**.

GEBIETSTYPEN



Dschungel



Wüste



Gebirge



Terrassenfelder



Stadt





STAMMESFIGUREN

Die Stammesfiguren (in 4 Farben) werden auf den Spielplan gesetzt, um **Machtbereiche** zu schaffen.



Schlange
(rot)



Ozelot
(gelb)



Kojote
(grün)



Quetzal
(blau)

MACHTKARTEN

Jeder Stamm hat seinen eigenen Satz Machtkarten, jeweils durch das Stammessymbol erkennbar.

Jede Machtkarte hat auf ihrer Vorderseite eine Zahl **(5)**, welche die **Macht** des Spielers in einem bestimmten Zeitalter darstellt.

Außerdem zeigt jede Machtkarte einen bestimmten **Gebietstyp (6)**, kenntlich durch ein Symbol und die Hintergrundgrafik. Diese Gebiete bringen extra Siegpunkte zum Ende des Zeitalters, in dem diese Karte gespielt wird.

Schließlich ist jede Machtkarte noch **Siegpunkte** wert **(7)**, die zum Ende des Spiels angerechnet werden, falls die Karte bisher in keinem Zeitalter benutzt wurde.

KULTURKARTEN

Eine Kulturkarte ist die Anerkennung dafür, dass ein Spieler sich für die friedliche Koexistenz mit seinen Gegnern entscheidet.

Diese Karten können Vorteile bringen, wenn ein Spieler sie während der Konflikt- und Wertungsphasen spielt.

PYRAMIDEN

Diese Pyramiden setzen die Spieler auf die Wertungsleiste, um damit anzuzeigen, wie viele Siegpunkte sie haben. Jeder Spieler hat ein Pyramidenunterteil und einen Pyramidenaufsatz.

Wenn ein Spieler mehr als 100 Siegpunkte hat, setzt er den Aufsatz auf das Unterteil, um dies anzuzeigen.

Mit der grauen Pyramide wird auf der Zeitalterleiste das aktuelle Zeitalter markiert.



SPIEL- VORBEREITUNG

Der Spielplan wird in die Mitte der Spielfläche gelegt.

Jeder Spieler wählt nun einen der vier Stämme – das **Quetzalvolk** (blau), das **Kojotevolk** (grün), das **Schlangenvolk** (rot) oder das **Ozelotvolk** (gelb).

Anschließend nimmt jeder Spieler die Stammesfiguren seiner gewählten Farbe als eigenen Vorrat und einen Satz Machtkarten gleicher Farbe.

Jeder Spieler setzt nun den Unterteil seiner Pyramide auf das Feld "0" der Wertungsleiste; die Pyramiden werden dabei aufeinander gestapelt. Die Reihenfolge wird dabei zufällig bestimmt: Der Spieler mit der obersten Pyramide spielt zuerst, gefolgt von dem Spieler mit der zweit obersten usw.

Die Spieler setzen je eine ihrer Stammesfiguren auf die Spielerreihenfolgeleiste, um die Reihenfolge noch deutlicher anzuzeigen.

Schließlich mischt einer der Spieler die Kulturkarten und legt sie als verdeckten Stapel neben den Spielplan.

Die graue Pyramiden wird auf den ersten Platz der Zeitalterleiste gesetzt.

Das Spiel kann jetzt beginnen ... nur ein Volk wird das Recht erhalten, in Aztlán zu leben!

4

SPIELVERLAUF

Das Spiel geht über 5 Zeitalter und jedes Zeitalter besteht aus 4 Phasen:

1) Wahl

2) Ausbreitung

3) Konflikt

4) Wertung

In jeder Phase können die Spieler **Kulturkarten** (s. Seite 9) spielen, welche den Ausgang der Phase beeinflussen können.



1) WAHL

Zu Beginn jedes Zeitalters (außer dem ersten) wird die graue Pyramide auf der Zeitalterleiste vorgerückt. Anschließend wählt jeder Spieler eine seiner Machtkarten und legt sie verdeckt vor sich ab.

Nachdem alle Spieler ihre Machtkarte für das aktuelle Zeitalter gewählt und abgelegt haben, nimmt jeder Spieler so viele seiner Stammesfiguren, wie durch das aktuelle Zeitalter und die Spieleranzahl vorgegeben ist.

Die folgende Tabelle listet genau auf, wie viele Stammesfiguren jeder Spieler in jedem Zeitalter einsetzen kann.

Zeitalter:	Stammesfiguren bei 3 Spielern:	Stammesfiguren bei 4 Spielern:
I	8	7
II	7	6
III	6	5
IV	5	4
V	4	3



2) AUSBREITUNG

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist zuerst an der Reihe, gefolgt von den anderen Spielern in absteigender Reihenfolge ihrer Siegpunkte.

Wenn mehrere Spieler gleich viele Siegpunkte haben (wie z. B. zu Spielbeginn jeweils 0) ist von diesen derjenige eher an der Reihe, dessen Pyramide höher obenauf ist. Nachdem die Spielerreihenfolge feststeht, wird diese auf der Reihenfolgeleiste mit den Stammesfiguren der Spieler markiert.

Wer an der Reihe ist, führt folgende Schritte in dieser Reihenfolge aus:

1) Eine eigene Stammesfigur einsetzen

2) Optional – eine eigene Stammesfigur bewegen

In aktueller Spielerreihenfolge setzt jeder Spieler, wenn er an der Reihe ist, eine seiner Stammesfiguren ein.

Jede Stammesfigur kann nach Belieben überall eingesetzt werden, auf jedem leeren Gebiet oder jedem Gebiet, auf dem bereits eigene und/oder andere Figuren stehen, und unabhängig davon, ob das Gebiet benachbart zu Gebieten mit Figuren ist oder nicht.

Hinweis: Ein See (blaue Zone ohne Gebietssymbol) gilt nicht als Gebiet und deshalb kann dort nie eine Stammesfigur eingesetzt werden.

Außerdem kann der aktive Spieler, nachdem er eine Stammesfigur eingesetzt hat, und falls er es möchte, eine seiner bereits auf dem Spielplan befindlichen Stammesfiguren von einem Gebiet auf ein benachbartes Gebiet ziehen.

In aktueller Reihenfolge setzen die Spieler jedes Mal, wenn sie an der Reihe sind, eine ihrer Stammesfiguren für dieses Zeitalter ein (und bewegen eventuell anschließend eine ihrer Figuren). Nachdem alle Spieler alle ihre Figuren eingesetzt haben, **decken sie gleichzeitig die vor ihnen liegenden Machtkarten auf.**



Beispiel: Der grüne Kojotenspieler setzt eine seiner Stammesfiguren (A) auf ein Stadtgebiet und zieht dann eine andere eigene Stammesfigur (B) von einem Wüstengebiet auf ein benachbartes Terrassenfeldgebiet.



3) KONFLIKT

Nachdem alle Spieler alle ihre Stammesfiguren für dieses Zeitalter auf den Spielplan gesetzt haben, beginnt die Konfliktphase.

In aktueller Spielerreihenfolge prüft jeder Spieler seine Gebiete. In jedem Gebiet, in dem sich mindestens eine eigene Stammesfigur zusammen mit mindestens einer fremden Stammesfigur befindet, kommt es zum **Konflikt**.

Für jeden Konflikt wird zuerst die Macht der Kontrahenten ermittelt und dann entscheidet sich der Stärkste entweder für friedliche Koexistenz oder für Kampf (siehe unten).

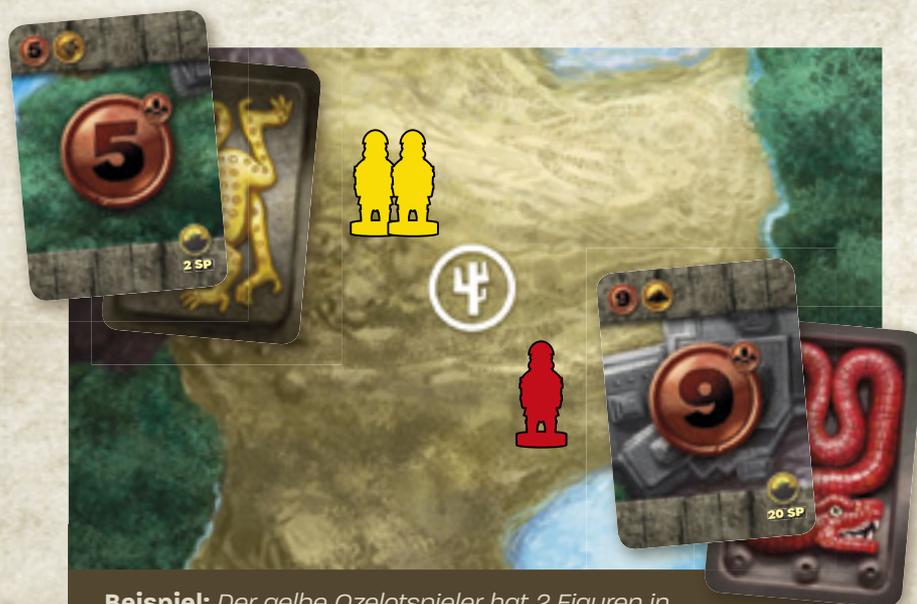
Nachdem der erste Spieler alle seine Konflikte gelöst hat, löst der zweite Spieler alle seine Konflikte usw.

Hinweis: Die Reihenfolge, in der er seine Konflikte löst, bestimmt jeder Spieler selbst.

1) ERMITTLUNG DER MACHT

Zunächst prüft der aktive Spieler, welcher Spieler die größte Macht in dem fraglichen Gebiet hat. Um die Macht zu ermitteln nimmt er den Wert seiner aktuellen Machtkarte mal der Anzahl seiner Stammesfiguren in dem betreffenden Gebiet.

Falls der aktive Spieler nicht die alleinige größte Macht in dem Gebiet besitzt, ignoriert er das Gebiet einfach und prüft das nächste, sofern vorhanden.



Beispiel: Der gelbe Ozelotspieler hat 2 Figuren in dem Gebiet und seine für dieses Zeitalter gewählte Machtkarte zeigt „5“. Der rote Schlangenspieler hat die Machtkarte „9“ gewählt, aber er hat nur eine Figur in diesem Gebiet.

Der Ozelotspieler hat 10 Machtpunkte (5 x 2), der Schlangenspieler nur 9 (9 x 1). Der Ozelotspieler ist der stärkste in diesem Konflikt.

2) Kampf oder Koexistenz

Falls der aktive Spieler mehr Machtpunkte hat als jeder einzelne Gegner, muss er sich entscheiden, wie er den Konflikt lösen will: durch Kampf oder mit friedlicher Koexistenz.

Kampf: Der Spieler entfernt alle gegnerischen Figuren aus dem Gebiet und damit aus dem Spiel.

Koexistenz: Der Spieler erlaubt allen gegnerischen Figuren zu bleiben und erhält als Anerkennung für seine „Großzügigkeit“ eine **Kulturkarte** (s. Seite 9, Kulturkarten).

- Falls in einem Gebiet Stammesfiguren von mehr als 2 Spielern sind, muss der Spieler mit den meisten Machtpunkten entscheiden, ob er gegen alle seine Gegner kämpfen oder mit allen friedlich koexistieren will. Es ist nicht möglich, mit einem Spieler in einem Gebiet zu koexistieren und die Figuren eines anderen Spielers aus diesem Gebiet zu entfernen. Falls der stärkste Spieler sich für die Koexistenz mit seinen Gegnern entscheidet, erhält er trotzdem nur eine Kulturkarte, auch bei mehreren Gegnern.
- Falls es einen Gleichstand bei den meisten Machtpunkten gibt, endet der Konflikt automatisch mit friedlicher Koexistenz, aber niemand erhält eine Kulturkarte.
- Falls in einem Gebiet ein schwächerer Spieler zwei oder mehr Gegnern gegenübersteht, die sich im Gleichstand für die meisten Machtpunkte befinden, werden seine Figuren automatisch entfernt, während die stärkeren Spieler friedlich koexistieren, ohne dafür eine Kulturkarte zu erhalten.





KAMPF ODER KOEXISTENZ - BEISPIELE



4



6 **Beispiel:** Der gelbe Ozelotspieler hat die meisten Machtpunkte im Konflikt in diesem Gebiet (10 Machtpunkte gegenüber 8 und 4 Machtpunkten) und muss entscheiden, ob er alle gegnerischen Figuren (die blauen Quetzalfiguren und die grünen Kojotenfiguren) entfernt oder mit allen friedlich koexistieren will.

Falls er sich für die zweite Möglichkeit entscheidet, erhält er eine Kulturkarte.



Beispiel: Der grüne Kojotenspieler und der blaue Quetzalspieler haben beide 8 Machtpunkte. Sie existieren friedlich nebeneinander, aber keiner von ihnen erhält eine Kulturkarte.



Beispiel: Der grüne Kojotenspieler und der blaue Quetzalspieler haben beide 8 Machtpunkte. Der gelbe Ozelotspieler ist schwächer mit nur 5 Machtpunkten. Der Kojotenspieler und der Quetzalspieler existieren friedlich nebeneinander (ohne eine Kulturkarte zu erhalten), die gelbe Ozelotfigur wird entfernt.



Beispiel: In diesem Zeitalter gibt es fünf Konflikte (A-B-C-D-E). Der rote Schlangenspieler hat die meisten Siegpunkte, ist aber nur an den Konflikten A und C beteiligt. Nur in Konflikt A hat er die meisten Machtpunkte und muss sich entscheiden, wie er den Konflikt lösen will. Der gelbe Ozelotspieler hat die zweitmeisten Siegpunkte und ist nun an der Reihe; er ist Stärkster in den Konflikten B und C. Der blaue Quetzalspieler ist Stärkster in Konflikt D. In Konflikt E herrscht Gleichstand, daher muss der grüne Kojotenspieler keine Entscheidung treffen.



4) WERTUNG

In aktueller Spielerreihenfolge berechnet nun jeder Spieler seine Siegpunkte.

Der aktive Spieler bewertet zunächst separat jeden **Machtbereich**, den er kontrolliert. Ein Machtbereich besteht aus einem oder mehreren zusammenhängenden Gebieten, in denen der Spieler jeweils mindestens eine eigene Stammesfigur besitzt. Es spielt keine Rolle, ob er dort alleine ist oder in friedlicher Koexistenz lebt, auch wenn er in der Unterzahl ist.

Falls zwei Gebiete durch einen See getrennt sind, gelten diese nicht als zusammenhängend (außer durch den Gebrauch einer entsprechenden Karte, s. Seite 9 *Kulturkarten*).

Ein Machtbereich ist folgende Siegpunkte wert:

- **1 Punkt für jedes Gebiet in diesem Machtbereich, plus**
- **Bonuspunkte, errechnet aus der Anzahl der Gebiete zum Quadrat, die dem Gebietstyp der gespielten Machtkarte eines Spieler entsprechen.** (siehe unten *Bonuswertungstabelle*).

BONUSWERTUNGSTABELLE

Anzahl passender Gebiete	Bonussiegpunkte
1	1
2	4
3	9
4	16
5	25
6	36

Wichtig: Falls ein Machtbereich nicht mindestens ein Gebiet enthält, welches der aktuell gewählten Machtkarte entspricht, erhält der Spieler gar keine Siegpunkte für diesen Machtbereich.

Der aktive Spieler setzt seine Pyramide auf der Siegpunktstabelle entsprechend seiner erzielten Siegpunkte vor. Landet er dabei auf einem Feld, auf dem bereits eine andere Pyramide ist (oder mehrere), setzt er seine Pyramide darauf.

Hinweis: Alle Machtkarten zeigen einen bestimmten Gebietstyp als Hintergrund, außer der Karte „4“. Diese Karte ist eine Art Joker. In der Wertungsphase kann der Spieler mit dieser Karte den Gebietstyp für seine Wertung frei wählen (das wird normalerweise der sein, der ihm die meisten Punkte einbringt).

Falls der Spieler mehr als einen Machtbereich hat, gilt seine Gebietstypwahl für alle seine Machtbereiche.



WERTUNGSBEISPIEL



Beispiel: Der gelbe Ozelotspieler hat seine Machtkarte „9“ gespielt, mit „Stadt“ als Bonusgebietstyp. Er verfügt über vier Machtbereiche.

Machtbereich „A“ besteht aus 4 Gebieten, von denen nur eins dem Gebietstyp der Machtkarte entspricht; der Spieler erhält für diesen Machtbereich $4 + 1 \times 1 = 5$ Siegpunkte.

Sein zweiter Machtbereich „B“ enthält zwar nur 3 Gebiete, von denen aber zwei dem Gebietstyp der Machtkarte entsprechen; der Spieler erhält für diesen Machtbereich $3 + 2 \times 2 = 7$ Siegpunkte.

Der Machtbereich „C“ besteht nur aus 1 Gebiet, welches aber dem Gebietstyp der Machtkarte entspricht; der Spieler erhält für diesen Machtbereich $1 + 1 \times 1 = 2$ Siegpunkte.

Auch der Machtbereich „D“ besteht nur aus 1 Gebiet, welches aber dem Gebietstyp der Machtkarte nicht entspricht; der Spieler erhält für diesen Machtbereich also 0 Siegpunkte.

Insgesamt hat der Ozelotspieler für seine Machtbereiche $5 + 7 + 2 + 0 = 14$ Siegpunkte erhalten.



WERTUNGSBEISPIEL



8

Beispiel: Der gelbe Ozelotspieler hat in diesem Zeitalter seine Machtkarte „4“ gewählt.

Zum Ende der Konfliktphase hat er drei Machtbereiche mit jeweils 2, 3 und 6 Gebieten. Er entscheidet sich für „Wüste“ als Gebietstyp, der ihm die meisten Bonuspunkte einbringt.

In jedem seiner Machtbereiche befindet sich mindestens ein Wüstengebiet und in seinem größten, aus sechs Gebieten bestehenden Machtbereich (6 Siegpunkte für den Machtbereich wert) sind sogar drei Wüstengebiete, wofür er 9 Bonuspunkte erhält, insgesamt also 15 (6 + 9) Siegpunkte für diesen Machtbereich.

In den beiden anderen Machtbereichen erhält er jeweils 1 Bonuspunkt, zusätzlich zu ihren Machtbereichspunkten von 2 bzw. 3, also gesamt 3 (2 + 1) und 4 (3 + 1) Siegpunkte. In diesem Zeitalter hat der gelbe Ozelotspieler insgesamt 22 Siegpunkte erhalten (15 + 3 + 4).

BIS ZUM FÜNFTEN ZEITALTER

Nach der Wertungsphase eines Zeitalters beginnt das nächste Zeitalter, in welchem jeder Spieler die entsprechende Anzahl Stammesfiguren aus seinem Vorrat nimmt (immer eine weniger als im vorherigen Zeitalter) und eine neue Machtkarte aus seiner Hand spielt.

Die in vorherigen Zeitaltern gespielten Machtkarten bleiben offen vor den Spielern liegen, sodass sie jederzeit für alle Spieler sichtbar sind.

Die Spieler sollten bedenken, dass die neue Machtkarte sowohl für die in diesem Zeitalter neu eingesetzten Figuren gilt, als auch für alle noch auf dem Spielplan befindlichen aus früheren Zeitaltern.

Sowohl die in diesem Zeitalter neu eingesetzten Figuren, als auch alle noch auf dem Spielplan befindlichen aus früheren Zeitaltern, können während der Ausbreitungsphase bewegt werden.



SPELENDE

Das Spiel endet mit dem Ende des fünften Zeitalters.

In der Wertungsphase des letzten Zeitalters berechnet jeder Spieler seine Siegpunkte wie oben im Abschnitt Wertungsphase (Seite 7) beschrieben.

Schließlich addiert jeder Spieler noch die Bonuspunkte für die Machtkarte hinzu, die er während des Spiels nicht gespielt hat und welche er jetzt noch auf der Hand hält. Außerdem erhält jeder Spieler noch 1 Siegpunkt für jede Kulturkarte, die er noch in der Hand hält, also nicht benutzt hat.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist Spielsieger und sein Volk darf in Aztlan bleiben, während die anderen im Exil eine neue Heimat suchen müssen.

Einen Gleichstand für die meisten Siegpunkte gewinnt derjenige Spieler, dessen Pyramide die Unterste ist.



KULTURKARTEN

Wie bereits im Abschnitt *Konflikt* (Seite 5) beschrieben, zieht jeder Spieler, der sich im Konfliktfall für friedliche Koexistenz entscheidet, eine Kulturkarte vom Stapel.

Jede Kulturkarte hat unterschiedlichen Einfluss auf das Spiel. Die Karten lassen aus dem Kontext erschließen, wann man sie spielen kann – entweder während einer bestimmten Spielphase oder zum Spielende. Ein Spieler kann eine Kulturkarte nur während seines eigenen Spielzuges spielen, außer, es ist anders angegeben.

Eine Kulturkarte kann noch in derselben Phase gespielt werden, in welcher sie gezogen wurde.

SEGEN DER GÖTTER (MIXCOATL, TEPEYOLLOTL, XIPE TOTEC)



Wer eine solche Karte spielt, erhält den Segen der Götter, die ihn beschenken und seinem Volk eine Gunst zukommen lassen. Mixcoatl, Gott der Jagd, belohnt denjenigen, der Dschungel kontrolliert; Tepeyollotl, das „Herz der Berge“, Gott der Erdbeben, belohnt die Kontrolle über Gebirge; Xipe Totec, Gott der Landwirtschaft und der Pflanzenwelt, spendet seinen Segen für die Kontrolle von Terrassenfeldern.

Diese Karten können während jeder Wertungsphase des Spiels gespielt werden. Der Spieler erhält 2 Siegpunkte für jedes entsprechende Gebiet seiner Machtbereiche in diesem Zeitalter. Diese Siegpunkte sind nicht abhängig von Machtbereichen oder übereinstimmenden Gebietstypen zur Machtkarte.



OPFER FÜR DIE GÖTTER

Mit dieser Kulturkarte bringt der Spieler den Göttern seinen Reichtum als Opfer dar und bittet damit um ihre Gunst.

Die Spieler behalten diese Karten bis zum Spielende auf der Hand. Zum Spielende erhalten sie dann 1 SP für 1 dieser Karten, 4 SP für 2 dieser Karten, 9 SP für 3, 16 SP für 4 und schließlich 25 SP für 5 dieser Karten.

Diese Siegpunkte erhalten die Spieler zusätzlich zu dem je 1 Punkt für jede eigene Kulturkarte, die sie noch auf der Hand haben.



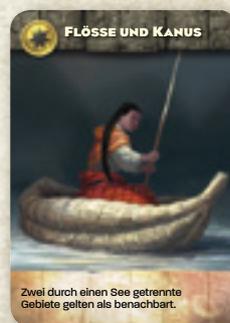
HEILIGE SPIELE

Wer diese Karte spielt, lädt seinen Gegner zu Heiligen Spielen ein, um im Konfliktfall Blutvergießen zu vermeiden.

Ein Spieler kann diese Karte spielen, nachdem der stärkere Gegner im Konflikt erklärt hat, dessen unterlegene Stammesfiguren durch Kampf zu entfernen. Der stärkere Spieler muss dadurch die friedliche Koexistenz akzeptieren – er erhält eine Kulturkarte und alle Stammes-

figuren des unterlegenen Spielers bleiben in dem Gebiet. Falls weitere Spieler in demselben Gebiet unterlegen sind, werden ihre Figuren wie üblich entfernt.

Wenn ein Spieler mehreren gleichstärksten Gegnern unterlegen ist, kann er diese Karte nicht spielen.



FLÖSSE UND KANUS

Das Volk des Spielers, der diese Karte spielt, hat besonderes Geschick im Bau von Kanus entwickelt. Diese verkürzen die Entfernung zwischen zwei Gebieten und binden sie in denselben Machtbereich ein.

Diese Karte kann während einer Wertungsphase gespielt werden. Überall gelten zwei eigene getrennte Gebiete, die an denselben See grenzen, nun als benachbart.



GROSSER TLATOANI

Das Volk des Spielers wird von einem großen und mächtigen König regiert. Wer diese Karte spielt, kann mit seinem Geschick einen Konflikt zu seinen Gunsten wenden.

Ein Spieler kann diese Karte während eines Konfliktes spielen, falls er am Gleichstand für die meisten Machtpunkte beteiligt ist. Er entscheidet damit den Gleichstand zu seinen Gunsten und entscheidet nun, seine(n) Gegner im Kampf zu eliminieren oder sich in friedlicher Koexistenz zu arrangieren.



ADLER- UND JAGUAR-KRIEGER

Die Krieger des Volkes dieses Spielers sind Elitekrieger mit überragenden Kampffähigkeiten. Wer diese Karte spielt, setzt seine Elitekrieger ein, um mit seiner Armee im Kampf einen großen Vorteil zu erhalten.

Diese Karte kann während der Ausbreitung gespielt werden. Der Spieler kann in einem beliebigen Gebiet zusätzlich eine weitere Figur aus seinem Vorrat einsetzen, wenn er eine seiner Stammesfiguren aus seinem

Vorrat auf den Spielplan setzt. Falls er keine Figur mehr im eigenen Vorrat hat, kann er dafür eine Figur von denen nehmen, die in früheren Zeitaltern aus dem Spiel entfernt wurden.

STRATEGIETIPPS

WAHL DER MACHTKARTE

Die Wahl der Machtkarte ist der wichtigste Teil der Strategie jedes Spielers. Man kann mit einer schwachen Machtkarte beginnen und erstmal eine „Abwartehaltung“ verfolgen, um die stärkeren Karten für die letzten Zeitalter aufzubewahren. So kann man seine Präsenz auf dem Spielplan verstärken, wenn das Land immer dichter bevölkert wird. Man darf nicht vergessen, dass in den späteren Zeitaltern weniger Figuren zur Verfügung stehen, die eingesetzt und bewegt werden können ...

Andererseits kann man auch mit starkem Einsatz beginnen, um die Gegner direkt in ihre Schranken zu weisen und zu dezimieren und muss dann versuchen, seinen Vorteil in den folgenden Zeitaltern gut zu verwalten.

Man darf auch nicht übersehen, dass jede Machtkarte mit einem bestimmten Gebietstyp verbunden ist. Daher kann man versuchen, in etwa die Stärke der Gegner abzuwägen, wenn man ihre Spielzüge genau beobachtet – aber ein kluger Spieler wird versuchen, seine Absichten zu verbergen und die Gegner im Unklaren über seine tatsächliche Stärke zu lassen.

Außerdem sollte man nicht vergessen, dass eine Machtkarte zum Spielende noch Siegpunkte bringt, wenn sie nicht vorher gespielt wurde. Dieser Bonus kann spielentscheidend sein, das sollte man jederzeit während des Spiels bedenken!

KOEXISTENZ UND KULTURKARTEN

Wer gnädig ist und sich zur friedlichen Koexistenz mit seinen Gegnern entscheidet, wird dafür mit Kulturkarten belohnt. Dabei ist aber zu beachten, dass die unterlegenen Spieler dann ebenfalls Siegpunkte für diese Gebiete erhalten. Man sollte sich also schon sicher sein, mit der Kulturkarte das Meiste für sich herauszuholen und durch die Koexistenz dem Gegner nicht mehr zu geben, als man selbst dafür erhält!

SEGEN DER GÖTTER

Diese Karte ist sehr nützlich, um mehr Siegpunkte zu gewinnen, wenn man in vielen Gebieten desselben Typs vertreten ist. Man kann sie in demselben Zeitalter benutzen, in welchem man sie erhalten hat, oder in einem späteren – die Wahl des richtigen Zeitpunktes kann den Sieg bedeuten!

OPFER FÜR DIE GÖTTER

Diese Karten sind äußerst nützlich, wenn man generell eine Strategie der friedlichen Koexistenz verfolgt und daher viele Kulturkarten zieht. Dann können sie sehr wichtig sein, um viele Siegpunkte zu gewinnen. Wer diese Strategie bevorzugt, sollte aber genau wissen, wann er seinen Gegnern gnädig begegnet!

HEILIGE SPIELE

Diese Karte ist sehr hilfreich, um ein Gebiet zu behalten, das man nicht verlieren möchte. Man kann sich damit gut schützen, besonders, um zu vermeiden, dass der eigene Machtbereich in mehrere Bereiche zerfällt oder dass zu viele eigene Stammesfiguren verloren gehen.

FLÖSSE UND KANUS

Diese Karte ist wirklich wertvoll, um mehr Punkte zu gewinnen, indem man verhindert, dass die eigenen Machtbereiche aufgeteilt werden oder um die Gegner zu überraschen, weil zwei offensichtlich getrennte Gebiete plötzlich zusammengehören. Wer diese Karte hat, sollte sie unbedingt beachten, wenn er seine Strategie in der Ausbreitungsphase überdenkt!

GROSSER TLATOANI

Auch mit dieser Karte kann das Schicksal während eines Konfliktes gelenkt werden. Sie ist sehr nützlich, wenn man ein Gebiet halten oder noch mehr Kulturkarten ziehen will, um seine strategischen Möglichkeiten auszuweiten, besonders gegen Ende des Spiels.

ADLER- UND JAGUAR-KRIEGER

Diese Karte ist besonders nützlich, wenn man mehr Figuren benötigt, um seine Gebiete zu halten oder wenn man neue Gebiete erobern will, die anderen Spielern gehören. Diese Karte kann effektiv sein, wenn sie in den ersten Zeitaltern benutzt wird, um Spieler anzugreifen, die eine starke Machtkarte gespielt haben. Auch in den späteren Zeitaltern kann diese Karte nützlich sein, um eigene Gebiete vor gegnerischen Angriffen zu schützen.



DIE GÖTTER DER AZTEKEN

VARIANTE FÜR 2 SPIELER

Die folgenden Regeln gelten für Aztlán, wenn es zu zweit gespielt wird: Mit dieser Variante kontrolliert ein Spieler nicht direkt einen der vier Stämme in Aztlán; stattdessen versucht er, seine Siegpunkte zu steigern, während er die Kontrolle über zwei gegensätzliche Fraktionen von Zeitalter zu Zeitalter übernimmt.

Die Stammesfiguren der Kojoten und Quetzal (grün und blau) werden kombiniert, um eine Fraktion zu bilden und die Stammesfiguren der Ozelot und der Schlange (gelb und rot) für die zweite Fraktion.

Stammesfiguren, die eine unterschiedliche Farbe haben, aber zur gleichen Fraktion gehören, werden für alle Regelzwecke als gleich angesehen; wenn sie sich beispielsweise gemeinsam in einem Gebiet befinden, werden sie addiert, wenn ein Konflikt gelöst wird.

Am Anfang des ersten Zeitalters nimmt jeder Spieler einen Satz von Machtkarten seiner Wahl (die Farbe spielt keine Rolle) und übernimmt die Kontrolle über eine der beiden Fraktionen (er wählt willkürlich oder entscheidet sich für eine Farbe die ihm gefällt). Er platziert einen Punktmarker in der Farbe seiner Machtkarten auf den Punktezähler. Jeder Spieler nimmt zehn Stammesfiguren seiner aktuellen Fraktion.

Das Zeitalter wird wie in den normalen Regel gespielt. Die vom Spieler gewählte Machtkarte gilt für alle Stammesfiguren der Fraktion,

die er gerade kontrolliert. Ein Spieler erzielt Punkte mit der Fraktion, die er aktuell beherrscht.

Am Ende des ersten Zeitalters, nach dem Zählen der Punkte, tauschen die Spieler die Kontrolle der Fraktionen: Der Spieler, der im ersten Zeitalter die Kojote/Quetzal-Fraktion kontrolliert hat, herrscht im zweiten Zeitalter über die Ozelot/Schlangen-Fraktion und umgekehrt. Nur die Kontrolle über die Stammesfiguren wird getauscht: Kulturkarten, Siegpunkte und Machtkarten gehören dem Spieler, nicht der Fraktion.

Nach jedem Zeitalter wird die Kontrolle getauscht, bis zum Ende des fünften Zeitalters (somit kontrolliert jeder Spieler die Fraktion, mit der er angefangen hat, für drei Zeitalter und die andere Fraktion für zwei Zeitalter).

Die Siegpunkte gehören zu den Spielern, nicht zu den Fraktionen, und jeder Spieler sammelt seine eigenen Siegpunkte. Der Gewinner ist wie gewohnt der Spieler mit den meisten Punkten am Ende des fünften Zeitalters.

Die Anzahl der Stammesfiguren einer Fraktion in jedem Zeitalter beträgt:

1. Zeitalter: 10;
4. Zeitalter: 7;

2. Zeitalter: 9;
5. Zeitalter: 6.

3. Zeitalter: 8;

CREDITS

Design & Entwicklung: Leo Colovini

Artwork: Drew Baker

Art Director: Fabio Maiorana

Grafikdesign & Layout: Peter Gifford (UniversalHead.com)

Figurengestaltung: Matteo Macchi

Ausführung: Roberto Di Meglio and Fabrizio Rolla

Englische Bearbeitung: Jim Long

Produktion: Roberto Di Meglio

DEUTSCHE AUSGABE

Übersetzung: Ferdinand Köther

Grafische Bearbeitung: Heiko Eller

Lektorat: Tanja Masche und Heiko Eller

Unter Mitarbeit von: Julia Schmitt & Michelle Reiche

Besonderer Dank an Alfredo Berni, Marco Maggi und Francesco Nepitello für ihre wertvollen und hilfreichen Anmerkungen während des Entstehungsprozesses des Spiels.



Entwickelt, hergestellt und weltweit vertrieben von
Ares Games Srl

**Heidelberger
Spieleverlag**



Exklusive Distribution der Deutschen Ausgabe
Heidelberger Spieleverlag

Bewahren sie diese Informationen zur späteren Verwendung auf.

© 2012 Ares Games Srl. Aztlán™ is a trademark of Ares Games Srl. All Rights Reserved. Made in China.
www.aresgames.eu

Für mehr Infos, Support und Fragen besucht uns online:

WWW.HEIDELBAER.DE

Diese Tabelle ist hilfreich, um den Siegpunktwert eines Machtbereichs auf einen Blick zu berechnen. Im Schnittpunkt der Gebietszahl des Machtbereichs mit der Anzahl der Bonusgebiete ist jeweils der gesamte Siegpunktwert des Machtbereichs abzulesen.

MACHTBEREICHSWERTUNGSTABELLE

Gebietsanzahl	Anzahl Bonusgebiete						
	0	1	2	3	4	5	6
1	0	2	-	-	-	-	-
2	0	3	-	-	-	-	-
3	0	4	7	-	-	-	-
4	0	5	8	13	-	-	-
5	0	6	9	14	-	-	-
6	0	7	10	15	22	-	-
7	0	8	11	16	23	32	-
8	0	9	12	17	24	33	-
9	0	10	13	18	25	34	-
10	0	11	14	19	26	35	46
11	0	12	15	20	27	36	47
12	0	13	16	21	28	37	48
13	0	14	17	22	29	38	49
14	0	15	18	23	30	39	50
15	0	16	19	24	31	40	51



ARES

