



LEO COLOVINI

AZTLÁN



INTRODUZIONE

Nella leggendaria terra di Aztlān quattro tribù si affannano per sopravvivere e cercare di prosperare sotto l'imperscrutabile volontà degli Dēi.

Ogni tribù prende il proprio nome dall'animale che i loro ancestrali avi hanno stabilito li proteggesse: il Popolo del serpente, il Popolo del Gattopardo, il Popolo del Coyote e il Popolo di Quetzal.

La pacifica coesistenza fra i differenti abitanti della terra porta ricchezza e prosperità a tutti, ma gli Dēi senza cuore che vi regnano guardano più di buon occhio i più feroci in battaglia, capaci di portarli in crudele offerta i loro nemici sottomessi...

Quando arriverà l'ora dell'Esilio, ovvero alla fine della 5ª era del Sole, a solo una tribù verrà permesso di risiedere in questa terra benedetta.

I popoli che nel loro tempo costruiranno i più temibili imperi saranno ricompensati con i favori degli Dēi, mentre i più deboli saranno puniti con l'esilio da Aztlān, costretti a peregrinare fra le pericolose terre che si diramano a Occidente.

BREVE PANORAMICA

AZTLĀN può essere giocato in 3 o 4 giocatori dove ognuno sarà alla guida di una delle quattro tribù oppure in 2 giocatori con la regola speciale "Dēi Aztechi" (pag. 11).

Una partita è divisa in 5 turni di gioco, chiamati **ere**.

All'inizio di ogni era ogni giocatore sceglie segretamente una delle sue **carte potere** poi muove e posiziona una alla volta un certo numero di **pedine tribù** in uno dei territori del tabellone di gioco.

Il tabellone è suddiviso in 5 diversi tipi di territorio: giungle, deserti, montagne, campi terrazzati, città.

La carta potere scelta per l'era indica la forza della tribù di quel giocatore ed identifica inoltre un tipo di territorio. Più si estendono i confini di un giocatore, maggiore sarà il numero di territori che includono, maggiore sarà quindi la quantità di punti vittoria guadagnati!

Quando un territorio è conteso da più giocatori, la tribù più forte ha la possibilità di sconfiggere le più deboli. Il combattimento non è però l'unica via per la vittoria: a volte una pacifica coesistenza con le altre tribù può portare vantaggi anche maggiori.

Vince chi alla fine della 5ª era ha guadagnato più punti vittoria.

La sua tribù regnerà su Aztlān, mentre i suoi nemici saranno costretti a subire l'ora dell'Esilio!

CONTENUTO

1 Tabellone

120 **Pedine Tribù** di 4 differenti colori (30 per colore)

24 Carte Potere

(4 serie, ognuna con i numeri 4, 5, 6, 7, 8, 9)

30 **Carte Prosperità** (3 Benedizioni di Mixcoatl; 3 Benedizioni di Tepeyollotl; 3 Benedizioni di Xipe Totec; 9 Offerta agli Dēi; 3 Giochi Sacri; 3 Canoe e Zattere; 3 Grande Tlatoani; 3 Guerrieri Aquila e Giaguaro)

1 Carta Bonus Punteggio

5 **Segnalini Piramide** (di 2 parti ognuna)

TABELLONE

Il tabellone raffigura la leggendaria terra di Aztlān, divisa in 30 diversi territori ①. Tutto intorno gira la traccia punteggio ② dove i giocatori posizioneranno i loro segnalini per tenere conto dei punti vittoria. Infine, nelle estremità del tabellone vi sono due tracce più piccole che ricordano l'era corrente ③ e l'ordine di turno ④.

TIPI DI TERRITORIO



Giungla



Deserto



Montagne



Campi
Terrazzati



Città



PEDINE TRIBÙ

Le pedine tribù, di 4 diversi colori, vengono posizionate sul tabellone per creare i **possedimenti** dei giocatori.



Serpente

Gattopardo

Coyote

Quetzal

CARTE POTERE

Ogni tribù ha una serie di carte potere, identificate dal simbolo della rispettiva tribù.

Ogni carta potere ha un numero sul fronte (5), indicante il **potere** della tribù in una data era.

Ogni carta potere identifica inoltre un specifico **tipo di territorio** (6), raffigurato dall'icona corrispondente e dal colore dello sfondo. Questi territori forniscono punti vittoria aggiuntivi alla fine dell'era in cui tale carta viene usata.

Infine, ogni carta potere ha un valore in **punti vittoria** (7). Questi verranno conteggiati a fine partita, se la carta non viene usata in qualche era.

CARTE PROSPERITÀ

La carta prosperità è la ricompensa che un giocatore riceve nel caso decida di coesistere con i suoi nemici.

Queste carte possono fornire al giocatore che le usa dei vantaggi durante le fasi scontro e punteggio.

SEGNALINI PIRAMIDE

Questi segnalini vengono posti sulla traccia del punteggio e servono a tenere conto dei punti vittoria di ogni giocatore. Ogni giocatore possiede un segnalino piramide di tipo "base" e uno di tipo "sommità".

Quando un giocatore supera i 100 punti piazza come promemoria il suo segnalino sommità sopra la base.

Il segnalino piramide di colore grigio viene invece usato sulla traccia delle ere; serve a tenerne conto.



PREPARAZIONE

Posizionate il tabellone al centro del tavolo.

Scegliete una delle quattro tribù disponibili:

Popolo del serpente (Rosso), **Popolo del Gattopardo** (Giallo),
Popolo del Coyote (Verde), **Popolo del Quetzal** (Blu).

Ogni giocatore prende tutte le pedine tribù del rispettivo colore, costituendo in questo modo la sua riserva e prende anche la corrispondente serie di carte potere.

Dopodiché ogni giocatore posiziona il suo segnalino punteggio (la base della piramide) sullo spazio "0" della traccia del punteggio. Scegliete l'ordine di partenza in modo causale (potete decidere che il primo sia colui che ha preso da ultimo un aereo) e posizionate i segnalini in modo da rispettare questo ordine (sono fatti in modo da poter essere impilati l'uno sull'altro): il primo giocatore in cima, il secondo giocatore subito sotto, e così via.

Per rendere ancora più chiaro il turno di gioco, posizionate una pedina tribù di ogni giocatore nel medesimo ordine sulla traccia del turno.

Infine mescolate le carte prosperità e collocatene il mazzo, a faccia in giù, a lato del tabellone.

Posizionate il segnalino piramide grigio nella prima casella della traccia dell'era.

4

Ora la partita può iniziare! Non dimenticate, solo una tribù si guadagnerà il diritto di prosperare in Aztlan...

COME GIOCARE

Il gioco è diviso in 5 ere. Ogni era è divisa nelle 4 seguenti fasi:

- 1) Fase Scelta
- 2) Fase Sviluppo
- 3) Fase Scontro
- 4) Fase Punteggio

I giocatori possono giocare le **carte prosperità** (vedi pag. 9) durante ogni fase. Queste modificheranno l'andamento della fase.



1) FASE SCELTA

All'inizio di ogni era (tranne la 1ª), fate avanzare di 1 casella il segnalino piramide grigio sulla traccia dell'era. Ogni giocatore sceglie quindi 1 carta potere e la posiziona a faccia in giù davanti a sé.

Dopo che ha scelto la sua carta potere, prende dalla sua riserva un numero di pedine tribù determinato dall'era in cui si trova e dal numero di giocatori.

Usate la tabella riportata in questa pagina per sapere quante pedine tribù deve prendere ogni giocatore.

Era	Pedine Tribù (3 giocatori)	Pedine Tribù (4 giocatori)
I	8	7
II	7	6
III	6	5
IV	5	4
V	4	3



2) FASE SVILUPPO

Inizia il giocatore che ha più punti vittoria e si continua in ordine decrescente, dal giocatore che ha più punti vittoria dopo di lui finendo con quello che ne ha meno di tutti.

In caso di parità (come ad esempio nella prima era, dato che tutti i giocatori iniziano con 0 punti vittoria) inizia il giocatore il cui segnalino piramide si trova in cima a tutti gli altri; si continua in ordine, da quello subito sotto finendo con quello alla base. Una volta stabilito l'ordine di turno, posizionate nel medesimo ordine sulla traccia del turno una pedina tribù di ogni giocatore.

Ogni turno del giocatore si compone di 2 azioni:

- 1) Posizionare 1 pedina tribù
- 2) (opzionale) Muovere 1 pedina tribù

In ordine di turno ogni giocatore posiziona 1 pedina tribù.

Ogni pedina tribù può essere posizionata in un qualsiasi territorio del tabellone: vuoto, occupato da altre pedine, adiacente o non adiacente a territori in cui avete precedentemente posizionato una pedina.

Nota: Un lago (la zona blu che non ha l'icona territorio) non è un territorio e di conseguenza non vi si possono posizionare pedine tribù.

Dopo aver posizionato 1 pedina tribù, il giocatore, se lo desidera, può muovere 1 delle sue pedine tribù che si trovi già sul tabellone da un territorio a uno adiacente.

La fase termina quando tutti i giocatori hanno finito di posizionare tutte le loro pedine tribù. Ogni giocatore rivela quindi la carta potere che aveva scelto per l'era.



Esempio: Il giocatore verde posiziona una pedina tribù su un territorio "Città" (A) e muove un'altra pedina tribù da un territorio "Deserto" (B) a un territorio adiacente "Campi Terrazzati".



3) FASE SCONTRO

La fase scontro inizia dopo che tutti i giocatori hanno posizionato le loro pedine tribù sul tabellone.

Nello stesso ordine precedente (ovvero partendo con il giocatore con più punti vittoria e finendo con quello con meno punti vittoria), controllate i territori in cui avete almeno 1 pedina tribù. Se oltre alla vostra pedina tribù c'è anche quella di 1 o più nemici, avviene uno **scontro**.

Ogni scontro viene prima risolto determinando il potere dei nemici, dopodiché il vincitore può decidere se combattere oppure se coesistere (vedi a fianco).

Dopo che il giocatore con il numero di punti vittoria maggiore ha risolto tutti i suoi scontri tocca al secondo, e così via.

Nota: Ogni giocatore può decidere di risolvere gli scontri per i territori nell'ordine che preferisce.

1) CALCOLARE IL POTERE

Il giocatore attivo controlla innanzitutto quale giocatore ha il maggior potere nel territorio. Il potere di un giocatore è il numero mostrato nella sua carta potere scelta per l'era moltiplicato per il numero di pedine tribù possedute nel territorio.

Se il giocatore attivo non è il giocatore con il maggior potere nel territorio, passa semplicemente a controllare il territorio successivo (sempre se ne possiede altri).



Esempio: Il giocatore giallo ha 2 pedine tribù nel territorio e la sua carta potere scelta per l'era è "5". Il giocatore rosso ha scelto per l'era la carta potere "9," ma ha solo 1 pedina tribù.

Il giocatore giallo ha un potere totale di 10 (5 x 2), mentre il giocatore rosso ha un potere totale di 9 (9 x 1), ciò significa che il vincitore di questo scontro è il giocatore giallo.

2) SCONFIGGERE O COESISTERE

Se il giocatore attivo è il giocatore con il maggior potere nel territorio deve prendere una decisione cruciale: se sconfiggere oppure se coesistere.

Sconfiggere: Rimuove tutte le pedine tribù nemiche dal territorio.

Coesistere: Permette alle pedine tribù nemiche di coesistere e riceve come ringraziamento per la sua "magnanimità" 1 **carta prosperità** (vedi *Carte Prosperità* a pag. 9).

- Se nel territorio ci sono più di 2 giocatori, il vincitore dello scontro deve decidere se coesistere con tutti i suoi nemici oppure se rimuoverli tutti. In uno stesso territorio non è possibile coesistere con un giocatore e rimuoverne un altro. Se il vincitore dello scontro decide di coesistere con i suoi nemici, pesca sempre e comunque 1 carta prosperità, anche se ci sono 2 o 3 nemici.
- Se vi è parità per chi possiede il maggior potere verrà automaticamente deciso che i diversi popoli coesisteranno, ma nessuno dei giocatori otterrà carte prosperità.
- Se vi è parità per chi possiede il maggior potere e vi è anche un terzo (o quarto) giocatore più debole, i giocatori in parità coesisteranno (ma non otterranno carte prosperità), mentre il giocatore più debole sarà eliminato dal territorio.





ESEMPI DI SCONFITTA O DI COESISTENZA



Esempio: Il giocatore giallo ha vinto lo scontro in questo territorio (10 punti potere contro rispettivamente 8 e 4 punti potere) e deve decidere se vuole rimuovere tutti le pedine tribù nemiche (sia i blu che i verdi) oppure se coesistere con entrambi.

Nel caso scelga la seconda opzione, ottiene sempre e comunque 1 carta prosperità.



Esempio: Il giocatore verde e il giocatore blu hanno un potere di 8. Sono costretti a coesistere, ma nessuno di loro ottiene 1 carta prosperità.



Esempio: Ci sono 5 scontri in questa era (A,B,C,D,E). Il giocatore rosso ha il punteggio più alto ed è coinvolto negli scontri A e C, ma vince solo lo scontro A. Deve quindi decidere che fare in quel territorio (coesistere oppure sconfiggere). E' il turno del giocatore con il secondo punteggio più alto, ovvero il giallo. Vince gli scontri B e C. Il giocatore blu vince lo scontro D. Lo scontro E non ha vincitori in quanto vi è un pareggio: il giocatore verde non potrà decidere le sorti di alcuno scontro.



4) FASE PUNTEGGIO

Ogni giocatore a turno calcola il suo punteggio, cominciando con il giocatore con il maggior punteggio e quindi andando in ordine decrescente (così come spiegato precedentemente).

Il giocatore attivo calcola separatamente il punteggio di ogni **possedimento** che controlla.

Un **possedimento** è una serie di territori adiacenti (1 o più) in cui il giocatore ha almeno 1 pedina tribù (non importa se sia da sola oppure assieme a pedine tribù di altri giocatori, seppure in maggioranza).

Fate attenzione che due o più territori divisi da un lago non sono considerati adiacenti (eccezione fatta per quando viene usata la carta *Canoe e Zattere*; vedi *Carte Prosperità* a pag. 9).

Un possedimento fa guadagnare i seguenti punti vittoria:

- 1 punto per ogni territorio presente nel possedimento **PIU'**
- Un bonus pari al numero di territori che corrispondono alla carta potere scelta per l'era, moltiplicata se stessa (ovvero, il suo quadrato) (vedi la sottostante tabella *Punteggio Bonus Territori*).

PUNTEGGIO BONUS TERRITORI	
Territori Corrispondenti	Punti Vittoria Bonus
1	1
2	4
3	9
4	16
5	25
6	36

Se un possedimento non contiene almeno 1 territorio che corrisponde alla carta potere scelta per l'era, il giocatore non guadagna alcun punto vittoria bonus.

Fai avanzare di conseguenza il segnalino del giocatore sulla traccia del punteggio. Se la posizione raggiunta è già occupata da un altro segnalino, posiziona il primo sopra quello già presente.

Nota: Tutte le carte potere sono collegate a un diverso tipo di territorio, tranne la carta potere "4". Questa carta fa da "Jolly". Non c'è un territorio che è collegato a questa carta potere e il giocatore può sceglierne uno a piacere (possibilmente quello che maggiormente lo favorisce nel punteggio).

Se il giocatore ha più di un possedimento, la sua scelta influirà tutti i suoi possedimenti (ovvero, il tipo di territorio scelto non può essere cambiato).



ESEMPIO DI PUNTEGGIO



Esempio: Il giocatore controlla 4 diversi possedimenti e ha la carta potere "9", che indica come territorio bonus "Città".

Il possedimento "A" è formato da 4 territori, ma solo 1 corrisponde al territorio indicato sulla carta potere, quindi il suo punteggio possedimento vale 5 ($4 + 1 \times 1$).

Il possedimento "B" è formato da 3 territori, ma solo 2 corrispondono al territorio indicato sulla carta potere, quindi il suo punteggio possedimento vale 7 ($3 + 2 \times 2$).

Il possedimento "C" è formato da solo 1 territorio, questo corrisponde al territorio indicato sulla carta potere, quindi il suo punteggio possedimento vale 2 ($1 + 1 \times 1$).

Il possedimento "D" è formato da solo 1 territorio, ma questo non corrisponde al territorio indicato sulla carta potere, quindi il suo punteggio possedimento vale 0.

Il punteggio totale ottenuto dal giocatore giallo è $5 + 7 + 2 + 0 = 14$ punti vittoria.



ESEMPIO DI PUNTEGGIO



8

Il giocatore giallo sceglie per questa era la carta potere "4."

Alla fine della fase scontro ha 3 possedimenti di 2, 3 e 6 territori ognuno. Verifica che il tipo di territorio che gli dà i maggiori benefici è il deserto.

Ha almeno un territorio in tutti i suoi 3 possedimenti e il suo possedimento più grande, formato di 6 territori (valore possedimento 6 punti), ha 3 deserti, quindi gli fornirà un bonus di 9 punti, per un totale di 15 (6 + 9) punti.

Gli altri 2 possedimenti gli forniranno bonus di 1 punto ognuno, che si aggiunge al loro valore di rispettivamente 2 e 3 punti, per un totale di 3 (2 + 1) e 4 (3 + 1) punti.

Il punteggio totale dell'era è di 22 punti (15 + 3 + 4).

INIZIARE UNA NUOVA ERA

Dopo la fase punteggio inizia una nuova era e ogni giocatore prende dalla riserva l'appropriato numero di pedine tribù (sempre 1 in meno dell'era precedente) e sceglie una nuova carta potere fra quelle disponibili nelle carte della sua mano.

Le carte potere di ognuno usate nelle ere precedenti rimangono a faccia in sù davanti ai rispettivi giocatori, così che tutti possano sempre sapere quali carte potere sono già state usate.

Fate attenzione che il potere indicato dalla nuova carta potere verrà utilizzato non solo dalle pedine tribù che saranno posizionate in questo turno, ma anche da quelle già presenti nei territori.

Le pedine tribù posizionate in questa era oppure in un'era precedente possono essere spostate durante la fase sviluppo (vedi pag. 4).



FINE DEL GIOCO

La partita termina alla fine della 5ª era.

Nella fase punteggio dell'ultima era ogni giocatore calcola il proprio punteggio per l'era finale come di norma, ovvero così come descritto nel capitolo *Fase Punteggio* di pag. 7.

Dopodiché ogni giocatore aggiunge il valore in punti vittoria della carta potere che non ha usato durante il gioco e 1 punto vittoria per ogni carta prosperità che gli è rimasta in mano.

Il vincitore è colui che ha guadagnato più punti vittoria.

In caso di pareggio, il vincitore è colui che ha il segnalino piramide sopra tutti gli altri.



CARTE PROSPERITÀ

Come già spiegato nel capitolo *Fase Scontro* di pag. 5, ogni volta che un vincitore di uno scontro sceglie di coesistere in un territorio può pescare 1 carta prosperità dal relativo mazzo.

Ogni carta prosperità ha un diverso modo di influenzare il gioco. Ogni carta prosperità specifica il momento in cui può essere giocata: in una fase oppure a fine partita. Un giocatore può usare una carta prosperità solo durante il suo turno, a meno che non sia diversamente indicato.

Nota: E' possibile usare una carta nella stessa fase in cui viene pescata.

BENEDIZIONE DEGLI DÈI



(MIXCOATL, TEPEYOLLOTL, XIPE TOTEC)

Quando giocate queste carte prosperità gli Dèi vi benedicono, concedendo un particolare vantaggio al vostro popolo. Mixcoatl ("Nuvola Serpente"), Dio della caccia, vi ricompenserà nel caso controlliate le Giungle; Tepeyollotl ("Cuore della Montagna"), Dio dei terremoti, vi ricompenserà nel caso controlliate le montagne e i vulcani; Xipe Totec ("Nostro Signore lo Scuoiato"), Dio dell'agricoltura e della vegetazione, vi ricompenserà nel caso controlliate i campi terrazzati.

Potete giocare queste carte durante una qualsiasi fase punteggio, in tal caso guadagnerete 2 punti aggiuntivi per ogni territorio corrispondente che controllate.

OFFERTE AGLI DÈI

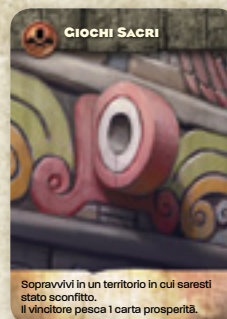
Quando giocate questa carta prosperità offrirte agli Dèi parte della vostra ricchezza come tributo, chiedendo a ricompensa il loro favore.



Tenete queste carte in mano fino al termine della partita. A seconda del numero di carte guadagnerete i seguenti punti vittoria.

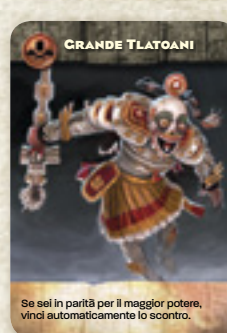
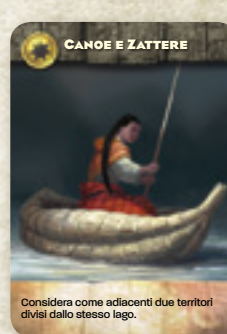
- 1 carta prosperità : 1 punto vittoria
- 2 carte prosperità : 4 punti vittoria
- 3 carte prosperità : 9 punti vittoria
- 4 carte prosperità : 16 punti vittoria
- 5 carte prosperità : 25 punti vittoria

Questi punti vittoria vengono sommati al valore di 1 punto vittoria che vi fa guadagnare ogni carta prosperità che a fine partita vi resterà in mano.



Quando giocate questa carta prosperità organizzerete i Giochi Sacri ed inviterete a parteciparvi il vostro nemico, per risolvere uno scontro senza spargimenti di sangue.

Potete giocare questa carta durante la fase scontro dopo che un vostro nemico vittorioso decide di sconfiggervi. Il vincitore sarà invece costretto a coesistere con voi: riceve 1 carta prosperità e le vostre pedine tribù rimarranno nel territorio. Questa carta non influenza le sorti degli altri giocatori presenti: se nello stesso territorio è sconfitta anche un'altra tribù, le sue pedine saranno invece rimosse dal gioco.



GIOCHI SACRI

Quando giocate questa carta prosperità organizzerete i Giochi Sacri ed inviterete a parteciparvi il vostro nemico, per risolvere uno scontro senza spargimenti di sangue.

Potete giocare questa carta durante la fase scontro dopo che un vostro nemico vittorioso decide di sconfiggervi. Il vincitore sarà invece costretto a coesistere con voi: riceve 1 carta prosperità e le vostre pedine tribù rimarranno nel territorio. Questa carta non influenza le sorti degli altri giocatori presenti: se nello stesso territorio è sconfitta anche un'altra tribù, le sue pedine saranno invece rimosse dal gioco.

Non potete usare questa carta nel caso veniate sconfitti da più giocatori in parità per chi possiede il maggior potere.

CANOE E ZATTERE

Il vostro popolo ha sviluppato grandi capacità tecniche. Quando giocate questa carta prosperità potete usare le vostre abilità nella costruzione di imbarcazioni per accorciare le distanze fra due territori divisi da un lago, così da unirli in un unico possedimento.

Potete giocare questa carta durante una fase punteggio, in tal caso considerate adiacenti due diversi territori che confinano con lo stesso lago.

GRANDE TLATOANI

Il vostro popolo è comandato da un grande e potente Re. Quando giocate questa carta prosperità potete usare le sue abilità per rigirare uno scontro a vostro favore.

Potete giocare questa carta durante una fase scontro se siete in parità per chi possiede il maggior potere, in tal caso vincete automaticamente voi. Come vincitori potrete decidere se sconfiggere il vostro nemico (o i vostri nemici) oppure se coesistere.

GUERRIERI AQUILA E GIAGUARO

I guerrieri del vostro popolo sono dotati di grandi abilità in combattimento. Quando giocate questa carta prosperità potete usarli per garantirvi la superiorità negli scontri.

Potete giocare questa carta durante una fase sviluppo. Potete posizionare 1 pedina tribù aggiuntiva nello stesso territorio in cui in questa era avete posizionato almeno 1 pedina tribù dalla vostra riserva.

Se nella riserva non avete più pedine tribù, prendetene 1 da quelle rimosse in una precedente era.

CONSIGLI

SCEGLIERE LA CARTA POTERE

La scelta della carta potere è cruciale e determinerà l'intera vostra strategia della partita.

Potreste iniziare con una carta potere di basso valore, perseguendo dapprincipio una strategia del tipo "aspetto e vedo", per poi usare le carte potere di valore più alto verso la fine del gioco, lasciando disponibile un elevato potere proprio nel momento in cui i territori saranno più affollati. Ricordate però che era dopo era ci sono sempre meno pedine tribù da poter posizionare (e spostare), quindi tale potere sarà in certi versi limitato...

Altrimenti potreste decidere di iniziare in modo bellicoso, cercando di sconfiggere il maggior numero di pedine nemiche presenti nei territori per poi cercare di mantenere nelle ere successive il predominio acquisito.

Attenzione: ogni carta potere è collegata a un tipo di territorio, quindi tenendo d'occhio le mosse dei vostri avversari potreste intuire quale carta potere stanno giocando... Questo significa che un bravo giocatore dovrebbe anche stare attento a non svelare troppo le sue vere

intenzioni, lasciando così gli avversari nel dubbio su quale sia il suo potere.

Non dimenticatevi infine che ogni carta potere ha un valore in punti vittoria che viene calcolato nell'ultima fase punteggio (se non la usate prima). Questo bonus potrebbe essere l'ago della bilancia fra il vincere o l'arrivare secondi!

COESISTENZA E CARTE PROSPERITÀ

Nel caso siate magnanimi e decidiate di coesistere con i vostri nemici sarete ricompensati con carte prosperità. Non dimenticate che in questo caso il giocatore che avete sconfitto riceverà punti dal territorio così come voi, ovvero non solo assicuratevi di guadagnare il più possibile dalla scelta della carta prosperità, ma assicuratevi anche che da questa scelta l'avversario non ne guadagni più di voi!

BENEDIZIONE DEGLI DÈI

Questa carta è utile nel guadagnare punti vittoria aggiuntivi nel caso abbiate un gran numero di territori di un tipo. Potete usarla nella fase punteggio del turno in cui la pescate oppure in uno successivo; scegliere la giusta tempistica con cui giocarla può significare la vittoria!

OFFERTA AGLI DÈI

Queste carte sprigionano il loro potenziale nel caso scegliate di perseguire una strategia di coesistenza con gli altri popoli e quindi accumulate un gran numero di carte prosperità. In questo caso potrebbero rivelarsi fondamentali per la vittoria, ma dovrete sempre tenere d'occhio il guadagno che gli altri giocatori a loro volta ricevono dal coesistere con voi: non sempre è la scelta migliore che potete fare!

GIOCHI SACRI

Questa carta vi può aiutare a mantenere in vostro controllo un territorio che non volete vi venga preso. Usatela per proteggervi, più specificatamente per evitare che il vostro possedimento venga diviso in più parti, ma anche per evitare di perdere troppe pedine tribù.

CANOE E ZATTERE

Questa carta è preziosa per guadagnare punti aggiuntivi evitando che i vostri possedimenti vengano divisi oppure sorprendendo i vostri nemici nell'unire due possedimenti a prima vista separati. Ricordatevi di avere questa carta in mano nel mentre che nella fase sviluppo pianificate la vostra strategia!

GRANDE TLATOANI

Questa è una carta che può ribaltare le sorti di uno scontro. È molto utile quando volete mantenere un territorio sotto il vostro controllo oppure quando volete pescare un maggior numero di carte prosperità in modo da decidere quale strategia imboccare, soprattutto quando siete verso la fine del gioco.

GUERRIERI AQUILA E GIAGUARO

Questa è una carta veramente utile per conquistare nuovi territori prima in mano ai nemici, ma anche per aumentare le forze nei propri e quindi avere più possibilità di mantenerli sotto il proprio controllo. Questa carta è devastante nelle prime ere se decidete di attaccare altri giocatori che hanno scelto di usare carte potere dai valori elevati. Non è da sottovalutare neppure nelle ultime ere in quanto vi permette di proteggere i vostri territori da eventuali attacchi nemici.



VARIANTE PER 2 GIOCATORI

DÈI AZTECHI

Per giocare AZTLÁN in 2 giocatori, usate le seguenti regole speciali.

I giocatori non saranno più alla guida di una delle quattro tribù del gioco, ma cercheranno invece di fare più punti possibile controllando un'alleanza di due tribù, alternandone il controllo di era in era.

La prima alleanza sarà formata dal Popolo del Coyote e dal Popolo di Quetzal (verdi e blu) mentre la seconda sarà formata dal Popolo del Gattopardo e dal Popolo del Serpente (gialli e rossi). Ai fini del regolamento le pedine tribù di una stessa alleanza, anche se di diverso colore, sono considerate come se fossero della stessa tribù.

All'inizio della prima era ogni giocatore sceglie la sua alleanza di partenza e prende una serie di carte potere del colore che preferisce (il colore di queste non è rilevante ai fini del gioco).

Posiziona quindi il segnalino piramide dello stesso colore sulla traccia del punteggio.

Ogni giocatore prende 10 pedine tribù della sua alleanza (prelevandoli come preferisce dalle sue due tribù).

Lo svolgimento dell'era procede come da normali regole. La carta potere scelta da un giocatore influenza tutte le pedine tribù della sua alleanza; se in uno stesso territorio sono presenti pedine tribù di diverso colore, ma della stessa alleanza, le dovrete sommare.

Alla fine della prima era, dopo la fase punteggio, i giocatori si scambieranno il controllo delle alleanze: il giocatore che nella prima era controllava i Popoli del Coyote/Quetzal prenderà nella seconda era il controllo dei Popoli del Gattopardo/Serpente, e viceversa. Viene scambiato solo il controllo delle pedine tribù: tutte le carte prosperità, le carte potere nonché i punti vittoria guadagnati appartengono al giocatore, non all'alleanza.

La partita procede con i giocatori che alla fine di ogni era si alternano il controllo delle alleanze, fino al termine della 5ª era (alla fine ogni giocatore controllerà l'alleanza con cui inizia il gioco per 3 ere e controllerà l'altra alleanza per 2 ere).

Le pedine tribù di ogni alleanza che entrano in gioco ad ogni era sono le seguenti:

Era	Pedine
1ª	10
2ª	9
3ª	8
4ª	7
5ª	6

Il punteggio finale sarà del giocatore, non dell'alleanza. Vince, come da normali regole, chi alla fine della 5ª era ha guadagnato più punti vittoria.

Autore: Leo Colovini

Disegni: Drew Baker

Direzione Artistica: Fabio Maiorana

Grafica: Peter Gifford (www.universalhead.com)

Scultura delle Pedine: Matteo Macchi

Supervisione e Revisione: Roberto Di Meglio e Fabrizio Rolla

Produzione: Roberto Di Meglio

EDIZIONE ITALIANA a cura di: Michele Faiman

Publicazione e
Distribuzione Italiana a cura di:
RED GLOVE DI DUMAS FEDERICO



Via Carriona 259b,
54033 Carrara (MS), Italia.
Tel. (+39) 0585 55383

www.redglove.eu

Un Gioco Creato, Pubblicato e
Distribuito Internazionalmente da:
ARES GAMES S.R.L.



Via dei Metalmeccanici 16,
55041 Capezzano Pianore (LU),
Italia. Tel. (+39) 0584 968696
Fax (+39) 0584 325968

www.aresgames.eu

Un ringraziamento speciale a Alfredo Berni, Marco Maggi e Francesco Nepitello per i loro preziosi suggerimenti durante lo sviluppo e il playtesting del gioco e a tutta la comunità della Tana dei Goblin per l'entusiasmo e la fedeltà con cui ci seguono.

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

Avvertenze: Non adatto a bambini di età inferiore ai 3 anni.
Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite. Rischio di soffocamento.
Conservare le presenti avvertenze ad uso futuro.

PUNTEGGIO POSSEDIMENTI

Potete usare questa tabella per calcolare il valore in punti vittoria di un possedimento.
Per calcolare i punti vittoria guadagnati incrociate il numero di territori nel possedimento con il numero di territori bonus.

Numero di Territori	Numero di Territori con Bonus						
	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

