

Aztlan - KSR (Seite 1 von 2)

Das Spiel geht über 5 Zeitalter zu je 4 Phasen. In jeder Phase können die Spieler Kultur-Karten spielen, die ggf. den Ausgang der Phase beeinflussen.

1) WAHL: • Ausser im 1. Zeitalter wird die graue Pyramide auf der Zeitalterleiste vorgerückt. Anschließend wählt jeder Spieler 1 seiner Machtkarten und legt sie verdeckt vor sich ab.

• Je nach Zeitalter und jeweiliger Spielerzahl nimmt jeder Spieler X seiner Stammesfiguren:	<u>Zeitalter:</u>	I	II	III	IV	V
	3 Spieler:	8	7	6	5	4
	4 Spieler:	7	6	5	4	3

2) AUSBREITUNG: • In absteigender Folge der Siegpunkte abhandeln.
Patt: Wer seine Pyramide an höherer Position im Stapel hat, ist im Vorteil.
• Man markiert die Reihenfolge auf entsprech. Leiste.

• Wer am Zug ist, führt nacheinander diese Aktionen aus:

a) 1 eigene Stammesfigur einsetzen (MUSS):

Man kann die Figur überall einsetzen, nicht aber auf einen See.

b) 1 eigene Stammesfigur auf dem Plan um 1 Gebiet bewegen:

Man DARF 1 eigene Figur in ein benachbartes Gebiet bewegen.
Es gibt keine Beschränkungen hinsichtlich des Zielgebietes, ausser dass Seen (blaue Zone ohne Gebiets-Symbol) tabu sind.

• Es geht solange reihum, bis alle Spieler ihre Stammesfiguren platziert haben. Danach decken alle Spieler gleichzeitig ihre Machtkarten auf, die vor ihnen liegen.

3) KONFLIKT: • In aktueller Spielerreihenfolge prüft jeder seine Gebiete. In jedem Gebiet, wo mind. 1 eigene und mind. 1 fremde Figur stehen, kommt es zum Konflikt.

• Aktuelle Machtkarte gilt für alle Gebiete mit mind. 1 Figur des Spielers.
• Zunächst wird die Stärke aller Kontrahenten ermittelt.
Danach entscheidet sich der Stärkste entweder für friedliche KOEXISTENZ oder für KAMPF.

• Nachdem der erste Spieler alle seine Konflikte (in freier Reihenfolge) gelöst hat, kommt der zweite Spieler dran usw..

MACHT = Wert der Machtkarte des entsprechenden Spielers
MAL Anzahl dessen Stammesfiguren im Konflikt-Gebiet

• Hat der aktive Spieler nicht allein die größte Macht in einem Gebiet, ignoriert er dieses Gebiet.
• Hat er aber mehr Machtpunkte als jeder einzelne Kontrahent, entscheidet er sich ...

ENTWEDER für KAMPF: Alle gegnerischen Figuren werden aus dem Gebiet (= aus dem Spiel) entfernt.

ODER für KOEXISTENZ: Alle Gegner dürfen bleiben.
BONUS: Aktiver Spieler erhält 1 Kultur-Karte.

• Gleichstand bei höchster Macht: Es besteht KOEXISTENZ unter den Stärksten (ohne Bonus). Figuren schwächerer Spieler werden entfernt.

4) WERTUNG: In aktueller Spielerreihenfolge werden Punkte errechnet.

• Der AKTIVE Spieler bewertet zunächst jeden eigenen Machtbereich. Es ist dabei egal, ob er dort jeweils führt oder unterlegen ist.
Machtbereich = 1 oder mehrere zusammenhängende Gebiete mit je mind. 1 eigener Stammesfigur. Durch See getrennte Gebiete gelten als getrennt (ausser durch Gebrauch einer bestimmten Kultur-Karte).

1 Siegpunkt für jedes Gebiet im Machtbereich

X Siegpunkte (Anzahl der Gebiete zum Quadrat), die dem Gebietstyp der gespielten Machtkarte entsprechen. Die Machtkarte mit der "4" gilt als Joker für einen Gebietstyp nach Wahl des Spielers.

Mind. 1 Gebiet muss das Symbol der eigenen aktuellen Machtkarte tragen, um überhaupt Punkte für einen Machtbereich zu erhalten.

• Siegpunkte mit eigener Pyramide auf der Siegpunkte-Tabelle abtragen. Ist das Zielfeld besetzt, landet die Pyramide dort obendrauf.

• Das nächste Zeitalter beginnt.
Bereits gespielte Machtkarten bleiben offen vor den Spielern liegen.

SPIELENDENACH nach 5 Zeitaltern:

- Nun kommen noch die Bonus-Punkte für die Machtkarte hinzu, die man nicht gespielt hat (auf der Hand hält).
- Jede Kultur-Karte auf der Hand = 1 Siegpunkt.
Einige Kultur-Karten bringen noch weitere Punkte.

Wer die meisten Siegpunkte erzielt, gewinnt das Spiel.

Patt: Von den Beteiligten gewinnt, wer seine Pyramide weiter unten im Stapel stehen hat.

KULTUR-KARTE:

Jede Kultur-Karte hat unterschiedlichen Einfluss auf das Spiel.

Man kann i.d.R. eine solche Karte nur im eigenen Zug spielen, ggf. auch schon, wenn sie gerade gezogen wurde.

Die Version für 2 Spieler:

- GRÜN und BLAU bilden eine Fraktion, ROT und GELB die andere. Figuren einer Fraktion gelten als eine Einheit bei Konflikten.
- Im 1. Zeitalter nimmt jeder Spieler einen beliebigen Satz Machtkarten und wählt eine Fraktion.
- Man setzt seinen Punktezähler in der Farbe der Machtkarten ein.
- Jede Fraktion startet mit 10 Stammesfiguren.
- Gespielte Machtkarten gelten für alle Stammesfiguren einer Fraktion, die man gerade kontrolliert.
- Nach Wertung am Ende des 1. Zeitalters wechseln die Spieler ihre Fraktion. Kultur-Karten, Siegpunkte und Machtkarten verbleiben aber bei den Spielern.
Es wird nach jedem Zeitalter ein Wechsel durchgeführt.

Figuren der	<u>Zeitalter:</u>	I	II	III	IV	V
2 Spieler jeweils:		10	9	8	7	6