

Romarc Galonnier  
Maxime Morin

# SPACE AZTECS

DER ANGRIF DER FÜNFTEN SONNE





## EINLEITUNG

Das Volk der Azteken wird von Eindringlingen angegriffen! Errichte deine Stadt, indem du *Azteken*-Karten sammelst und schütze sie mit *Tempel*-Karten. Nimm die Hilfe der Götter durch *Kodex*-Karten an, aber lass dich nicht von den *UFOs* entführen!

**ZIEL DES SPIELS: Sammle die meisten Punkte, indem du nach dem Ende der Welt die meisten überlebenden Azteken in deiner Stadt hast.**

Ein Spiel von **Romarc GALONNIER**, illustriert von **Maxime MORIN**.

Ein besonderer Dank gilt der Resident Pére Igor für ihre aktive und entscheidende Rolle bei der Entwicklung dieses Spiels. Vielen Dank an Benoit, Jules und Anthony!



LumberJacks [Studio]: [www.lumberjacks-studio.com](http://www.lumberjacks-studio.com)

Deutsche Ausgabe:  
Übersetzung & Vertrieb durch AllGo-Games,  
Sébastien Albert-Gondrand & Claudia Schrapel

Für weitere Informationen, FAQ und Kundendienst bitte QR-Code scannen.

Um den Lesefluss zu erleichtern, haben wir in der Anleitung die männliche Form („der Spieler“) gewählt. Diese Formulierung schließt alle Geschlechter gleichermaßen ein.



## INHALT

▣ 72 Karten

⊕ 8 *Kodex*-Karten

⊕ 4 Kartenfamilien

- **Dorfbewohner und Tiere**

- **Krieger**

- **feine Gesellschaft (Aristokraten)**

- **Spezielle Agenten von IKNIHU**

Jede Kartenfamilie besteht aus:

10 *Azteken*-Karten, 3 *Tempel*-Karten, 3 *UFO*-Karten

▣ 8 *Ortsplättchen*

▣ 1 *Sonnenuhrscheibe*

▣ 1 *Startspielermarker* aus Holz

→ Für einen einfachen Zugriff während des Spiels, findet ihr die detaillierten Regeln jeder Familie auf der Rückseite dieses Heftes.





## SPIELAUFBAU

- A** Je nach Spieleranzahl werden die Karten wie folgt zusammengestellt:
- Bei 5 bis 6 Spielern spielt ihr mit allen 4 Familien.  
Mischt alle Karten inklusive der 8 *Kodex*-Karten (72 Karten).
  - Bei 2 bis 4 Spielern spielt ihr nur mit 3 Familien.  
Entfernt dazu eine Familie eurer Wahl - oder per Zufall - aus dem Stapel (d.h. 10 *Azteken*-Karten, 3 *Tempel*-Karten und 3 *UFO*-Karten).
- B** Verteilt die Karten gleichmäßig und verdeckt auf 8 zufällige Stapel.
- Bei 5 bis 6 Spielern sind es 9 Karten pro Stapel.
  - Bei 2 bis 4 Spielern sind es 7 Karten pro Stapel.
- C** Auf jeden Stapel legt ihr nun ein *Ortsplättchen*, mit der Bildseite nach oben.
- D** Ordnet die 8 Stapel kreisförmig um die *Sonnenuhr* an und achtet dabei auf die dazu passenden Symbole der *Ortsplättchen*.
- E** Der Spieler mit dem farbenprächtigsten Outfit erhält den *Startspielermarker*.

*Variante für Jüngere Spieler:* Space Aztecs kann bereits ab 7 Jahren gespielt werden.. Für den Einstieg empfehlen wir, die *Kodex*-Karten wegzulassen.





## ABLAUF EINER SPIELRUNDE

**1** Jeder Spieler nimmt einen Kartenstapel seiner Wahl, beginnend mit dem Startspieler und dann weiter im Uhrzeigersinn.

**2** Gleichzeitig wählt nun jeder Spieler eine Karte aus dem ausgesuchten Stapel und legt sie vor sich ab, ohne sie den Mitspielern zu zeigen. Den Stapel legt er danach wieder zurück an seinen Platz bei der *Sonnenuhr*.

**3** Jeder Spieler gibt jetzt die Uhrzeit seiner Karte bekannt (immer noch ohne sie zu zeigen).



**4** Der Spieler mit der frühesten Uhrzeit erhält sofort den *Startspielermarker* und legt seine Karte offen vor sich aus. Mögliche Effekte kann er nun anwenden. Im Uhrzeigersinn legen alle anderen Spieler nacheinander ihre Karten ebenfalls offen vor sich und führen entsprechende Effekte aus.



☒ **Jede Runde wird auf gleiche Weise gespielt, bis zum Ende der Welt!**



# ENDE DER WELT

- Spielende

Das Spiel endet, wenn 2 Kartenstapel leer sind oder wenn:

- Bei 2 bis 4 Spielern: 7 UFOs ausliegen
- Bei 5 bis 6 Spielern: 9 UFOs ausliegen

☒ Beendet die Runde und addiert die Punkte in dieser Reihenfolge zusammen:

- I. Bonuspunkte durch die *Kodex*-Karten.
- II. Siegpunkte durch *Azteken*-Karten in deiner Stadt, unabhängig davon ob sie in einem Tempel versteckt sind oder nicht.
- III. Punkte durch *UFO*-Angriffe.

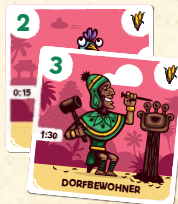
**Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.**

Gleichstand? Wer mehr Tempel hat, gewinnt. Dann: wer weniger UFO's hat.

Immer noch Gleichstand? Klärt das unter euch... 😊

Beispiel von einem (guten) Ergebnis:

$$2 + 10 + 5 + 10 + 5^* = 32 \text{ Punkte}$$





**KARTENREGELN**

## AZTEKEN - KARTEN

Diese Karten stellen die Charaktere im Spiel dar.

Jede *Azteken*-Karte bringt am Spielende Punkte entsprechend der auf der Karte angegebenen Zahl. Für manche Karten gelten spezielle Regeln, die im Folgenden beschrieben werden.

Die Farbe gibt an, zu welcher Familien die Karte gehört. Es gibt 4 Familien im Spiel: **DORFBEWOHNER UND TIERE** (pink), **KRIEGER** (gelb), **ARISTOKRATEN** (blau) und **SPEZIELLE AGENTEN VON IKNIHU** (grün).

### ⊕ DORFBEWOHNER UND TIERE



Da die Bürger versorgt werden müssen, verliert der Spieler mit den wenigsten *Dorfbewohner*- und *Tier*-Karten (und somit dem wenigsten Mais 🌽) 5 Punkte.

Bei Gleichstand verlieren alle betroffenen Spieler 5 Punkte.

### ⊕ ARISTOKRATEN



Ein/e *Priester/in* bringt am Spielende 10 Punkte, wenn ein *Alien* geopfert werden kann. Dazu wird eine *Alien*-Karte unter die *Priester*-Karte gelegt. Das geopfert *Alien* bringt in diesem Fall keine Punkte mehr.

Eine einzelne *Priester*-Karte ist am Spielende 0 Siegpunkte wert. Jede *Priester*-Karte benötigt ein eigenes *Alien*.

## ⊕ KRIEGER



Die **Krieger** bringen Punkte entsprechend der Anzahl der Krieger, die ihr vom gleichen Typ besitzt.

Beispiel: Wenn ihr einen *Adler-Krieger* habt, erhaltet ihr 2 Punkte, 2 *Adler-Krieger* sind bereits 10 Punkte wert und wenn ihr alle 3 besitzt, bekommt ihr dafür 20 Siegpunkte am Spielende!

Achtung, je nach Art des Kriegers sind die Siegpunkte unterschiedlich!

## ⊕ SPEZIELLE AGENTEN VON IKNIHU\*



(Sehr) **spezielle Agenten**: Der Effekt eines (*sehr*) *speziellen Agenten* ist dauerhaft! Solange ein Spieler einen solchen *Agenten* sichtbar (d.h. nicht unter einem Tempel) in seiner Stadt liegen hat, darf er jede bereits gespielte sowie zukünftige *Azteken-Karte* – unabhängig aus welcher Familie – unter einen farblich passenden *Tempel* legen, sofern er diese *Tempel*-Karte besitzt.



**Archivar**: Ein *Archivar* bringt genauso viele Punkte, wie auf seiner Karte angegeben. Befindet er sich allerdings am Spielende unter einem *Tempel*, erhaltet ihr außerdem die ausgewiesenen Bonuspunkte. (Bei dieser Karte z.B. 5 Bonuspunkte)

\*Streng geheim: Die IKNIHU Agentur, kurz für "Ich Kann Nicht, Ich Habe UFO", reist durch die Zeit, um alle Formen von Alien-Invasionen zu bekämpfen.

## TEMPEL - KARTEN



In jeder Familie gibt es 3 *Tempel*.

Wenn ihr eine *Tempel*-Karte spielt, sammelt ihr alle bereits ausgelegten *Azteken*-Karten eurer Stadt mit dieser Farbe, legt sie auf einen Stapel und den *Tempel* oben drauf.

Diese *Azteken* sind nun vor *UFO*-Angriffen geschützt.

**Achtung:** Sobald ein *Tempel* gelegt wurde, können keine weiteren *Azteken* darunter platziert werden; außer ihr habt einen (*sehr*) *speziellen Agenten*.  
*Die Bewohner haben sich darin verbarrikadiert und weigern sich, irgendjemandem zu öffnen!*

## KODEX - KARTEN



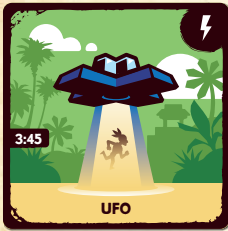
Die *Kodex*-Karten sind Botschaften der Götter, die euch zur Hilfe kommen.

Wenn ihr eine *Kodex*-Karte spielt, wird sie offen neben eurer Stadt ausgelegt. Sie bringt euch Bonuspunkte und wird am Ende des Spiels gewertet.

**Wichtig:** *UFO*-Karten sowie die erbeuteten *Azteken*-Karten werden niemals bei der Wertung der *Kodex*-Karten berücksichtigt.



## UFO - KARTEN



Es gibt 3 *UFOs* in jeder Familie.

Der Effekt eines *UFOs* ist **sofort wirksam**, wenn die Karte gelegt wird und muss daher **direkt ausgeführt** werden, bevor der nächste Spieler seine Karte ausspielt. Durch das Ausspielen einer *UFO*-Karte könnt ihr *Azteken*-Karten von euren Mitspielern erbeuten.

Jeder Spieler - ausgenommen derjenige, der das *UFO* gespielt hat - muss eine sichtbare *Azteken*-Karte in der Farbe des *UFOs* abgeben. (Sichtbar bedeutet: NICHT unter einem *Tempel* versteckt.) Sind mehrere *Azteken*-Karten dieser Farbe sichtbar, darf der *UFO*-Spieler eine Karte auswählen. Wenn du ein *UFO* spielst, lege die Karte offen in deiner Stadt aus und schiebe die erbeuteten *Azteken*-Karten darunter. Diese bringen dir am Spielende jeweils 1 Punkt. (Der ursprüngliche Effekt der erbeuteten Karten wird dabei nicht angewendet.)

Zur Erinnerung: Das Spiel endet, nachdem 7 oder 9 *UFO*-Karten gespielt wurden, je nach Spieleranzahl!

Drehe das Heft um, um die Kartenregeln zu lesen!  
So könnt ihr während des Spiels leichter darauf zugreifen!

