

AZTLAN - Leo Colovini's

INTRODUCTION

Dans la contrée mythique d'Aztlan, quatre tribus s'efforcent de survivre et de prospérer sous le regard des dieux. Chaque tribu doit son nom à l'animal totem de leurs rois ancestraux qui choisi de les protéger: le peuple de l'Ocelot, le peuple du Quetzal, le peuple du Serpent, et le peuple du Coyote. La coexistence pacifique apporte richesse et prospérité pour tous, mais les terribles dieux aztèques favorisent ceux qui sont vaillants à la guerre et qui leur apportent, leurs ennemis, comme cruels offrandes...



Une seule des quatre tribus se verra accorder le droit de rester sur cette terre bénie où le temps de l'exil vient à la fin de l'âge du Cinquième Soleil. Le peuple qui va construire l'empire le plus puissant, à travers les âges, aura la faveur des dieux, tandis que les plus faibles seront condamnés à quitter Aztlan et de trouver de nouveaux territoires dans les terres dangereuses de l'ouest.

APERÇU DU JEU

Aztlan peut être joué par 3 ou 4 joueurs (variante à 2 joueurs avec les "dieux aztèques"). Dans une partie multi-joueurs, chaque joueur dirige une des quatre tribus. Le jeu est divisé en cinq étapes, appelées « âges »; au début de chaque âge, chaque joueur choisit secrètement une de ses cartes pouvoir. Puis, un après l'autre, il place un certain nombre de ses pions tribu dans l'un des territoires du plateau de jeu, qui est divisé en cinq types de territoires différents: **JUNGLE**, **DESERT**, **MONTAGNE**, **CHAMP** et **VILLE**.



JUNGLE DESERT MONTAGNE CHAMP VILLE

La carte pouvoir choisie au début de l'âge indique la force de la tribu et correspond à un des cinq type de territoire. Un joueur avec de grands domaines qui contient le type de territoire donné sur sa carte pouvoir aura beaucoup de points de victoires.

Si un territoire est disputé par plusieurs joueurs, la tribu la plus forte vaincra - mais la guerre n'est pas la seule voie vers la victoire et la coexistence pacifique avec les autres tribus amène parfois de plus grandes récompenses. A la fin du cinquième le joueur qui marque le plus de points de victoire est déclaré vainqueur. Sa tribu règne sur Aztlan, tandis que le temps de l'exil s'abat sur ses adversaires!

COMPOSANTS DU JEU

Un plateau de jeu

120 **pions tribu** de 4 couleurs différentes, 30 pour chaque tribu.

24 **cartes pouvoir** (4 séries de 6 chacun, chaque ensemble numérotés de 4 à 9)

30 **cartes prospérité** (3x Bénédiction de Mixcoatl; 3x Bénédiction de Tepeyollotl; 3x Bénédiction de Xipe Totec, 9x Offrande des Dieux; 3x Jeux Sacrés; 3x Radeaux et Canots, 3x Grande Tlatoani; 3x Aigle et Jaguar Guerrier)

1 **carte de score** en bonus

5 **compteurs Pyramide** (en deux parties)

PLATEAU DE JEU

Le plateau de jeu représente la contrée mythique d'Aztlan, divisé en 30 territoires -1-, de 5 territoires de type différent. Il y a aussi une piste de score sur le pourtour de la carte -2- où les joueurs vont placer leurs pions de score pour noter les points de victoire, et deux pistes plus petites pour montrer l'âge actuel -3- et l'ordre du tour des joueurs. -4-





Pions tribu

Pions tribu, de 4 couleurs différentes, sont placés sur le plateau de jeu pour créer des domaines.

Cartes pouvoir :

Chaque tribu à des cartes pouvoir, identifiés par l'image de la tribu.

Chaque carte a un pouvoir qui représente la puissance de la tribu du joueur pour un âge donné **-5-**.

Chaque carte pouvoir identifie également un type de territoire indiqué par une icône et l'illustration de fond **-6-**. Ces territoires font des points de victoire supplémentaires à la fin de l'âge où la carte est jouée.

Enfin, chaque carte de puissance a une valeur de points de victoire, qui est marqué à la fin du jeu, si la carte n'a pas été utilisée : **-7-**.



Cartes de prospérité :

Une carte prospérité est le bonus qu'un joueur reçoit quand il choisit de coexister avec ses adversaires. Ces cartes peuvent accorder des avantages aux joueurs qui les jouent pendant les phases de conflit ou de scores.



Compteurs pyramide :

Ces compteurs sont utilisés sur la piste de score pour montrer combien de points de victoire, les joueurs ont obtenu durant la partie. Chaque joueur dispose d'une base et d'un compteur de score. Si un joueur a plus de 100 points, il empiles le 2^{ème} étage du compteur sur la base.

Le compteur de pyramide gris est utilisé sur la piste d'âge pour montrer l'âge actuel. Le joueur qui marque le plus de points de victoire remporte la partie. Sa tribu règne sur Aztlán, tandis que le temps de l'exil s'abat sur ses adversaires!



INSTALLATION

Placez le plateau de jeu au milieu de la table.

Ensuite, chaque joueur choisit une des quatre tribus disponibles – **Le peuple du Quetzal = oiseau (bleu), le peuple du Coyote (vert), le peuple du Serpent (rouge), et le peuple de l'Ocelot = chat sauvage (jaune).**

Chaque joueur prend les pions de sa couleur, pour créer sa réserve, et ses cartes de puissance.

Ensuite, chaque joueur place son pion de base de pyramide sur la case «0» de la piste de score. Les compteurs seront empilés les uns sur les autres. Choisissez l'ordre du tour aléatoirement: le joueur avec son compteur en haut joue en premier, le joueur avec le compteur en au-dessous joue en second, etc...

Placez un pion non-utilisé de chaque joueur sur la piste d'ordre du tour.

Enfin, un joueur mélange les cartes de prospérité et les place, face cachée, à côté du plateau de jeu.

Placez la pyramide grise sur la première case de la piste des âges.

Maintenant, le jeu peut commencer ... une seule tribu gagnera le droit de vivre dans Aztlán!

COMMENT JOUER

Le jeu est divisé en 5 âges et chaque âge est divisé en quatre phases comme suit:

- 1) PHASE DE CHOIX
- 2) PHASE DE DEVELOPPEMENT
- 3) PHASE DE CONFLITS
- 4) PHASE DE SCORES

Au cours de chaque phase, les joueurs peuvent jouer des cartes de prospérité qui peuvent influencer l'issue de cette phase.

1) PHASE DE CHOIX

Au début de chaque âge (à l'exception du premier âge), avancer la pyramide grise sur la piste des âges. Ensuite, chaque joueur choisit une de ses cartes de puissance et la pose sur la table face cachée.

Après sa carte pouvoir choisi pour l'âge actuel, chaque joueur prend un nombre de pions tribu de sa réserve qui est déterminée par l'âge actuel et le nombre de joueurs.

Consultez le tableau ci-dessous pour voir combien de pions tribu, chaque joueur peut utiliser à chaque âge.

Age / Pions de tribu à 3 joueurs / Pions de tribu à 4 joueurs

Age	Tribe pawns: 3 player game	Tribe pawns: 4 player game
I	8	7
II	7	6
III	6	5
IV	5	4
V	4	3

2) PHASE DE DEVELOPPEMENT

Le joueur avec le plus de points de victoire joue en premier, puis les autres joueurs, un à la fois, dans l'ordre décroissant.

Lorsque deux ou plusieurs joueurs sont à égalité (comme c'est le cas dans le premier âge), commencez par le joueur dont le compteur pyramide est au-dessus des autres, et ainsi de suite.

Le tour se compose en deux étapes:

1) Placer un pion

2) Déplacer un pion (facultatif)

Dans l'ordre du tour, chaque joueur place l'un de ses pions tribu.

Chaque pion tribu est placé sur un territoire, **soit vide, soit occupée** par ses pions tribu ou ceux des autres joueurs, il peut être adjacents à un de ses territoires **ou pas**.

Remarque: Le lac (zone bleue) n'est pas un territoire et aucun pion tribu ne peut y être placé.

En outre, le joueur actif, après avoir placé un pion tribu, peut (si il le désire) déplacer un de ses pions tribu déjà sur le plateau d'un territoire à un autre territoire adjacent.

Lorsque tous les joueurs ont fini de placer tous leurs pions tribu, **la phase est terminée et chaque joueur révèle la carte pouvoir qu'il a choisi pour cet âge.**

3) PHASE DE CONFLITS

Une fois que tous les joueurs ont placé leurs pions tribu de l'âge actuel sur le plateau de jeu, la phase de conflit commence.

En commençant par le joueur avec le score le plus élevé, puis dans l'ordre décroissant, le joueur vérifie ses territoires. Il y a un **conflit** dans chaque territoire où ses pions tribu sont présents avec les pions tribu d'un ou plusieurs autres adversaires.

Chaque conflit est résolu en déterminant d'abord la puissance de l'adversaire, le gagnant décide si il combat ou si il coexiste (voir ci-dessous).

Après que le joueur avec le score le plus élevé a résolu tous ses conflits, le deuxième joueur résout ses conflits et ainsi de suite.

Remarque: Le joueur actif peut résoudre ses conflits dans l'ordre qu'il préfère.



1) DETERMINER LA PUISSANCE

Tout d'abord, le joueur actif vérifie le joueur qui a le plus grand pouvoir dans le territoire. La puissance d'un joueur correspond au nombre figurant sur la carte pouvoir actuel, multiplié par le nombre de pions tribu qu'il a dans ce territoire.

Si le joueur actif n'est pas le joueur avec la plus grande puissance, il ignore tout simplement le territoire et vérifie la suivante (et ainsi de suite).

Exemple: Le joueur de la tribu jaune Ocelot a 2 pions sur le territoire et sa carte pouvoir pour l'âge actuel est "5". La carte pouvoir du joueur de la tribu rouge Serpent pour l'âge actuel est «9», mais il ne possède qu'un seul pion. Le joueur jaune Ocelot a une puissance totale de 10 (5x2), tandis que le joueur rouge Serpent a seulement une puissance totale de 9 (9x1) de sorte que le joueur jaune Ocelot est le vainqueur de ce conflit.

2) BATAILLE OU COEXISTENCE

Si le joueur actif à la plus grande puissance, il décide de résoudre le conflit est choisi entre deux options: La bataille ou la coexistence.

Bataille: il supprime tous les pions tribu de ses adversaires du territoire.

Coexistence: il permet aux pions tribu adverses de survivre et **il reçoit une carte de prospérité** en guise de récompense pour sa "magnanimité".

- Si il y a plus de 2 joueurs sur le territoire, le vainqueur du conflit doit décider s'il coexiste avec tous les adversaires ou s'il les supprime tous. Il n'est pas possible de coexister avec un joueur dans un territoire et retirez les pions tribu d'un autre joueur dans ce territoire. Si le gagnant du conflit décide de cohabiter avec ses adversaires, il tire une seule carte de prospérité, même s'il y a deux ou trois adversaires.

- Si il y a une égalité entre les joueurs, ils coexistent automatiquement, mais personne n'est récompensé avec les cartes de prospérité.

- Si un joueur est le plus faible sur un territoire, avec deux ou plusieurs adversaires qui sont à égalité entre eux, une plus grande puissance que lui, ses pions tribu sont automatiquement supprimés, tandis que les joueurs à égalité coexistent pacifiquement (sans en tirer une carte de la prospérité).

4) PHASE DE SCORES

En commençant par le joueur avec le score le plus élevé, puis dans l'ordre décroissant, chaque joueur calcule son score.

Le joueur actif définit les scores de **chaque domaine** qu'il contrôle.

Un domaine est un ensemble de territoires adjacents (un ou plusieurs) dans lequel le joueur a au moins un pion tribu, seul ou en coexistence - même en minorité.

Notez que si il y a un lac entre les deux territoires, ils ne sont pas considérés comme adjacents (sauf si vous utilisez la carte Radeaux et Canots, voir cartes prospérité).

Chaque domaine obtient des points de victoire comme suit:

- 1 point pour chaque territoire dans un domaine, plus

- **Un bonus égal au nombre de territoires correspondant à la carte pouvoir choisie à l'âge actuel multiplié par lui-même. (= au carré)**

(voir les scores de la Table Bonus ci-dessous)

CLASSEMENT DE LA TABLE BONUS

Nombre de territoires correspondants / Points de Victoires Bonus

SCORING BONUS TABLE	
Number of Matching Territories	Victory Points Bonus
1	1
2	4
3	9
4	16
5	25
6	36

Exemple: Le joueur jaune Ocelot à une carte pouvoir "9", avec la "ville" comme territoire bonus. Il contrôle 4 domaines distincts.

Domaine "A" composé de 4 territoires, dont seulement un territoire « ville », donc cela scores le domaine = $4 + (1 \times 1) = 5$.

Son second domaine «B», est composé de 3 territoires, mais 2 d'entre eux correspondent aux territoires « ville » sur la carte de puissance, de sorte les scores du domaine = $3 + (2 \times 2) = 7$.

Domaine "C" composé de seulement 1 territoire, qui correspond au territoire indiqué sur la carte pouvoir, donc ce domaine score = $1 + (1 \times 1) = 2$.

Domaine «D» composé de 1 territoire, mais qui ne correspond pas au territoire figurant sur la carte pouvoir, ce domaine score 0.

Le score total du joueur Ocelot est $5 + 7 + 2 + 0 = 14$ points de victoire.



Si un domaine ne contient pas au moins un territoire correspondant à la carte pouvoir choisi pour l'âge, le joueur ne marque pas de points pour ce domaine.

Avancer le pion sur la piste de score pour indiquer sa nouvelle position. Si la position atteinte sur la piste de score est déjà occupée par un autre joueur, le pion avance sur la case suivante.

Remarque : Toutes les cartes pouvoir sont liés à un type de territoire, à l'exception de la carte avec le numéro "4". Cette carte pouvoir est une sorte de joker. Cette carte pouvoir n'est pas un territoire définit, donc pendant la phase de scores, le joueur peut choisir le territoire le plus favorable pour son score (normalement, le type de territoire qui donnerait le meilleur score).

Si le joueur a plus d'un domaine, son choix s'applique à l'ensemble de ses domaines.

LE CINQUIÈME ÂGE

Après la phase de score d'un âge, un nouvel âge commence, chaque joueur prend le nombre approprié de pions de sa réserve (un de moins que l'âge précédent) et choisit une nouvelle carte pouvoir.

Les cartes pouvoirs utilisées précédemment par les joueurs, restent sur la table, face visible pendant tout le reste de la partie.



Notez que les pions tribus placés pendant l'âge actuel ainsi que ceux qui ont survécu à l'âge précédent ont maintenant la puissance indiquée sur la nouvelle carte pouvoir.

Les pions tribus placés dans cet âge et dans les âges passés peuvent être déplacé pendant la phase de développement.

Exemple : Dans cet âge, le joueur jaune Ocelot a choisi la carte pouvoir "4."

A la fin de la phase de conflits, il a 3 domaines avec 2, 3 et 6 territoires chacun. Il décide que le type de territoire sur sa carte sera le désert, afin de lui donner le plus grand score.

Il a au moins un désert dans tous ses 3 domaines et son plus grand domaine, composé de 6 territoires (= 6 points), dispose de 3 déserts, il lui donnera un bonus de 9 points (= 3×3), pour un total de 15 ($6 + 9$) points.

Les deux autres domaines lui donneront un bonus de 1 point chacun (= 1×1), en plus de leur territoire respective de 2 et 3 points, pour une valeur totale de 3 ($2 + 1$) et 4 ($3 + 1$) points. Le score total pour l'âge est de 22 points ($15 + 3 + 4$).

FIN DE PARTIE

Le jeu se termine à la fin du 5^{ème} âge.

Dans la phase de score du dernier âge, chaque joueur calcule son score pour l'âge final normalement, comme décrit dans la section phase de score.

Ensuite, chaque joueur additionne la valeur du bonus de la carte pouvoir qu'il n'a pas utilisé durant le jeu à son score, plus 1 point supplémentaire pour chaque carte de prospérité qu'il n'a pas utilisé dans sa main.

Le joueur qui a marqué le plus de points est le gagnant.

En cas d'égalité, le vainqueur est le joueur avec le compteur de score en dessous des autres compteurs.

Cartes Prospérités :

Comme nous l'avons expliqué dans la section Phase de conflits, à chaque fois qu'un joueur gagne un conflit et choisit la coexistence dans un territoire, il peut piocher une carte prospérité du paquet de cartes prospérité. Chaque carte prospérité a une influence différente sur le jeu.

Chaque carte indique quand elle peut être jouée: soit au cours d'une phase spécifique ou soit à la fin de la partie. Un joueur peut jouer une carte lors de son tour, à moins d'indication contraire.

A noter qu'il est possible d'utiliser une carte dans la même phase ou elle est tirée.

Remarque: Si la pile de carte vient à s'épuiser, re-mélanger la défausse est refaire une nouvelle pile.

BENEDICTIONS DES DIEUX (MIXCOALT, TEPEYOLLOTL, XIPE TOTEC)



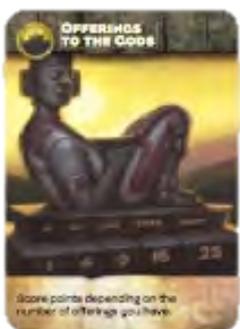
Quand vous jouez cette carte prospérité, les dieux vous bénissent avec leurs dons, conférant un avantage sur votre peuple.

Mixcoatl, dieu de la chasse, vous récompensera si vous contrôlez les jungles;

Tepeyollotl, le «cœur de la montagne," dieu des tremblements de terre, récompensera votre contrôle des montagnes;

Xipe Totec, dieu de l'agriculture et de la végétation, donnera sa bénédiction si vous contrôlez les champs.

Vous pouvez jouer cette carte au cours de la phase de score, **gagnant 2 points supplémentaires pour chaque territoire de ce type que vous contrôlez à cet âge.**



OFFERINGS TO THE GODS (Offrandes aux dieux)

Quand vous jouez cette carte prospérité, vous offrez votre richesse en sacrifice aux dieux, pour leur demander leur faveur.

Vous conservez cette carte en main jusqu'à la fin de la partie. A la fin du jeu, vous marquez 1 point de victoire si vous avez seulement 1 de ces cartes, 4 points si vous avez 2 cartes, 9 points si vous avez 3 cartes, 16 points si vous avez 4 cartes et 25 points si vous avez 5.

Note : avec une 6^{ème} carte, vous recommencer une nouvelle série d'offrande.

Ce score est en plus de la valeur de 1 point pour chaque carte prospérité que vous avez en main à la fin de la partie.



SACRED GAMES (Jeux Sacrés)

Quand vous jouez cette carte prospérité, vous accueillez les jeux sacrés avec vos adversaires, pour résoudre un conflit sans effusion de sang.

Vous pouvez jouer cette carte au cours d'une phase de conflit, après qu'un adversaire est déclaré vainqueur et qu'il veut éliminer vos pions tribu en faisant la bataille. **Le gagnant du conflit doit accepter de coexister avec vous** - il reçoit une carte de prospérité et vos pions restent sur le territoire. Si un autre joueur est vaincu sur le même territoire, ses pions sont retirés normalement.



Si vous êtes vaincu par plusieurs adversaires qui sont à égalité, entre eux, pour la plus grande puissance, vous ne pouvez pas utiliser cette carte.

RAFTS AND CANOES (Radeaux et canots)

Votre peuple a développé des capacités maritimes avancées. Quand vous jouez cette carte prospérité, vous pouvez utiliser vos compétences dans la navigation pour raccourcir la distance entre deux territoires et les fusionner dans un seul domaine.

Vous pouvez jouer cette carte au cours d'une phase de score.

Vous pouvez rendre adjacents deux territoires distincts bordant le même lac.



GREAT TLATOANI (Grande tlatoani)

Votre peuple est dirigé par un roi grand et puissant. Quand vous jouez cette carte prospérité, vous pouvez utiliser ses compétences pour transformer un conflit en votre faveur.

Vous pouvez jouer cette carte au cours d'une phase de conflit, si vous êtes à égalité pour le plus de pouvoir, **afin de briser l'égalité et gagner le contrôle**. Comme le vainqueur d'un conflit, vous pouvez maintenant décider d'éliminer votre adversaire(s) suite à la bataille ou de coexister.



EAGLE AND JAGUAR WARRIORS (Aigle et Jaguar guerriers)

Les guerriers de votre peuple sont des troupes d'élite, avec des aptitudes supérieures au combat. Quand vous jouez cette carte prospérité, vous utilisez ces troupes d'élite pour donner à votre armée un grand avantage dans la bataille.

Vous pouvez jouer cette carte durant la phase de développement. **Vous pouvez placer un pion tribu supplémentaire dans un territoire** quand vous placez un pion tribu de votre réserve sur le plateau. Si vous n'avez plus de pion dans votre réserve, prenez une des pièces retirées du jeu à une époque précédente.

STRATEGIE, ASTUCES, CHOISIR LA CARTE POUVOIR

Votre choix de la carte pouvoir est la partie la plus importante de votre stratégie dans le jeu. Vous pouvez choisir de commencer avec une carte pouvoir de faible valeur, à la suite d'une «stratégie d'attente» au début du jeu, en gardant les cartes de plus grande valeur pour la fin du jeu pour imposer votre force sur le plateau de jeu lorsque le terrain devient plus encombré. Rappelez-vous que, dans un âge plus avancé, vous avez moins de pions tribu à placer et à déplacer ...

Où, vous pouvez décider de commencer avec un impact plus fort sur le plateau de jeu, en essayant de vaincre immédiatement les pions de vos adversaires tribaux, puis de gérer votre avantage dans les âges suivants. Notez que chaque carte pouvoir est lié à un type spécifique de territoire, de sorte qu'en regardant les mouvements de vos adversaires, vous pouvez essayer de deviner leur force - mais un joueur sage devrait essayer de cacher ses intentions, de laisser les adversaires dans l'ignorance de sa véritable force.

N'oubliez pas que chaque carte pouvoir a une valeur de points de victoire qui est marqué dans la phase score. Enfin, si vous ne l'avez pas utilisé pendant le jeu. Ce bonus peut vous faire gagner ou perdre la partie, alors n'oubliez pas de le considérer pendant le jeu!

CARTES PROSPERITE ET COEXISTANCE

Lorsque vous êtes miséricordieux et décidez de cohabiter avec vos adversaires, vous êtes récompensé avec les cartes prospérité. N'oubliez pas que dans ce cas, les joueurs vaincus obtiennent aussi des points de victoire du territoire, tout comme vous. Vous devez donc être sûr que vous tirez le meilleur parti de la carte prospérité, et que, en choisissant la coexistence vous ne donnez pas l'adversaire plus que vous obtenez !

BÉNÉDICTIONS DES DIEUX

Cette carte est utile pour gagner des points de victoire en plus quand vous avez un grand nombre de territoires d'un même type. Vous pouvez l'utiliser dans la phase de score sur le tour où vous l'avez obtenu ou plus tard - en choisissant le bon moment pour jouer elle peut vous donner la victoire!

OFFRANDES AUX DIEUX

Ces cartes excellentes si vous poursuivez une stratégie de coexistence pendant la partie et tirer ainsi un lot de cartes prospérité. Dans ce cas, elles peuvent être vraiment important pour gagner des points de victoire, mais si vous décidez de suivre cette stratégie, vous devez savoir quand il faut être bienveillant avec vos adversaires!

JEUX SACRES

Il s'agit d'une carte qui peut vous aider à garder un territoire que vous ne voulez pas perdre. Utilisez-la pour vous protéger, notamment pour éviter le fractionnement de votre domaine en plusieurs parties ou pour empêcher une grosse perte de vos pions tribus.

RADEAUX ET CANOTS

Cette carte est vraiment utile pour marquer des points de victoire supplémentaire en empêchant vos domaines d'être séparé ou en surprenant vos adversaires lorsque vous joignez deux domaines qui sont apparemment séparé. Si vous avez cette carte en main, il faut bien en tenir compte lors de la phase développement !

GRANDE TLATOANI

Il s'agit d'une autre carte qui peut inverser la tendance au cours d'un conflit. Il est vraiment utile lorsque vous souhaitez conserver un territoire ou lorsque vous voulez tirer des cartes prospérité en plus pour augmenter vos possibilités stratégiques, surtout à la fin de la partie.

AIGLE ET JAGUAR GUERRIERS

C'est une carte très utile, surtout lorsque vous avez besoin de plus de force pour garder vos territoires ou si vous voulez conquérir de nouveaux territoires à vos adversaires. Cette carte peut être mortelle pendant les premiers âges, si vous voulez attaquer les autres joueurs qui ont choisi une carte avec un grand pouvoir. Même dans les âges suivants, cette carte peut être utile pour protéger vos territoires contre les attaques de l'adversaire.

Variante pour deux joueurs

Pour jouer à Aztlán avec deux joueurs, utilisez les règles suivantes.

Avec cette variante, un joueur ne contrôle pas directement l'une des quatre tribus d'Aztlan, au contraire, il cherche à maximiser son score de points de victoire, en alternant le contrôle de deux factions opposées d'un âge à l'autre.

Combinez les pions du peuple Coyote et du peuple Quetzal (vert et bleu) pour former une faction, et les pions du peuple de l'Ocelot et du peuple du serpent (jaune et rouge) dans une autre faction.

Les pions d'une couleur différente qui appartiennent à la même faction sont considérés comme la même règle gens, à toutes fins, par exemple, si elles sont sur le même territoire, ils sont additionnés lors de la résolution des conflits.

Au début du premier âge, chaque joueur prend un set (d'une couleur) de cartes pouvoir de son choix et il prend le contrôle de l'une des deux factions. Il place un compteur de points correspondant à la couleur de ses cartes pouvoir sur la piste de score. Chaque joueur prend alors 10 pions de sa faction en cours.

L'âge est joué comme normale dans un jeu multi-joueurs. La carte pouvoir choisi par un joueur s'applique aux pions tribu de la faction qu'il contrôle actuellement, et un joueur marque des points avec la faction qu'il contrôle actuellement.

A la fin du premier âge, après avoir marqué, les joueurs pourront échanger le contrôle de factions: le joueur contrôlant les Coyote / Quetzal dans le premier âge va contrôler les Ocelot / Serpent dans le deuxième âge, et vice-versa. Seul le contrôle des pions est alors échangée: cartes de prospérité et cartes de puissance appartiennent au joueur, et non pas à la faction.

Le jeu continue ainsi en échangeant le contrôle des factions jusqu'à la fin de tous les âges (Chaque joueur va donc contrôler une faction après l'autre, il va jouer avec la 1^{ère} pour trois âges en tout, et l'autre faction pour deux âges).

Le score de points de victoire appartient à chaque joueur, et non pas à une faction, et chaque joueur accumule son propre score de points de victoire. Le gagnant est le joueur avec le meilleur score à la fin du cinquième âge, comme d'habitude.

Le nombre de pions d'une faction à entrer dans le jeu à chaque âge est la suivante: 1er âge: 10, 2e âge: 9, 3ème âge: 8, 4ème âge : 7, 5ème âge : 6

TABLEAU DE SCORE DES DOMAINES

Vous pouvez utiliser ce tableau pour calculer la valeur de points de victoire d'un domaine. Le nombre de territoires dans un domaine avec le nombre de territoires bonus, afin de trouver la valeur de points de victoire.

DOMAIN SCORING TABLE

You may use this table to calculate the victory point value of a domain. Cross-reference the number of territories in the domain with the number of bonus territories, to find the total victory point value.

Number of Territories	Number of Bonus Territories						
	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