

# AZTEKA



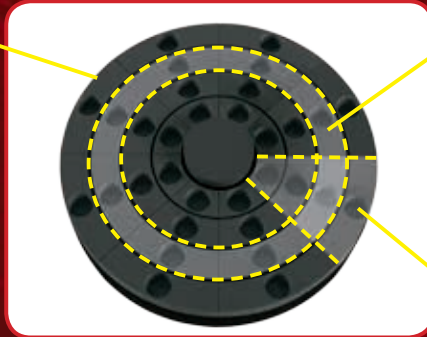
## Der Kreis des Lebens

Anleitung für 2 Spieler

### Spielvorbereitung

Verbindet vor dem ersten Spiel die Teile des Lebenskreises wie abgebildet. Ein Spieler nimmt sich alle **14 Lebensfiguren**, der andere Spieler alle **14 Todesfiguren**. Die Mumienfiguren werden im Spiel zu zweit nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel.

Lebenskreis



Ring

Abschnitt



Leben



Tod

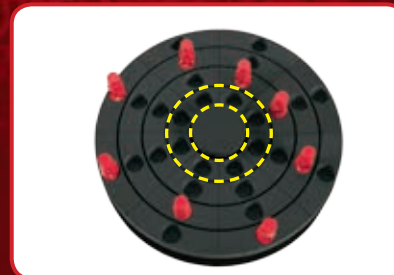
### Spielziel

Eine Partie wird über **zwei** Runden gespielt. In jeder Runde versuchen die Spieler, ihr eigenes, **spezielles** Ziel zu erreichen. Gleichzeitig verfolgen sie auch ein **allgemeines** Ziel. Der Spieler, der **eines** seiner beiden Ziele zuerst erreicht, gewinnt die Runde.

- **Das Ziel des Lebens:** Das Leben will sich **verbreiten**. Um das Ziel zu erfüllen, muss sich mindestens **eine** Lebensfigur in **jedem Abschnitt und jedem Ring** des Lebenskreises befinden.



Leben hat sein Ziel erreicht, in jedem Abschnitt und Ring ist eine Figur!

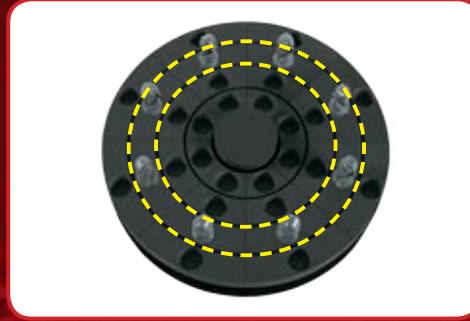


Im innersten Ring ist keine Lebensfigur, Leben hat sein Ziel nicht erreicht!

- **Das Ziel des Todes:** Der Tod will **beherrschen**. Um das Ziel zu erfüllen, muss mindestens **ein kompletter Abschnitt** oder **ein kompletter Ring** des Lebenskreises mit Todesfiguren gefüllt sein.



Der **Abschnitt** ist gefüllt:  
Tod hat sein Ziel erreicht!



Der **Ring** ist gefüllt:  
Tod hat sein Ziel erreicht!

- **Allgemeines Ziel:** Beide Spieler versuchen auch, ihr Schicksal zu erfüllen. Um dieses Ziel zu erreichen, müssen alle **14 eigenen Figuren** auf dem Lebenskreis stehen.

## Spielablauf

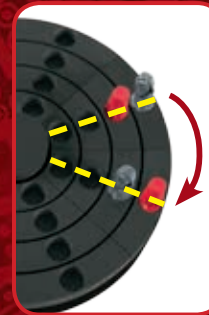
Eine Partie wird über **zwei Runden** gespielt. In jeder Runde übernimmt ein Spieler die Rolle des Lebens, der andere Spieler die Rolle des Todes. Nach der ersten Runde tauschen die Spieler die Rollen.

Der Lebensspieler beginnt. Im eigenen Zug führt man **eine** von zwei möglichen Aktionen aus:



### Entweder:

Eine **Figur** auf einem freien Platz des Lebenskreises **einsetzen**. Dieser Platz muss waagrecht, senkrecht oder diagonal an eine Lebensfigur angrenzen (das gilt auch für den Tod)!  
Im allerersten Zug hat der Lebensspieler freie Auswahl, wo er eine seiner Figuren einsetzt.



### Oder:

Einen **Ring** im Uhrzeigersinn um einen Abschnitt (45 Grad) **drehen**.

Anschließend ist der andere Spieler an der Reihe.

## Sonderfähigkeiten

Setzt ein Spieler seine Figur auf dem Lebenskreis ein, wird möglicherweise eine Sonderfähigkeit aktiviert:



Sonderfähigkeit  
des Lebens: Geburt

### Sonderfähigkeit des Lebens: Geburt

Wurde durch Einsetzen einer Lebensfigur **ein kompletter Abschnitt mit Lebensfiguren gefüllt**, darf der Lebensspieler eine weitere Lebensfigur auf einem beliebigen leeren Platz einsetzen. Dabei müssen die Setzregeln beachtet werden.



Sonderfähigkeit  
des Todes: Zerfall

### Sonderfähigkeit des Todes: Zerfall

Ist durch Einsetzen einer Todesfigur eine Lebensfigur komplett von Todesfiguren umzingelt (waagrecht und senkrecht), muss diese Lebensfigur durch eine Todesfigur ersetzt werden.

## Spielende

Hat ein Spieler eines seiner beiden Ziele erreicht, endet diese Runde. Der Gewinner dieser Runde zählt, wie viele seiner Spielfiguren auf dem Lebenskreis stehen. Nach zwei Runden, wenn jeder Spieler einmal als Leben und einmal als Tod gespielt hat, endet das Spiel.

### Nun wird der Gesamtsieger ermittelt:

Gewinnt ein Spieler beide Runden, ist er Gesamtsieger!

Gewinnt jeder Spieler eine Runde, wird die Anzahl der zum Gewinn einer Runde benötigten Spielfiguren verglichen. Der Spieler, der für seinen Rundensieg weniger Figuren benötigte, ist Gesamtsieger. Bei Gleichstand endet das Spiel wie im echten Leben: mit einem Unentschieden.

## Aggressive Version für 2 Spieler

Diese Version ist für Spieler, die eine direktere Konfrontation bevorzugen. Das Spiel verläuft wie beschrieben mit folgenden Änderungen:

Im eigenen Zug führt man **eine** von **drei** möglichen Aktionen aus:

1. Eine Figur auf einem beliebigen Platz des Lebenskreises einsetzen.
2. Einen Ring im Uhrzeigersinn um einen Abschnitt (45 Grad) drehen.
3. Einen Ring im Uhrzeigersinn um zwei Abschnitte (90 Grad) drehen.

Diese Aktion ist nur möglich, wenn der Spieler am Zug mehr Figuren auf dem Ring hat als der Gegenspieler.

Es gibt keine Sonderfähigkeiten.

## Anleitung für 3 Spieler

Das Spiel verläuft wie in der Anleitung für 2 Spieler beschrieben mit folgenden Änderungen:

Ein Spieler nimmt sich **12 Lebensfiguren**,  
der zweite **12 Todesfiguren**,  
der dritte **12 Mumienfiguren**.



Leben



Tod



Mumie

## Spielziel

Die Spieler übernehmen die Rollen von Leben, Tod und Mumien. Alle Spieler haben nun die gleichen allgemeinen Ziele:

- **Verbreiten:** Um das Ziel zu erfüllen, muss sich mindestens **eine** eigene Figur in **jedem Abschnitt und jedem Ring des Lebenskreises** befinden.
- **Beherrschen:** Um das Ziel zu erfüllen, muss mindestens **ein kompletter Abschnitt oder ein kompletter Ring** des Lebenskreises mit eigenen Figuren besetzt sein.

## Spielablauf

Es wird eine Partie gespielt. Der Lebensspieler beginnt, anschließend ist der Todesspieler an der Reihe, gefolgt vom Mumienspieler. Diese Spielreihenfolge wird bis zum Spielende beibehalten.

Im eigenen Zug führt man **eine** von **zwei** möglichen Aktionen aus:

1. **Eine** Figur auf **einem beliebigen Platz** des Lebenskreises einsetzen.
2. Einen **Ring** im Uhrzeigersinn um einen Abschnitt (45 Grad) **drehen**.

Es gibt keine **Sonderfähigkeiten**.

## Spielende

Es ist möglich, dass alle Felder des Lebenskreises belegt sind, aber keiner der Spieler eines der beiden Ziele erreicht hat. In diesem Fall ist jeder Spieler noch ein letztes Mal am Zug. Die einzige erlaubte Aktion ist, einen Ring im Uhrzeigersinn um einen Abschnitt (45 Grad) zu drehen. Gelingt es auch dann keinem Spieler, eines der Ziele zu erreichen, endet das Spiel unentschieden.

© 2014 Zvezda  
All Rights Reserved  
Made in Russia  
© 2014 HUCH! & friends  
www.hutter-trade.com  
Autor: Andrea Mainini  
Design: Sabine Kondirolli /  
HUCH! & friends

**Hersteller:** Zvezda LLC  
141730, Russia, Moscow region,  
Lobnya, Promyshlennaya str., 2  
www.zvezda.org.ru  
**Vertrieb:**  
Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
D-89312 Günzburg

**Achtung!** Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile. **Attention!** Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. **Attenzione!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni per il pericolo di soffocamento che può essere causato da piccole parti. **Warning!** Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts. **Opgepast!** Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden.



# AZTEKA



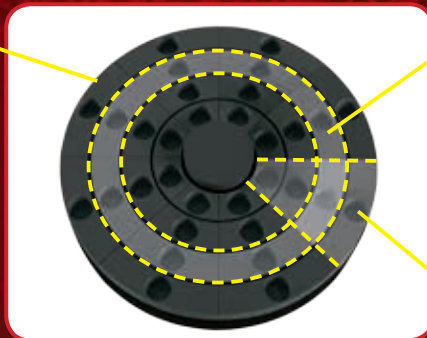
## Le Cercle de la vie

### Règles pour deux joueurs

#### Préparation du jeu

Avant de jouer pour la première fois, reliez les parties du Cercle de la vie comme indiqué sur l'illustration. L'un des joueurs prend les **14 pions de la Vie**, l'autre prend les **14 pions de la Mort**. Lorsqu'on joue à deux, on n'a pas besoin des pions des Momies ; on les remet dans la boîte.

Cercle  
de la vie



Anneau

Segment



Vie



Mort

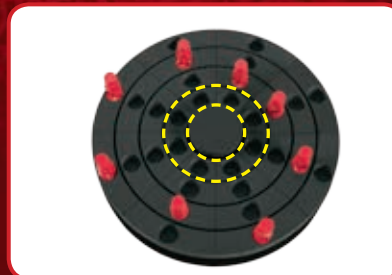
#### But du jeu

Une partie se joue en deux manches. Dans chaque manche, les joueurs s'efforcent d'atteindre un objectif **particulier**, qui leur est propre. Mais ils poursuivent en même temps un objectif **général**. Le joueur qui atteint le premier l'un de ses deux objectifs a gagné la manche.

- **L'objectif de la Vie** : la Vie veut s'étendre. Pour atteindre cet objectif, il faut qu'il y ait au moins un pion de la Vie dans **chaque segment et dans chaque anneau** du Cercle de la vie.



La Vie a atteint son objectif : elle a un pion dans chaque segment et dans chaque anneau!

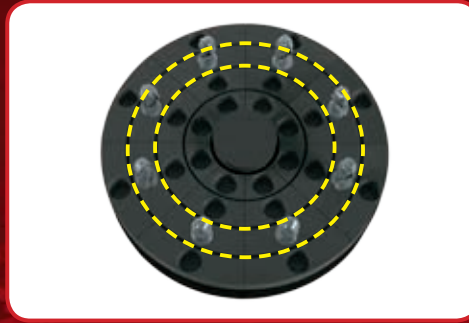


Il n'y a pas de pion de la Vie dans l'anneau le plus au centre : la Vie n'a donc pas atteint son objectif!

- **L'objectif de la Mort** : la Mort veut régner. Pour atteindre cet objectif, il faut qu'au moins **un segment complet** ou **un anneau complet** du Cercle de la vie soit rempli de pions de la Mort.



Le **segment** est complet :  
la Mort a atteint son objectif!



L'**anneau** est complet :  
la Mort a atteint son objectif!

- **Objectif général** : les deux joueurs s'efforcent également de réaliser leur destin. Pour atteindre cet objectif, il faut avoir l'ensemble de ses **14 pions** sur le Cercle de la vie.

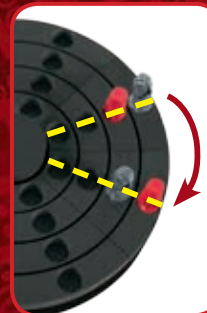
## Déroulement du jeu

Une partie se joue en **deux manches**. Dans chaque manche, l'un des joueurs endosse le rôle de la Vie, l'autre celui de la Mort. Après la première manche, les joueurs échangent leurs rôles.

Le joueur qui endosse le rôle de la Vie commence. Lorsque c'est son tour, le joueur exécute l'**une** des deux actions au choix:



**Ou:**  
**Placer un pion** à un emplacement libre sur le Cercle de la vie. Cet emplacement doit être adjacent à un pion de la Vie – verticale, horizontale ou diagonale (idem pour la Mort). Lors du tout premier tour, le joueur peut placer son pion où il veut.



**Ou:**  
Tourner un anneau d'un segment (45 degrés) dans le sens des aiguilles d'une montre.

Ensuite, c'est à l'autre joueur de jouer.

## Pouvoirs particuliers

Lorsqu'un joueur pose son pion sur le cercle de la vie, il se peut qu'un pouvoir particulier s'active.



Pouvoir particulier de la Vie : la naissance.

### Pouvoir particulier de la Vie : la naissance.

Si, en plaçant son pion, le joueur a fini de **remplir un segment avec des pions de la Vie**, le joueur qui a endossé le rôle de la Vie a le droit de placer un autre pion de la Vie à n'importe quel emplacement vide. Ce faisant, il doit respecter les règles de placement.



Pouvoir particulier de la Mort : la désintégration.

### Pouvoir particulier de la Mort : la désintégration.

Si, après qu'un pion de la Mort a été posé, un pion de la Vie se trouve entièrement entouré de pions de la Mort (dans la verticale ou l'horizontale), le pion de la Vie doit être remplacé par un pion de la Mort.

## Fin du jeu

Une manche se termine lorsqu'un joueur a atteint l'un de ses deux objectifs. Le gagnant de cette manche compte ses pions qui se trouvent sur le Cercle de la vie. Après deux manches, quand chacun des joueurs a endossé une fois le rôle de la Vie et celui de la Mort, le jeu se termine.

### Maintenant, il s'agit de déterminer qui est le gagnant final :

Si un joueur gagne les deux manches, il a gagné tout le jeu!

Si chaque joueur gagne une manche, ils comparent le nombre de pions qu'il a fallu à chacun pour gagner une manche. Celui qui a eu besoin du plus petit nombre de pions est le gagnant final. En cas d'ex aequo, le jeu se termine comme dans la vraie vie : par un match nul.

## Version agressive pour deux joueurs :

Cette version est destinée aux joueurs qui aiment la confrontation directe. Le jeu se déroule comme décrit ci-dessus, avec les modifications suivantes :

Lorsque c'est son tour, le joueur peut exécuter l'**une** des **trois** actions au choix :

1. Placer un pion à un emplacement de son choix sur le Cercle de la vie.
2. Tourner un anneau d'un segment (45 degrés) dans le sens des aiguilles d'une montre.
3. Tourner un anneau de deux segments (90 degrés) dans le sens des aiguilles d'une montre.

Cette action n'est possible que si le joueur dont c'est le tour a plus de pions sur cet anneau que son adversaire.

Il n'y a pas de pouvoirs particuliers.

## Règles pour trois joueurs

Le jeu se déroule comme décrit dans la règle pour deux joueurs, avec les modifications suivantes:

Un joueur prend **12 pions de la Vie**,  
le deuxième **12 pions de la Mort**,  
le troisième **12 pions de Momies**.



Vie



Mort



Momie

## But du jeu

Les joueurs endossent les rôles de la Vie, de la Mort et des Momies. Tous les joueurs ont ici les mêmes objectifs généraux :

- **S'étendre** : pour atteindre cet objectif, il faut avoir au moins un de ses pions dans **chaque segment et dans chaque anneau du Cercle de la vie**.
- **Régner** : pour atteindre cet objectif, il faut avoir rempli au moins **un segment entier ou un anneau complet** du Cercle de la vie avec ses pions.

## Déroulement du jeu

On joue une partie. Celui qui endosse le rôle de la Vie commence, suivi de celui qui joue la Mort, puis des Momies. On garde cet ordre de passage jusqu'à la fin du jeu.

Le joueur dont c'est le tour exécute l'**une** des **deux** actions au choix:

1. Placer un pion à un emplacement de son choix sur le Cercle de la vie.
2. **Tourner un anneau** d'un segment (45 degrés) dans le sens des aiguilles d'une montre.

Il n'y a pas de **pouvoirs particuliers**.

## Fin du jeu

Il peut arriver que tous les emplacements du Cercle de la vie soient occupés sans qu'aucun des joueurs n'ait atteint l'un des deux objectifs. Dans ce cas, chacun des joueurs joue une dernière fois. La seule action permise est alors de tourner un anneau d'un segment (45 degrés) dans le sens des aiguilles d'une montre. Si cela ne permet toujours pas à un des joueurs d'atteindre l'un des objectifs, le jeu se termine en match nul.

© 2014 Zvezda  
All Rights Reserved  
Made in Russia  
© 2014 HUCH! & friends  
www.hutter-trade.com  
Auteur: Andrea Mainini  
Design: Sabine Kondirolli /  
HUCH! & friends

**Fabrication:** Zvezda LLC  
141730, Russia, Moscow region,  
Lobnya, Promyshlennaya str., 2  
www.zvezda.org.ru  
**Distribution:**  
Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
D-89312 Günzburg

**Achtung!** Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erststücker-  
gefahr durch Kleinteile. **Attention!** Ne convient pas à un enfant  
de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être  
ingérés. **Attenzione!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni  
per il pericolo di soffocamento che può essere causato da piccole  
parti. **Warning!** Choking hazard. Not suitable for children under  
age of 3 due to small parts. **Opgepast!** Niet geschikt voor kinderen  
onder 3 jaar. Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden.





# AZTEKA



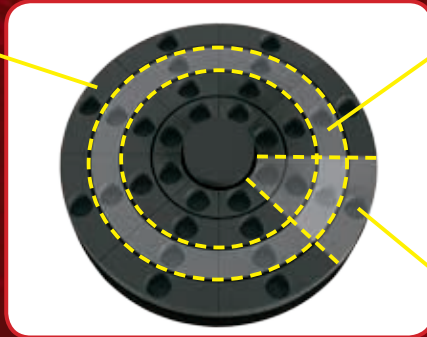
## De kring van het leven

Voor 2 spelers

### Vorbereiding

Stel voor het eerste spel de delen van de levenskring samen zoals afgebeeld. Een speler pakt alle **14 levenspionnen**, de andere speler alle **14 doodspionnen**. De mummiepijnen zijn voor het spel met zijn tweeën niet nodig en gaan terug in de doos.

Levenskring



Ring

Sectie



Leven



Dood

### Doel van het spel

Een partij wordt in **twee** ronden gespeeld. In elke ronde proberen de spelers hun eigen **speciale** doel te bereiken. Tegelijkertijd streven zij ook naar een **algemeen** doel. De speler die als eerste **een** van zijn twee doelen bereikt, wint de ronde.

- **Het doel van het Leven:** Het Leven wil **uitbreiden**. Om dit doel te bereiken, moet er minstens **één** levenspion in **elke sectie en in elke ring** van de levenskring staan.



Leven heeft zijn doel bereikt: in elke sectie en in elke ring staat een pion!

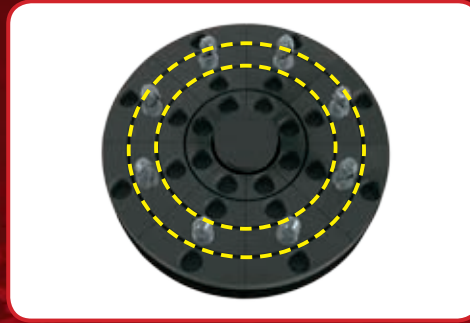


In de binnenste ring staat geen levenspion. Leven heeft zijn doel niet bereikt!

- **Het doel van de Dood:** De Dood wil **heersen**. Om dit doel te bereiken, moet minstens **één volledige sectie of één volledige ring** vol staan met doodspionnen.



De **sectie** zit vol:  
Dood heeft zijn doel bereikt!



De **ring** zit vol:  
Dood heeft zijn doel bereikt!

- **Het algemene doel:** Beide spelers proberen ook hun lot te vervullen. Om dit doel te bereiken moeten alle **14 eigen pionnen** op de levenskring staan.

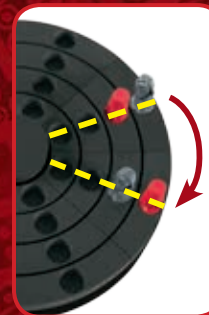
## Het spel zelf

Een partij wordt in **twee ronden** gespeeld. In elke ronde speelt een speler de rol van het Leven, de andere speler die van de Dood. Na de eerste ronde wisselen de spelers van rol.

De speler van het Leven begint. Tijdens zijn zet voert de speler **een** van de twee mogelijke acties uit:



**Of:**  
Een **pion** op een vrije plek op de levenskring **zetten**. Deze plek moet horizontaal, verticaal of diagonaal aan en levenspion aansluiten (dit geldt ook voor de Dood). Bij zijn eerste zet mag de levensspeler zelf kiezen waar hij zijn pion neerzet.



**Of:**  
Een **ring** met de wijzers van de klok mee een sectie (45°) verder **draaien**.

Daarna is de andere speler aan de beurt.

## Speciale vaardigheden

Als een speler zijn pion op de levenskring zet, kan er een speciale vaardigheid geactiveerd worden:



Speciale vaardigheid van het Leven: Geboorte

### Speciale vaardigheid van het Leven: Geboorte

Als door het zetten van een levenspion **een sectie volledig met levenspionnen** is gevuld, mag de levensspeler nog een levenspion op een willekeurige vrije plek zetten. Daarbij moet hij wel op de zetregels letten.



Speciale vaardigheid van de Dood: Verval

### Speciale vaardigheid van de Dood: Verval

Als door het zetten van een doodspion een levenspion volledig door doodspionnen omsingeld wordt (horizontaal of verticaal), moet deze levenspion door een doodspion worden vervangen.

## Einde van het spel

Als een speler een van zijn twee doelen heeft bereikt, is deze ronde voorbij. De winnaar van deze ronde telt hoeveel van zijn pionnen op de levenskring staan. Na twee ronden, als iedere speler een keer het Leven en een keer de Dood heeft gespeeld, is het spel voorbij.

### Nu wordt de eindwinnaar bepaald:

Als een speler beide ronden heeft gewonnen, is hij de eindwinnaar!

Als iedere speler een ronde heeft gewonnen, moeten het aantal pionnen dat nodig was om een ronde te winnen vergeleken worden. De speler die voor het winnen van zijn ronde minder pionnen nodig had, is de eindwinnaar.

Als beide spelers hetzelfde aantal pionnen nodig hadden, is het resultaat net als in het echte leven: gelijke stand.

## Agressieve variant voor 2 spelers

Deze variant is voor spelers die de voorkeur geven aan een meer directe confrontatie. Het spel verloopt zoals hierboven beschreven met de volgende veranderingen:

Tijdens zijn zet voert de speler **een** van de **drie** mogelijke acties uit:

1. Een pion op een willekeurige vrije plek op de levenskring zetten.
2. Een ring met de wijzers van de klok mee een sectie (45°) verder draaien.
3. Een ring met de wijzers van de klok mee twee secties (90°) verder draaien.

Deze actie is alleen mogelijk als de speler die aan de beurt is meer pionnen op de ring heeft dan zijn tegenstander.

Er zijn geen speciale vaardigheden.

## Handleiding voor 3 spelers

Het spel verloopt zoals in de handleiding voor 2 spelers beschreven met de volgende veranderingen:

Een speler pakt **12 levenspionnen**,  
de tweede **12 doodspionnen**,  
de derde **12 mummiepionnen**.



Leven



Dood



Mummie

## Doel van het spel

De spelers spelen de rol van het Leven, de Dood en de Mummies. Alle spelers hebben nu dezelfde algemene doelen:

- **Uitbreiden:** Om dit doel te bereiken, moet er minstens **één** eigen pion in **elke sectie** en in **elke ring van de levenskring** staan.
- **Heersen:** Om dit doel te bereiken, moet minstens **één volledige sectie of één volledige ring** van de levenskring met eigen pionnen zijn bezet

## Het spel zelf

Er wordt een partij gespeeld. De speler van het Leven begint. Vervolgens is de doodsspeler aan de beurt, en tot slot de mummiespeler. Deze volgorde blijft bestaan tot aan het einde van het spel.

Tijdens zijn zet voert de speler **een** van de **twee** mogelijke acties uit:

1. **Een pion op een willekeurige vrije plek** op de levenskring zetten.
2. Een **ring** met de wijzers van de klok mee een sectie (45°) verder **draaien**.

Er zijn geen **speciale vaardigheden**.

## Einde van het spel

Het is mogelijk dat alle plekken op de levenskring zijn bezet, maar geen van de spelers een van de twee doelen heeft bereikt. In dit geval is iedere speler nog een keer aan de beurt. Er mag nu alleen een ring met de wijzers van de klok mee een sectie (45°) verder worden gedraaid. Als er dan nog steeds geen speler in is geslaagd om een van de doelen te bereiken, eindigt het spel met gelijke stand.

© 2014 Zvezda  
All Rights Reserved  
Made in Russia  
© 2014 HUCH! & friends  
www.hutter-trade.com  
Auteur: Andrea Mainini  
Grafiek: Sabine Kondirolli /  
HUCH! & friends

**Producent:** Zvezda LLC  
141730, Russia, Moscow region,  
Lobnya, Promyshlennaya str., 2  
www.zvezda.org.ru

**Distribution:**  
Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
D-89312 Günzburg

**Achtung!** Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erststichungsgefahr durch Kleinteile. **Attention!** Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. **Attenzione!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni per il pericolo di soffocamento che può essere causato da piccole parti. **Warning!** Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts. **Opgepast!** Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden.

