



10+



60-90 min



2-4

MEXICO

EIN SPIEL VON
M. KIESLING
UND W. KRAMER

LEGE- UND MEHRHEITENSPIEL

HISTORISCHER HINTERGRUND

«Dort, wo der Adler am Wasser auf einem Feigenkaktus sitzt und eine Schlange frisst, lasst euch nieder und errichtet eure Stadt!»

Diese Prophezeiung des Gottes Huitzilopochtli erfüllte sich schließlich im Jahr 1325 für die Azteken, die seit geraumer Zeit durch Mittelamerika wanderten.

Sie beendeten ihr langes Umherirren und begannen nun in 2240 Meter Höhe auf einer Insel des Texcoco-Sees, wo sich ihnen die Szene des Adlers, der eine Schlange fraß, zeigte, mit dem Bau ihrer Stadt, welche schnell zur Hauptstadt ihres Reiches wurde.

200 Jahre bauten, verschönerten und vergrößerten die Mexica (wie sich die Azteken später nannten) ein Stadtviertel nach dem anderen und schufen so die prächtige und gigantische Stadt Tenochtitlan.

Zuerst bauten sie Dämme, um auf die Insel zu gelangen. Dann hoben sie im gesamten Gebiet Kanäle aus und schufen ein Bewässerungssystem. Jedes so von Wasser umgebene Stück Land bildete ein Stadtviertel, auch Calpulli genannt, welches die Grundzelle der aztekischen Gesellschaft bildete.

Um von einem Calpulli zu einem anderen zu gelangen, bauten die Mexica Holzbrücken, die sich im Falle von Holzknappheit leicht an eine andere Stelle versetzen ließen. Sie bewegten sich entweder zu Fuß, indem sie die Brücken benutzten, oder mit Hilfe von Booten, mit denen sie durch Kanäle von Brücke zu Brücke oder um die Insel herum fuhren.

Jedes Calpulli wählte als Anführer einen Mexica-Fürsten, unter dessen Führung Tempel errichtet wurden. Diese Mexica-Fürsten waren adeliger Abstammung und gehörten dem Kaisergeschlecht an.

Zu Beginn des XVI Jahrhunderts, unter der Herrschaft von Moctezuma II, erstreckte sich Tenochtitlan über fast 15 km² und zählte ungefähr 200.000 Einwohner.

Leider ist von dieser grandiosen Stadt heute fast nichts mehr geblieben!

Zwischen 1519 und 1521 eroberte der berühmte spanische Konquistador Hernán Cortés im Auftrag des Kaisers Karl V. das ganze aztekische Reich. Als er endgültig Besitz von der Stadt ergriffen hatte und deren Herrscher hinrichten ließ, machte er nahezu die gesamte Stadt dem Erdboden gleich ... vor allem alle Tempel, die er für ketzerische Kultstätten hielt. Anschließend begann er, den See trocken zu legen und auf den Ruinen von Tenochtitlan das neue Mexico-Stadt zu bauen, das von da an die Hauptstadt des Vizekönigreichs Neuspanien wurde.



INHALT

72 Tempel aus Resin	15 Calpulli-Plättchen
1 Spielplan	12 Aktions-Chips
4 Spielhilfen	4 Wertungssteine
37 große Kanalplättchen	4 Mexica-Spielfiguren
6 kleine Kanalplättchen	11 Holzbrücken
	1 Spielregel



1. SPIELZIEL

Bei den Mexica ist das letzte Wort noch nicht gesprochen worden! Dieses Spiel ermöglicht Ihnen, ihr mächtiges Reich heute wieder aufleben zu lassen...

Wir befinden uns im Jahr 1325. Entdecken Sie die ursprüngliche Insel am Tag der Prophezeiung und erbauen Sie Tenochtitlan, die zukünftige atztekische Hauptstadt.

Jeder von Ihnen ist ein Mexica-Fürst, ein bedeutender Adeltiger. Bauen Sie Kanäle, um Stadtviertel (Calpulli) zu bilden, die genau der vom Kaiser vorgegebenen Größe entsprechen, um so Ihren zunehmend wichtiger werdenden Platz in der Nähe des Herrschers einzunehmen. Begeben Sie sich persönlich in diese Stadtviertel, um diese offiziell vor den anderen zu gründen.

Bauen Sie Brücken über die Kanäle, um die Stadtviertel miteinander zu verbinden.

Bewegen Sie sich zu Fuß (von Land zu Land oder über Brücken) oder mit einem Boot (indem Sie von einer Brücke zur anderen fahren).

Errichten Sie einen oder mehrere Tempel in den Stadtvierteln, damit die Summe der Etagen, aus denen die Tempel bestehen, größer ist als die der anderen. So zeigen Sie Ihre Vormachtstellung hinsichtlich der spirituellen Größe und gewinnen immer mehr die Gunst des Kaisers.

Das Bilden und die anschließende Gründung der Stadtviertel sowie die Vorherrschaft Ihrer Tempel in jedem dieser Viertel bringen Ihnen Prestigepunkte, die auf der Prestigeleiste, welche den Spielplan umgibt, festgehalten werden.

Derjenige, der am Ende des Spiels auf der Prestigeleiste vorne liegt, gewinnt und wird vom Kaiser berufen, die höchsten Ämter an seiner Seite auszuüben!

2. MATERIAL UND SPIELVORBEREITUNG

Lösen Sie vor dem ersten Spiel alle Pappplättchen sorgfältig aus den Stanzbögen.

- Legen Sie den Spielplan in die Tischmitte **1**. Er zeigt die Insel, auf der Sie Tenochtitlan erbauen werden. Die Insel ist in Landfelder unter-

teilt **1a**, umgeben von einem See und der Prestigeleiste **1b** auf der im Laufe des Spiels die Prestigepunkte der Spieler festgehalten werden. In der unteren rechten Ecke **1c** befindet sich der Platz für die Stadtviertel (Calpulli-Plättchen), die im Auftrag des Kaisers gegründet werden sollen.

- Mischen Sie verdeckt die 15 Calpulli-Plättchen **2**. Die Zahlen geben die vom Kaiser geforderte Größe des Stadtviertels und die Prestigepunkte, die er bei der Gründung und den Wertungen vergibt, an. Decken Sie 8 zufällig gezogene Plättchen auf, ordnen Sie sie aufsteigend nach der gelben Zahl **2a** oben auf dem Plättchen und legen Sie sie auf den dafür vorgesehenen Platz auf dem Spielplan **1c** (so ist leichter zu erkennen, welche Größe die noch zu gründenden Stadtviertel haben müssen).

Die restlichen 7 Plättchen werden verdeckt beiseite gelegt. Sie werden erst im zweiten Durchgang benötigt.

- Legen Sie die 43 Kanalplättchen (6 kleine und 37 große) **3** in zwei Stapeln neben den Spielplan. Platzieren Sie zwei große Kanalplättchen auf den Kanal, der bereits auf dem Spielplan begonnen wurde **4**, so dass die vier Felder genau durch die Plättchen abgedeckt werden. Sie dienen beim Bilden der Stadtviertel als Grenze.

- Stellen Sie die 11 Brücken **4** neben den Spielplan. Sie verbinden die Stadtviertel miteinander und erleichtern die Bewegungen.

- Legen Sie die 12 Aktions-Chips **5** gestapelt neben den Spielplan.

- Jeder Spieler erhält eine Spielhilfe. Sie zeigt auf der Seite A die Anzahl der Calpulli-Plättchen und der Tempel, mit denen Sie jeden Durchgang beginnen, und auf der Seite B die Aktionen, die Sie in Ihrem Zug machen können sowie deren Kosten in Aktionspunkten (AP).



CALPULLI-PLÄTTCHEN

Die Calpulli-Plättchen zeigen, dass die Stadtviertel gegründet wurden. Die Anzahl der Calpulli-Plättchen, die in jedem Durchgang platziert werden können, ist begrenzt.

Die Zahlen geben die Größe des Stadtviertels an wie auch die Prestigepunkte, die man bei seiner Gründung und am Ende jedes Durchgangs erhält.

BEI DER GRÜNDUNG

- 2a Größe des Stadtviertels:** Anzahl der Felder, aus der das Stadtviertel bestehen muss.

- 2b Prestigepunkte,** die der Spieler erhält, der das Stadtviertel gründet.

- 2c Prestigepunkte,** die die Spieler erhalten, deren Mexica sich bei der Gründung in dem Stadtviertel befinden.



AM ENDE JEDES DURCHGANGS

- 2a Prestigepunkte für den Spieler** mit dem größten spirituellen Wert.

- 2b Prestigepunkte für den Spieler** mit dem zweitgrößten spirituellen Wert.

- 2c Prestigepunkte für den Spieler** mit dem drittgrößten spirituellen Wert.

- Dann erhält jeder Spieler in der von ihm gewählten Farbe (Schwarz, Grau, Sandfarben oder Rot):

- den Wertungsstein für die Prestigepunkte, den er auf Feld «0» **P** der Prestigeleiste **1b** stellt,

- den Mexica **6** und **7**

- die 18 Tempel mit 1 bis 4 Etagen **7**.



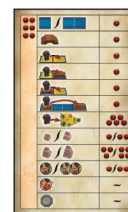
- Aus seinen 18 Tempeln (wie auf Seite A – Durchgang I der Spielhilfe angegeben) wählt jeder Spieler folgende 9 Tempel aus:

- 3 Tempel mit 1 Etage,
- 3 Tempel mit 2 Etagen,
- 2 Tempel mit 3 Etagen,
- 1 Tempel mit 4 Etagen.

Er stellt sie vor sich, um sie im ersten Durchgang des Spiels einzusetzen.

Die übrigen 9 Tempel werden beiseite gestellt. Sie werden erst im zweiten Durchgang des Spiels benötigt (Seite A – Durchgang II).

- Jeder Spieler dreht nun seine Spielhilfe auf Seite B. Dort sind die verschiedenen Aktionen, die er in seinem Spielzug ausführen kann, und deren Kosten (in Aktionspunkten) angegeben.



Die Sonderregel für 2 Spieler finden Sie am Ende der Regeln (siehe 7.).

SPIELBEGINN

- Gespielt wird im Uhrzeigersinn.
- Der älteste Spieler wird Startspieler, in Anlehnung an den Respekt der Mexica gegenüber den Ältesten.

3. SPIELABLAUF

Das Spiel wird in zwei Durchgängen gespielt. Jeder Durchgang besteht aus unterschiedlich vielen Runden.

ERSTER DURCHGANG

Der erste Durchgang endet, sobald die 2 folgenden Bedingungen erfüllt sind:

- Mit den 8 Calpulli-Plättchen, die auf dem Platz mit den Gründungsaufträgen des Kaisers zur Verfügung standen, wurden Stadtviertel gegründet.
- Mindestens ein Spieler hat seine 9 Tempel, die er zu Beginn erhalten hat, auf dem Spielplan platziert.

Die Runde wird nun noch zu Ende gespielt (so dass jeder Spieler gleich oft an der Reihe war). Dann wird die erste Wertung durchgeführt, mit der der erste Durchgang endet. Im Anschluss daran beginnt der zweite Durchgang.

ZWEITER DURCHGANG



Jeder Spieler erhält nun die anderen 9 Tempel seiner Farbe, die er zu Beginn des Spiels beiseite gestellt hat.

Achtung: Dem Spieler, der seine 9 Tempel bereits auf dem Spielplan platziert hat, stehen im zweiten Durchgang nur die 9 neuen Tempel zur Verfügung. Der Spieler, der nicht alle Tempel des ersten Durchgangs errichtet hat, behält diese und spielt im zweiten Durchgang nun mit den restlichen Tempeln des ersten Durchgangs sowie den 9 neuen Tempeln.



- Der Startspieler des ersten Durchgangs beginnt auch im zweiten Durchgang. Alle Regeln gelten auch im zweiten Durchgang.
- Wenn die Spieler während des zweiten Durchgangs feststellen, dass ein Calpulli-Plättchen noch verfügbar ist, das entsprechende Stadtviertel aber nicht mehr gegründet werden kann, wird dieses Plättchen sofort aus dem Spiel genommen.

Dies ist beispielsweise möglich:

- wenn nicht mehr ausreichend Kanalplättchen verfügbar sind, um ein Stadtviertel der entsprechenden Größe zu bilden,
- wenn keine ausreichend große Landfläche mehr vorhanden ist, um ein Stadtviertel der entsprechenden Größe zu bilden.

Andererseits ist es natürlich möglich, neue Stadtviertel zu bilden, auch wenn es keine entsprechenden Calpulli-Plättchen mehr gibt.

Der zweite Durchgang endet, sobald die 2 folgenden Bedingungen erfüllt sind:

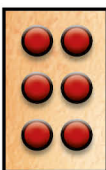
- Mit den letzten 7 Calpulli-Plättchen, die auf dem Platz mit den Gründungsaufträgen des Kaisers zur Verfügung standen, wurden Stadtviertel gegründet (oder sie wurden aus dem Spiel genommen, weil kein entsprechendes Stadtviertel mehr gegründet werden konnte).
- Mindestens ein Spieler hat alle seine Tempel auf dem Spielplan platziert.

Die Runde wird nun noch zu Ende gespielt (so dass jeder Spieler gleich oft an der Reihe war). Dann wird die letzte Wertung durchgeführt.

Das Spiel endet nach einer variablen Anzahl von Spielrunden.

Derjenige, dessen Wertungsstein sich auf der Prestigeleiste am weitesten vorne befindet, gewinnt!

4. SPIELZUG EINES SPIELERS



Sie verfügen pro Zug über 6 Aktionspunkte, abgekürzt: 6 AP.

Durch Aktionen, die Sie in Ihrem Zug ausführen, verringern sich diese 6 AP.

Wie auf Seite B der Spielhilfe angegeben kosten diese Aktionen eine bestimmte Anzahl an Aktionspunkten. Einige sind kostenlos.

Sie sind nicht verpflichtet, in Ihrem Zug alle 6 AP zu verbrauchen; nicht genutzte AP verfallen.

Wenn Sie am Zug sind, können Sie die folgenden Aktionen so oft Sie wollen oder können in beliebiger Reihenfolge ausführen:

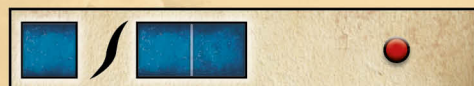
AKTION	KOSTEN
■ einen Kanal bauen	1 AP
■ ein Stadtviertel gründen (der Mexica muss sich in dem Stadtviertel befinden)	0 AP
■ eine Brücke bauen oder versetzen	1 AP
■ einen Tempel errichten (der Mexica muss sich in dem Stadtviertel befinden)	1-4 AP
■ seinen Mexica bewegen	1/5 AP
■ einen Aktions-Chip erwerben	1 AP
■ einen Aktions-Chip einsetzen	0 AP

A. EINEN KANAL BAUEN

Die Adeligen sind am Bau der Kanäle nicht persönlich beteiligt. Sie überlassen diese handwerkliche Aufgabe dem Volk. Daher ist auch die Anwesenheit eines Mexica an den Seiten des gelegten Kanalplättchens nicht erforderlich.

Die Landfelder der Insel bilden zu Beginn ein einziges großes Stadtviertel. Im Laufe des Spiels unterteilen die Spieler dieses Stadtviertel in kleinere Stadtviertel, indem sie Kanäle bauen, um so eine beliebige Anzahl Landfelder mit Wasser (Kanäle/See) zu umschließen. Für ein umschlossenes Stadtviertel genügt es, wenn sich die Kanäle dabei nur an den Ecken berühren. Auf diese Weise werden im Spielverlauf immer mehr Stadtviertel gebildet.

Ein gebildetes, aber noch nicht gegründetes Stadtviertel, d. h. ein Stadtviertel, in dem kein Calpulli-Plättchen liegt (siehe unten), ist nicht geschützt. Es kann durch das Legen eines neuen Kanalplättchens verkleinert und sogar in weitere kleinere Stadtviertel unterteilt werden.



- Das Bauen eines Kanals kostet 1 AP**, unabhängig davon, ob es sich um ein kleines oder großes Kanalplättchen handelt (quadratisches oder rechteckiges Plättchen).
- Sie können einen Kanal auf beliebige freie Landfelder bauen, angrenzend an einen anderen



Kanal oder nicht.

ANMERKUNGEN

- Achtung: Kanalplättchen dürfen nicht ganz oder teilweise gelegt werden:
 - auf eines der 5 Palastfelder (A),
 - auf ein anderes Kanalplättchen (B),

- auf den See (C),
- auf ein Feld direkt vor einer Brücke (D),
- in ein bereits gegründetes Stadtviertel (E).
- Ein Spieler darf Stadtviertel an beliebiger Stelle auf der Insel bilden, unabhängig vom Standort seines Mexica.

B. EIN STADTVIERTEL GRÜNDEN

Die Gründung eines neuen Stadtviertels ist ein bedeutendes Ereignis für die Stadt. Diese offizielle Feier erfordert die Anwesenheit eines Mexica in diesem Stadtviertel. Er gewinnt dadurch sofort beim Kaiser an Prestige.

Ein Stadtviertel wird gegründet, wenn ein Spieler auf eines der Felder ein Calpulli-Plättchen legt, das der Größe des Stadtviertels entspricht. Dieses Plättchen muss auf dem Platz mit den Gründungsaufträgen des Kaisers verfügbar sein (1c).

Diese Plättchen symbolisieren die Größe der Stadtviertel, die auf Befehl des Kaisers gegründet werden sollen, und geben den damit verbundenen Prestigewert an.



- Das Gründen eines Stadtviertels kostet 0 AP.** (Gratis-Aktion).
 - Für das Gründen eines Stadtviertels (Calpulli) müssen zwei Bedingungen erfüllt sein:
 - Ihr Mexica muss sich auf einem der Felder des Stadtviertels befinden, das gegründet wird.
 - Ein passendes Calpulli-Plättchen muss auf dem Platz mit den Gründungsaufträgen des Kaisers verfügbar sein. Ein Calpulli-Plättchen ist passend, wenn seine gelbe Zahl (2a) genau der Anzahl der Felder entspricht, die durch den See und/oder die Kanäle, die dieses Stadtviertel umgeben, eingeschlossen ist.
- Der Spieler, der ein Stadtviertel gründet, nimmt das Calpulli-Plättchen mit dem entsprechenden Wert und legt es auf ein beliebiges freies Landfeld des Stadtviertels (d. h. ein Feld, auf dem sich nichts befindet).

Ein gegründetes Stadtviertel ist an dem Calpulli-Plättchen zu erkennen, das dort liegt (wie ein in Stein gehauenes Dokument). Ein einmal gelegtes Calpulli-Plättchen darf im Laufe des Spiels nicht mehr versetzt werden. Dieses Feld darf weder betreten noch bebaut werden.

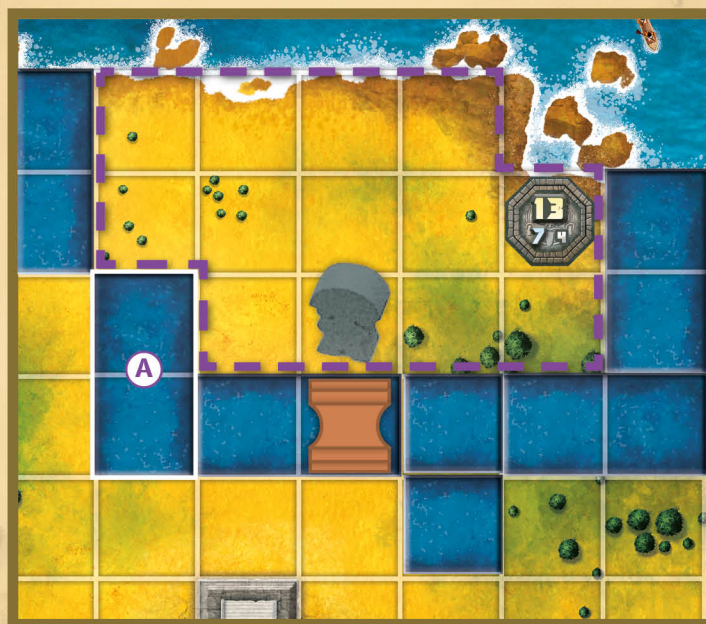
ANMERKUNGEN

- Sie können ein Stadtviertel in einem oder verschiedenen Spielzügen bilden und gründen.
- Sie können ein Stadtviertel gründen, das ein anderer Spieler gebildet hat.
- Es ist unbedeutend, ob Sie zuerst durch das Legen eines Kanalplättchens ein Stadtviertel bilden und dann mit Ihrem Mexica in dieses Stadtviertel ziehen, oder ob Sie ein Stadtviertel

Durch das Gründen eines Stadtviertels erhalten Sie sofort Prestigepunkte! (siehe 5.)

um Ihren Mexica herum bilden. Wichtig ist, dass sich Ihr Mexica in dem Moment in dem Stadtviertel befindet, wenn Sie das Calpulli-Plättchen dort hineinlegen.

- Es ist erlaubt, ein Stadtviertel zu gründen, das die Startfelder und das Wappenfeld in der Mitte einschließt. Diese 5 Felder zählen bei der Anzahl der Felder des Stadtviertels mit. Allerdings darf auf diese kein Calpulli-Plättchen gelegt werden, denn diese 5 Felder stellen den Kaiserpalast dar, das Herz der Stadt.



BEISPIEL

Der Spieler hat gerade den Kanal gebaut (A) und ein 13 Felder großes Stadtviertel gegründet (2a).

Er legt das entsprechende Calpulli-Plättchen auf ein Feld des gegründeten Stadtviertels und rückt seinen Wertungsstein 7 Felder auf der Prestigeleiste vor (2b).

Da sich kein anderer Mexica in dem gegründeten Stadtviertel befindet, erhält kein anderer Spieler Prestigepunkte (2c).



C. EINE BRÜCKE BAUEN (ODER Versetzen)

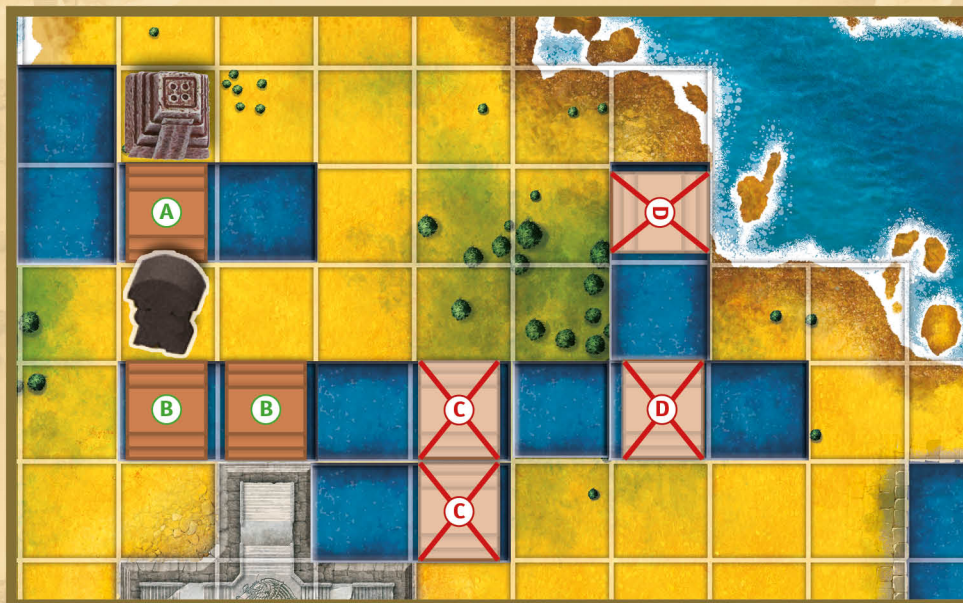
Die Adeligen sind wie bei den Kanälen nie persönlich am Brückenbau beteiligt. Sie überlassen diese Aufgabe den Arbeitern. Daher ist beim Bau oder Versetzen einer Brücke die Anwesenheit eines Mexica neben der Brücke nicht erforderlich.



- Das Bauen oder Versetzen einer Brücke kostet 1 AP.
- Sie dürfen eine Brücke nur auf einem Kanalplättchen bauen. Die beiden Zugangsfelder müssen Landfelder sein (frei oder besetzt).

ANMERKUNGEN

- Die zwei Landfelder, die den Zugang zur Brücke bilden, können mit Tempeln, Calpulli-Plättchen oder Mexica besetzt sein. Der Zugang von diesen besetzten Feldern zu dieser Brücke kann somit vorübergehend oder dauerhaft versperrt sein (A).
- Zwei Brücken können nebeneinander auf zwei aneingrenzenden Feldern (B) gebaut werden und denselben Kanal überspannen (B).
- Eine Brücke darf jedoch niemals direkt mit einer



anderen verbunden werden (C). Ihre Zugänge müssen mindestens durch ein Landfeld getrennt sein.

- Eine Brücke darf niemals direkt an den See oder einen Kanal führen (D).

- Eine Brücke kann auch für 1 AP versetzt werden. Dies ist nur möglich, wenn alle Brücken aus dem Vorrat bereits auf dem Spielplan verbaut wurden und sich kein Mexica auf der Brücke befindet.

Das Versetzen einer Brücke von einem Platz zu einem anderen (d. h. in Wirklichkeit wird sie ab- und anderswo wieder aufgebaut) kostet nur 1 AP.

D. EINEN TEMPEL ERRICHTEN

Einen Tempel fertigstellen und ihn einer Gottheit widmen ist für die Stadt ein bedeutender Zeitpunkt, der die Anwesenheit eines Mexica in dem Stadtviertel unbedingt erforderlich macht.



- Das Errichten eines Tempels kostet 1 bis 4 AP. Die Kosten richten sich nach der Anzahl seiner Etagen, 1 AP pro Etage. Für eine bessere Spielübersicht ist auf der Oberseite jedes Tempels die Anzahl der AP, die seine Errichtung kostet, angegeben. Je höher ein Tempel ist, desto mehr AP kostet der Bau.
- Sie dürfen einen Tempel auf einem beliebigen freien Landfeld eines Stadtviertels errichten, in dem sich Ihr Mexica befindet. (Das Stadtviertel muss noch nicht gegründet worden sein.)

Das Errichten von Tempeln erhöht Ihre spirituelle Größe, für die Sie am Ende jedes Durchgangs Prestigepunkte erhalten (siehe 5.)

ANMERKUNGEN

- Auf einem Landfeld darf nur ein einziger Tempel errichtet werden. Ein Tempel darf weder auf einen anderen Tempel gebaut werden noch an dessen Stelle. Einmal errichtete Tempel dürfen weder abgerissen noch durch einen anderen ersetzt werden.
- Tempel dürfen ungeachtet ihrer Größe auch in einem noch nicht gegründeten Stadtviertel errichtet werden (A).



Achtung: Die Insel besteht zu Beginn aus einem einzigen Stadtviertel. Nach und nach bauen Sie Kanäle und teilen dieses Stadtviertel in viele kleine Stadtviertel, welche immer weiter unterteilt werden können, bis sie gegründet werden. Somit können Sie direkt zu Spielbeginn einen Tempel bauen, also jederzeit unabhängig von der Größe des Stadtviertels.

- Ein Tempel darf auch auf das Zugangsfeld einer Brücke gebaut werden (was dazu führt, dass der Zugang von dieser Seite versperrt ist) (B).

- Ebenfalls dürfen Sie einen gegnerischen Mexica einschließen (außer in der 1. Runde), indem Sie einen Tempel errichten (C). Dieser Mexica kann nun nur auf ein anderes Landfeld oder eine freie Brücke ziehen, indem er eine Brücke baut oder für 5 AP auf ein beliebiges freies Feld zieht.

- Ein Tempel darf nur auf einem Landfeld errichtet werden, jedoch nicht auf einem der 5 Felder des Kaiserpalastes (D).

- Ein Tempel darf nicht auf einem Wasserfeld errichtet werden (E).

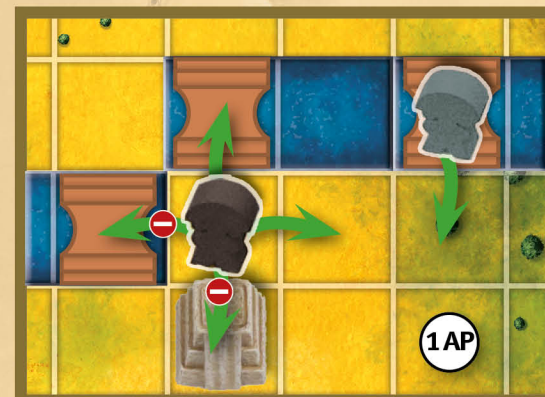
E. SEINEN MEXICA BEWEGEN

Ihr Mexica bewegt sich auf dem Festland, überquert die Kanäle mittels Brücken und fährt außerdem noch im Boot auf den Kanälen von Brücke zu Brücke.

ZU FÜß



- Das Bewegen eines Mexica auf ein Landfeld oder eine freie benachbarte Brücke kostet 1 AP.
- Diese Bewegung muss immer waagrecht oder senkrecht erfolgen, niemals diagonal.



ANMERKUNGEN

- Ein Mexica darf während seiner Bewegungen hin und her ziehen.
- Gegnerische Mexica, Tempel und Calpulli-Plättchen sind unüberwindbare Hindernisse. Es ist nicht erlaubt, auf das besetzte Feld zu ziehen oder es zu überqueren.
- Wenn Sie mit Ihren Mexica auf eine Brücke ziehen, müssen Sie diese nicht im gleichen Spielzug überqueren. Sie dürfen auf der Brücke stehen bleiben (z. B. um den Übergang zu blockieren ...).

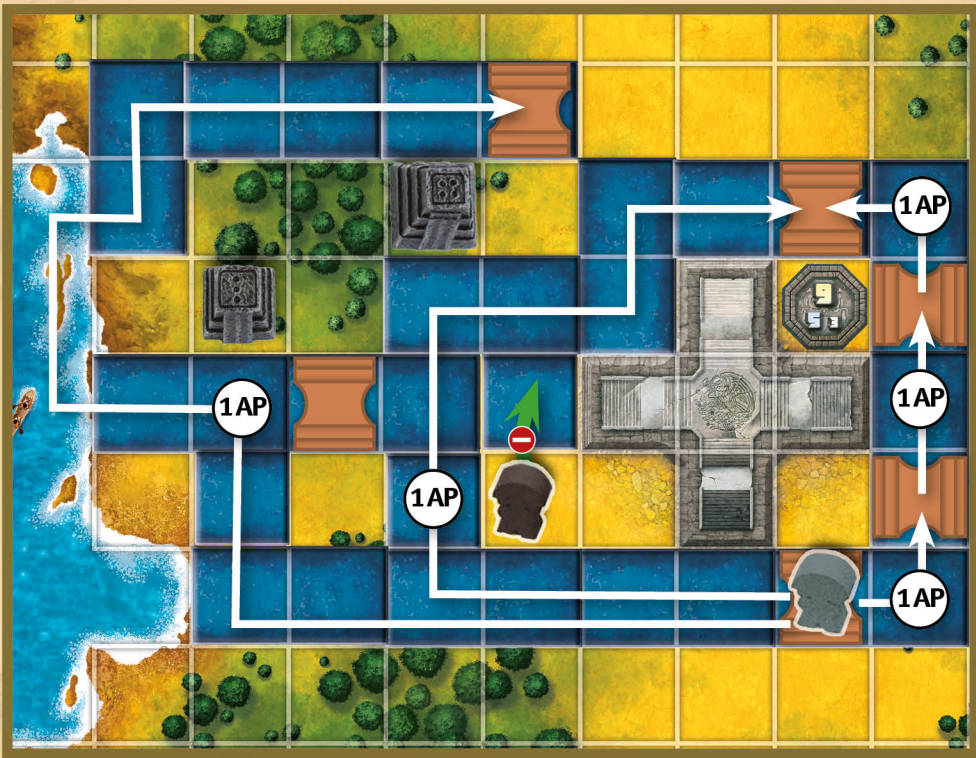
MOGLICHE AKTIONEN (SPIELHILFE)

ZUSAMMENFASSUNG

Während Ihres Spielzugs können Sie die verschiedenen Aktionen so oft Sie wollen oder können in beliebiger Reihenfolge ausführen. Dafür verfügen Sie über maximal 6 Aktionspunkte (6 AP). Durch den Einsatz eines oder mehrerer Aktions-Chips können entsprechend viele Zusatzaktionen hinzukommen.

Sie finden auf Ihrer «Spielhilfe-Seite B» als Gedächtnisstütze die möglichen Aktionen sowie deren Kosten in Aktionspunkten (AP) wieder.





IM BOOT (VON BRÜCKE ZU BRÜCKE)



- Das Bewegen Ihres Mexica von einer Brücke auf die nächste verbundene Brücke kostet 1 AP.
- Möchten Sie mit Ihrem Mexica ein Boot benutzen, um sich auf einem Kanal weiterzubewegen, dann muss die Bewegung auf einer Brücke beginnen.
- Eine Brücke ist mit einer anderen verbunden, wenn sich zwischen ihnen ein ununterbrochener Wasserweg befindet. Der Wasserweg kann über Kanäle oder auch den See führen. Der See kann bei dieser Gelegenheit genutzt werden, um so weite Strecken mit sehr wenigen AP zu überwinden.

ANMERKUNGEN

- Die Boote als solche sind nicht Bestandteil des Spiels. Ihre Nutzung wird simuliert. Man stellt sich also vor, dass unterhalb jeder Brücke immer ein Boot zur Verfügung steht.
- Um sich von Brücke zu Brücke zu bewegen, müssen die Kanäle ununterbrochen miteinander verbunden sein. Kanäle, die sich nur an einer Ecke berühren, sind nicht miteinander verbunden. Die Boote können sie daher nicht benutzen.
- Sie dürfen Ihre Bewegung nicht abbrechen und auf einem Kanalplättchen stehen bleiben. Ihre Bewegung muss auf einer freien Brücke enden.
- Sie dürfen Ihren Mexica auf eine von einem anderen Mexica besetzte Brücke versetzen. Er stellt für die Bewegung auf dem Wasser kein Hindernis dar, weil Sie ein Boot benutzen und «unter» den Brücken durchfahren.

Jedoch dürfen Sie nicht dort stehen bleiben. Diese Bewegung kostet Sie trotzdem 1 AP. Sie müssen Ihre Bewegung bis zur nächsten verbundenen Brücke fortsetzen.

- Wenn der genutzte Kanal auf den See führt, darf Ihr Mexica seine Bewegung über den See fortsetzen. Er muss einen anderen Kanal nehmen, der auch auf den See führt, um seine Bewegung auf einer Brücke beenden zu können. Sie können so große Entfernungen für nur 1 AP zurücklegen.
- Befindet sich Ihr Mexica auf einem Kanal oder auf dem See, darf die Bewegung nicht auf einem Landfeld enden. Der Mexica muss auf eine freie Brücke ziehen (unter der er dann sein Boot festmacht).

Ebenso darf die Bewegung auf das Wasser nicht von einem Landfeld erfolgen. Die Bewegung muss auf einer freien Brücke beginnen. Bei einer Bewegung zwischen zwei Brücken kostet jede Brücke, unter der man hindurchfährt oder auf der man stehen bleibt, 1 AP.

SCHNELLE FORTBEWEGUNG



- Das Versetzen Ihres Mexica auf ein beliebiges freies Landfeld oder eine beliebige freie Brücke kostet 5 AP.
- Die «schnelle Fortbewegung» ermöglicht Ihnen, Ihren Mexica auf ein beliebiges freies Landfeld oder eine freie Brücke des Spielplans zu versetzen. So können Sie verhindern, eventuell blockiert und/oder eingeschlossen zu werden. Es ist auf diese Weise möglich, schnell von einem Ort der Insel zu einem anderen zu gelangen.

ANMERKUNGEN

- In der ersten Runde darf ein Spieler nicht von Mexica, Tempeln und/oder Kanälen blockiert oder eingeschlossen werden.

F. EINEN AKTIONS-CHIP ERWERBEN



- Der Erwerb eines Aktions-Chips kostet 1 AP.

ANMERKUNGEN

- Sie können pro Zug höchstens 2 Aktions-Chips aus dem Vorrat erwerben. (Kosten: 1 AP pro Chip)
- Sind nicht mehr genügend Aktions-Chips im Vorrat vorhanden, können zu diesem Zeitpunkt auch keine erworben werden.



G. AKTIONS-CHIPS EINSETZEN



- Der Einsatz eines Aktions-Chips kostet 0 AP. Durch einen Aktions-Chip erhalten Sie in diesem Spielzug einen zusätzlichen AP (das Limit von 6 AP wird somit überschritten).

ANMERKUNGEN

- Sie können in einem Spielzug beliebig viele Aktions-Chips einsetzen.
- Ausgespielte Aktions-Chips werden wieder in den Vorrat zurückgelegt und können so erneut erworben werden (von Ihnen oder einem anderen Spieler).
- Durch den Einsatz von Aktions-Chips stehen einem Spieler während des Spiels nicht mehr AP zur Verfügung als den anderen Spielern. Da der Erwerb eines Aktions-Chips 1 AP kostet, wird der Zeitpunkt, in dem die AP genutzt werden, verschoben.

Symbol	Aktionen	Kosten (●)	Bedingungen, die beachtet werden müssen
	Einen Kanal bauen (klein oder groß)	1 AP	Nur auf freie Landfelder.
	Bauen / Versetzen einer Brücke	1 AP	Nur zum Überqueren eines Kanals.
	Mexica bewegen -zu Fuß auf ein Landfeld Mexica bewegen -zu Fuß auf eine Brücke Mexica bewegen -von einer Brücke auf ein Landfeld	1 AP	Nur senkrecht oder waagrecht. Ein Mexica kann weder ein besetztes Landfeld noch eine besetzte Brücke überqueren bzw. dort anhalten. Mexica, Tempel oder Calpulli-Plättchen sind unüberwindbare Hindernisse.
	Mexica bewegen -im Boot von einer Brücke zu einer anderen	1 AP	Nur über Kanäle und ggf. den See. Besetzte Brücken sind keine Hindernisse.
	Mexica beliebig auf der Insel versetzen (in einem Spielzug)	5 AP	Auf ein beliebiges freies Landfeld oder freie Brücke.
	Einen Tempel errichten mit 1 Etage Einen Tempel errichten mit 2 Etagen	1 AP 2 AP	Nur möglich auf einem freien Landfeld in einem Stadtviertel (gegründet oder nicht), in dem sich der eigene Mexica befindet.
	Einen Tempel errichten mit 3 Etagen Einen Tempel errichten mit 4 Etagen	3 AP 4 AP	
	1 Aktions-Chip erwerben 2 Aktions-Chips erwerben	1 AP 2 AP	
	Aktions-Chip(s) einsetzen	0 AP	Ein Spieler darf in seinem Zug beliebig viele Chips einsetzen.
	Ein Stadtviertel gründen	0 AP	Ein Stadtviertel kann nur gegründet werden, wenn das entsprechende Calpulli-Plättchen verfügbar ist und sich der Mexica in diesem Stadtviertel befindet.

5. PRESTIGEPUNKTE ERZIELEN

A. PUNKTE ERZIELEN BEI DER GRÜNDUNG JEDES STADTVIERTELS

Die Spieler erhalten im Verlauf des Spiels Prestigepunkte bei der Gründung jedes Stadtviertels.

- Der Spieler, der ein Stadtviertel gegründet hat, erhält sofort so viele Prestigepunkte, wie die blaue Zahl auf dem Calpulli-Plättchen angibt **2b**.
- Befinden sich zum Zeitpunkt der Gründung noch weitere Mexica in dem Stadtviertel, erhalten deren Spieler jeweils so viele Prestigepunkte, wie die weiße Zahl auf dem Calpulli-Plättchen angibt **2c**.

Der oder die Spieler rücken sofort ihren Wertungsstein auf der Prestigeleiste, die um den Spielplan führt, entsprechend vor.

B. PUNKTE ERZIELEN AM ENDE DES ERSTEN DURCHGANGS

Erinnerung: Der erste Durchgang endet, sobald die 2 folgenden Bedingungen erfüllt sind:

- Mit den 8 Calpulli-Plättchen, die auf dem Platz mit den Gründungsaufträgen des Kaisers zur Verfügung standen, wurden Stadtviertel gegründet.
- Mindestens ein Spieler hat seine 9 Tempel, die er zu Beginn erhalten hat, auf dem Spielplan platziert. Die Spieler spielen die Runde noch zu Ende, so dass jeder gleich oft an der Reihe war. Anschließend wird sofort die Wertung durchgeführt.

DIE SPIRITUELLE GRÖÖE GEGRÜNDETER STADTVIERTEL BESTIMMEN

Für jedes gegründete Stadtviertel erhalten Sie Prestigepunkte entsprechend Ihrer spirituellen Größe. Ihre spirituelle Größe bestimmen Sie, indem Sie die Anzahl der Etagen Ihrer gebauten Tempel in diesem Stadtviertel addieren (und nicht die Anzahl der Tempel).

Beispiel: Der Spieler, der in einem Stadtviertel 2 Tempel mit 3 Etagen und 1 Tempel mit 2 Etagen errichtet hat, hat also in diesem Stadtviertel eine spirituelle Größe von $(3 + 3 + 2 = 8)$.

- Wenn Sie in einem Stadtviertel die Tempel mit dem größten spirituellen Wert besitzen, erhalten Sie so viele Prestigepunkte, wie die gelbe Zahl auf dem Calpulli-Plättchen des Stadtviertels angibt **2a**.
- Wenn Sie in einem Stadtviertel die Tempel mit dem zweitgrößten spirituellen Wert besitzen, erhalten Sie so viele Prestigepunkte, wie die blaue Zahl auf dem Calpulli-Plättchen des Stadtviertels angibt **2b**.
- Wenn Sie in einem Stadtviertel die Tempel mit dem drittgrößten spirituellen Wert besitzen, erhalten Sie so viele Prestigepunkte, wie die weiße Zahl auf dem Calpulli-Plättchen des Stadtviertels angibt **2c**.
- Bei vier Spielern erhält der vierte Spieler keine Punkte.

C. PUNKTE ERZIELEN AM ENDE DES ZWEITEN DURCHGANGS

Erinnerung: Der zweite Durchgang endet, sobald die folgenden 2 Bedingungen erfüllt werden:

- Mit den 7 neuen Calpulli-Plättchen wurden sofern möglich Stadtviertel gegründet (siehe 3. SPIELABLAUF -ZWEITER DURCHGANG).
- Mindestens ein Spieler hat alle seine Tempel auf dem Spielplan platziert. Die Spieler beenden nun die Runde, so dass jeder gleich oft an der Reihe war. Anschließend folgt die Wertung.

DIE SPIRITUELLE GRÖÖE GEGRÜNDETER STADTVIERTEL BESTIMMEN

Die Wertungsregeln für die spirituelle Größe gegründeter Stadtviertel sind identisch mit denen des ersten Durchgangs. Die Stadtviertel, die bereits im ersten Durchgang gewertet wurden, werden nun ein zweites Mal gewertet.

6. SPIELEND

Das Spiel endet sofort nach der Wertung des zweiten Durchgangs.

Sieger ist der Spieler, dessen Wertungsstein sich auf der Prestigeleiste am weitesten vorne befindet. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der noch die meisten Aktion-Chips besitzt. Er wird Günstling des Kaisers.

Bei erneutem Gleichstand werden beide Spieler zum Sieger ernannt.

7. SONDERREGEL FÜR 2 SPIELER

Zu Beginn werden 10 Tempel einer neutralen dritten Farbe ausgewählt:

- 4 Tempel mit 1 Etage,
- 3 Tempel mit 2 Etagen,
- 2 Tempel mit 3 Etagen,
- 1 Tempel mit 4 Etagen.

Diese 10 Tempel (in Summe 20 Etagen) werden

zu Beginn des Spiels beliebig auf den Inselfeldern verteilt. Dabei müssen folgende Regeln beachtet werden:

- Die Tempel dürfen nicht auf ein Küstenfeld gestellt werden.
- Die Tempel müssen einen Mindestabstand von 4 Feldern haben.

Am Ende beider Durchgänge werden diese Tempel bei der Wertung jedes Stadtviertels mit einbezogen, wenn es darum geht, die erreichte Plat-

CALPULLI-PLÄTTCHEN

Die Calpulli-Plättchen zeigen, dass die Stadtviertel gegründet wurden. Die Anzahl der Calpulli-Plättchen, die in jedem Durchgang platziert werden können, ist begrenzt.

Die Zahlen geben die Größe des Stadtviertels an wie auch die Prestigepunkte, die man bei seiner Gründung und am Ende jedes Durchgangs erhält.

BEI DER GRÜNDUNG

2a Größe des Stadtviertels: Anzahl der Felder, aus der das Stadtviertel bestehen muss.

2b Prestigepunkte, die der Spieler erhält, der das Stadtviertel gründet.

2c Prestigepunkte, die die Spieler erhalten, deren Mexica sich bei der Gründung in dem Stadtviertel befinden.



AM ENDE JEDES DURCHGANGS

2a Prestigepunkte für den Spieler mit dem größten spirituellen Wert.

2b Prestigepunkte für den Spieler mit dem zweitgrößten spirituellen Wert.

2c Prestigepunkte für den Spieler mit dem drittgrößten spirituellen Wert.

Die Spieler setzen nun ihre Wertungssteine entsprechend der erhaltenen Punkte in diesem Stadtviertel auf der Prestigeleiste vor. Sie fahren auf diese Art und Weise fort, bis alle gegründeten Stadtviertel gewertet wurden. Um bei der Wertung Fehler zu vermeiden, wird ein bereits gewerteter Stadtteil dadurch gekennzeichnet, dass sein Calpulli-Plättchen im Anschluss an die Wertung sofort umgedreht wird.

ANMERKUNGEN

- Bei Gleichstand zwischen Spielern erhält jeder die volle Punktzahl für diesen Platz.
- Teilen sich zwei Spieler den ersten Platz, gibt es keinen zweiten, jedoch einen dritten Platz.
- Teilen sich drei Spieler den ersten Platz, gibt es keinen zweiten und auch keinen dritten Platz.
- Teilen sich mehrere Spieler den zweiten Platz, gibt es keinen dritten Platz.
- Gebildete, aber nicht gegründete Stadtviertel werden bei dieser ersten Wertung ignoriert.

Befindet sich Ihr Mexica zum Zeitpunkt der Wertung wieder auf einem der 4 Startfelder, erhalten Sie 5 Prestigepunkte zusätzlich. (Ansonsten hat der Ort, wo er sich befindet, keine Bedeutung).

Nachdem alle Stadtviertel gewertet wurden, werden die Calpulli-Plättchen wieder aufgedeckt. Sie bleiben an demselben Platz auf dem Spielplan für die zweite Wertung liegen.

Erinnerung: Nach dem ersten Durchgang werden die 7 Calpulli-Plättchen, die zu Beginn des Spiels neben den Spielplan gelegt wurden, aufgedeckt und in aufsteigender Reihenfolge (gelbe Zahl) 2a auf die frei gewordenen Plätze für die Stadtviertel gelegt, die im Auftrag des Kaisers gegründet werden sollen. Jeder Spieler nimmt nun seine restlichen 9 Tempel und stellt sie vor sich. Besitzt ein Spieler noch Tempel aus dem ersten Durchgang, darf er sie im zweiten Durchgang errichten.

DIE SPIRITUELLE GRÖÖE NICHT GEGRÜNDETER STADTVIERTEL BESTIMMEN

Die nicht gegründeten Stadtviertel, ohne Calpulli-Plättchen, werden nun gemäß folgender Regeln ebenfalls gewertet:

- Wenn Sie in einem solchen Stadtviertel die Tempel mit dem größten spirituellen Wert besitzen, erhalten Sie so viele Prestigepunkte, wie dieses Stadtviertel Felder hat.
- Wenn Sie die Tempel mit dem zweitgrößten spirituellen Wert besitzen, erhalten Sie die Hälfte der Punkte (aufgerundet auf die nächsthöhere Zahl).
- Wenn Sie die Tempel mit dem drittgrößten spirituellen Wert besitzen, erhalten Sie die Hälfte der Punkte des Zweiten (aufgerundet auf die nächsthöhere Zahl).
- Der vierte Spieler erhält keine Punkte.

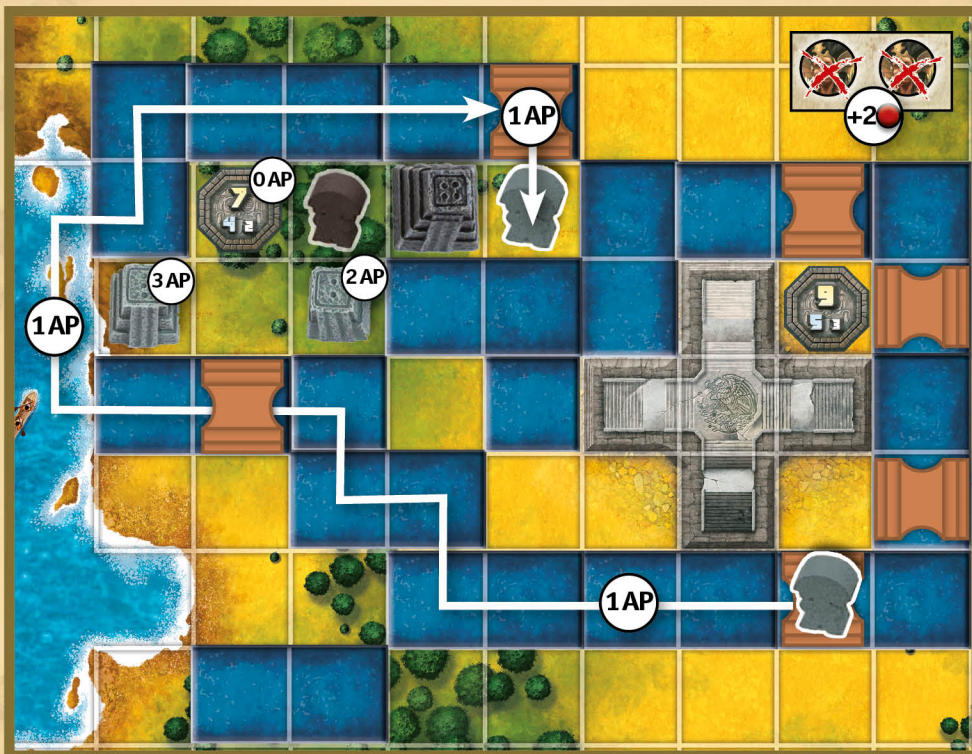
Befindet sich Ihr Mexica zum Zeitpunkt der Wertung wieder auf einem der 4 Startfelder, erhalten Sie 5 Prestigepunkte zusätzlich. (Ansonsten hat der Ort, wo er sich befindet, keine Bedeutung).

zierung jedes Spielers zu berechnen (1., 2. oder 3. Spieler).

Variante: Man kann den Schwierigkeitsgrad des Spiels erhöhen, indem man die Summe der Etagen der Tempel des neutralen Spielers erhöht. (Die Summe der Etagen sollte in diesem Fall über 20 liegen.).

« Diese Sonderregel für 2 Spieler stammt von Peter STEINERT. Sie wurde geprüft und veröffentlicht mit Genehmigung der beiden Spieleautoren. »



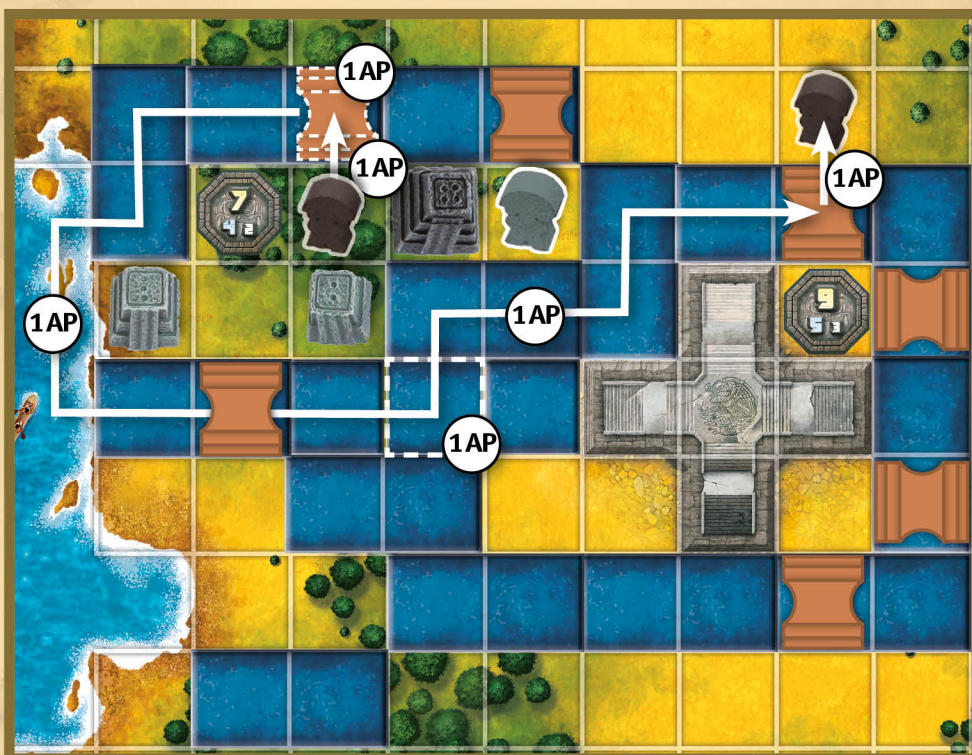


BEISPIEL EINES SPIELZUGS

Spieler ist am Zug:

- Bewegen auf Kanal / Kosten 2 , Rest 4 .
- Bewegen auf Landfeld / Kosten 1 , Rest 3 .
- Stadtviertel gründen / kostenlos, Rest 3 .
- Spieler erhält 4 Prestigepunkte.
- Spieler erhält 2 Prestigepunkte, weil er sich in dem Stadtviertel befindet, als es gegründet wird.
- Tempel errichten mit 3 Etagen / Kosten 3 , Rest 0 .
- 2 Aktions-Chips einsetzen / kostenlos +2 , Rest 2 .
- Tempel errichten mit 2 Etagen / Kosten 2 , Rest 0 .

Nun ist der Spieler links von ihm am Zug ...



BEISPIEL EINES SPIELZUGS

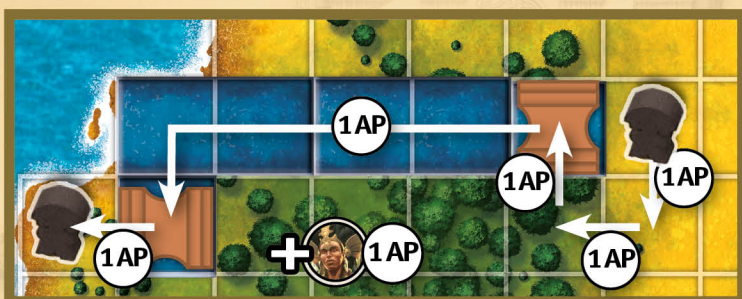
Spieler ist am Zug. Er ist eingeschlossen:

- Brücke bauen / Kosten 1 , Rest 5 .
- Bewegen auf die Brücke / Kosten 1 , Rest 4 .
- Kanal bauen / Kosten 1 , Rest 3 .
- Bewegen auf Kanal auf zweite verbundene Brücke / Kosten 2 , Rest 1 .
- Bewegen auf Landfeld / Kosten 1 , Rest 0 .

Nun ist der Spieler links von ihm am Zug ...

ANMERKUNG

- Der Spieler hätte sich mittels «schneller Fortbewegung» auf das gleiche Zielfeld bewegen können. / Kosten 5 .

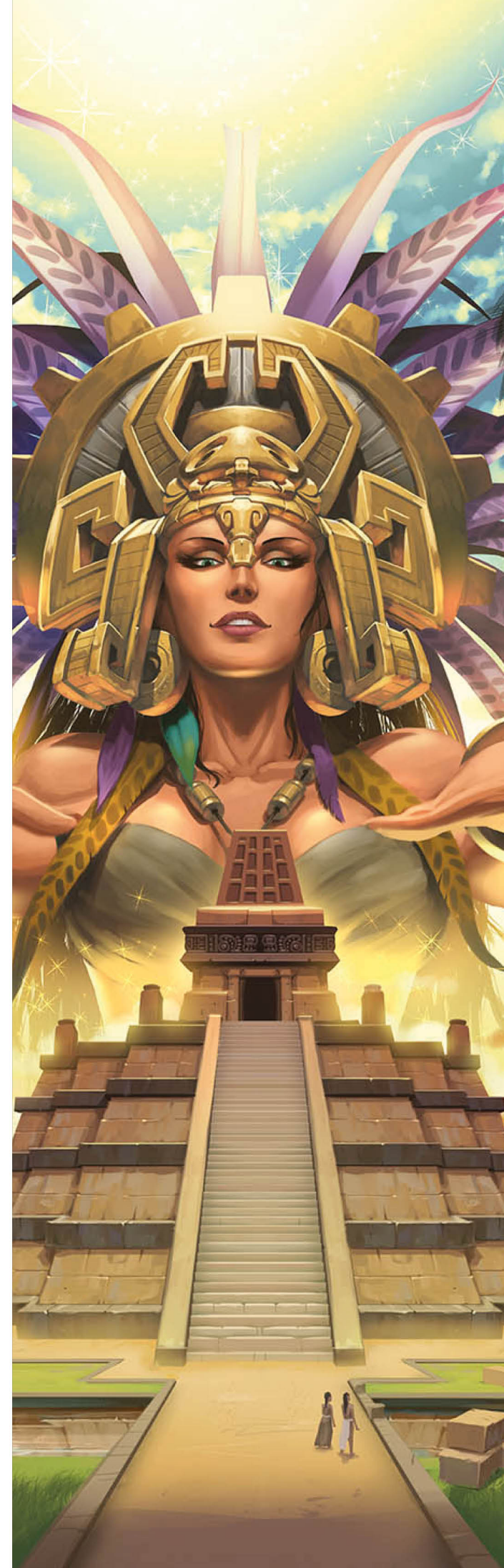


BEISPIEL EINES SPIELZUGS

Spieler ist am Zug:

- Bewegen auf Landfeld / Kosten 1 , Rest 5 .
- Bewegen auf Landfeld / Kosten 1 , Rest 4 .
- Bewegen auf die Brücke / Kosten 1 , Rest 3 .
- Bewegen auf Kanal auf eine verbundene Brücke / Kosten 1 , Rest 2 .
- Bewegen auf Landfeld / Kosten 1 , Rest 1 .
- Erwerb eines Aktion-Chips / Kosten 1 , Rest 0 .

Nun ist der Spieler links von ihm am Zug ...



KURZSPIELREGELN

- Legen Sie den Spielplan in die Mitte des Tisches und 2 große Kanalplättchen auf die bereits eingezeichneten Kanäle.
- Legen Sie die Kanäle, die Calpulli-Plättchen und die Aktions-Chips griffbereit neben den Spielplan.
- Jeder Spieler erhält eine Spielhilfe und wählt eine Farbe.
- Der älteste Spieler beginnt. Dann wird im Uhrzeigersinn gespielt. Jeder Spieler setzt seinen Mexica auf eins der Palastfelder und den Wertungsstein auf Feld 0 der Prestigeleiste.
- Der älteste Spieler ist Startspieler in beiden Durchgängen.

PRESTIGE ERHALTEN BEI DER GRÜNDUNG VON STADTVIERTELN

- Jedes Stadtviertel bringt Prestigepunkte, wenn es gegründet wird.
 - Der Spieler, der das Stadtviertel gründet, erhält so viele Punkte wie die blaue Zahl des Calpulli-Plättchen angibt **2b**.
 - Die anderen Spieler, deren Mexica sich in dem gegründeten Stadtviertel befinden, erhalten die kleine weiße Zahl als Punkte **2c**.

1. ERSTER DURCHGANG



- Ein Spieler zieht zufällig 8 der 15 Calpulli-Plättchen und legt sie geordnet nach der gelben Zahl in aufsteigender Reihenfolge auf den Platz mit den zu gründenden Stadtvierteln.
- Jeder Spieler bekommt die 9 Tempel seiner Farbe für den ersten Durchgang und stellt sie vor sich.

Der Durchgang endet, sobald mit allen 8 Calpulli-Plättchen Stadtviertel gegründet wurden und ein Spieler alle seine Tempel errichtet hat. Die Spieler erhalten nun die Prestigepunkte des ersten Durchgangs.

PRESTIGE ERHALTEN AM ENDE DES 1. DURCHGANGS

- Für jedes gegründete Stadtviertel:**
 - Der Spieler, der den größten spirituellen Wert besitzt, erhält die Punkte der größten Zahl (gelb) **2a**.
 - Der Zweite erhält die Punkte der mittleren Zahl (blau) **2b**.
 - Der Dritte erhält die Punkte der kleinsten Zahl (weiß) **2c**.
- Der Spieler, dessen Mexica sich im Palast befindet,** erhält 5 Prestigepunkte.

CALPULLI-PLÄTTCHEN

BEI DER GRÜNDUNG

- 2a Größe des Stadtviertels:** Anzahl der Felder, aus der das Stadtviertel bestehen muss.

- 2b Prestigepunkte, die der Spieler erhält,** der das Stadtviertel gründet.

- 2c Prestigepunkte, die die Spieler erhalten,** deren Mexica sich bei der Gründung in dem Stadtviertel befinden.



AM ENDE JEDES DURCHGANGS

- 2a Prestigepunkte für den Spieler** mit dem größten spirituellen Wert.

- 2b Prestigepunkte für den Spieler** mit dem zweitgrößten spirituellen Wert.

- 2c Prestigepunkte für den Spieler** mit dem drittgrößten spirituellen Wert.

2. ZWEITER DURCHGANG



- Ein Spieler nimmt die verbliebenen 7 Calpulli-Plättchen und legt sie geordnet nach der gelben Zahl in aufsteigender Reihenfolge auf den Platz mit den zu gründenden Stadtvierteln.
- Jeder Spieler bekommt die 9 Tempel seiner Farbe für den zweiten Durchgang und stellt sie vor sich zu den Tempeln, die er im ersten Durchgang nicht errichtet hat.

Der Durchgang endet, sobald mit den 7 Calpulli-Plättchen Stadtviertel gegründet wurden und ein Spieler alle seine Tempel errichtet hat. Die Spieler erhalten nun die Prestigepunkte des zweiten Durchgangs.

PRESTIGE ERHALTEN AM ENDE DES 2. DURCHGANGS

- Für jedes gegründete Stadtviertel:**
 - Der Spieler, der den größten spirituellen Wert besitzt, erhält die Punkte der größten Zahl (gelb) **2a**.
 - Der Zweite erhält die Punkte der mittleren Zahl (blau) **2b**.
 - Der Dritte erhält die Punkte der kleinsten Zahl (weiß) **2c**.
- Für jedes nicht gegründete Stadtviertel:**
 - Der Spieler, der den größten spirituellen Wert besitzt, erhält so viele Prestigepunkte, wie das Stadtviertel Felder hat.
 - Der Zweite erhält die Hälfte des Ersten (aufgerundet).
 - Der Dritte erhält die Hälfte des Zweiten (aufgerundet).
- Der Spieler, dessen Mexica sich im Palast befindet,** erhält 5 Prestigepunkte.

SPIELHILFE

Der älteste Spieler beginnt. Er kann alle oder nur einen Teil seiner 6 Aktionspunkte nutzen, um Aktionen durchzuführen.

Nun ist der Spieler links von ihm am Zug.

Ein Durchgang endet, sobald alle Calpulli-Plättchen eines Durchgangs platziert wurden und ein Spieler alle seine zur Verfügung stehenden Tempel errichtet hat. Die Runde wird noch zu Ende gespielt, so dass jeder Spieler gleich oft an der Reihe war. Dann folgt die Wertung, und die Prestigepunkte des Durchgangs werden vergeben.

Sie verfügen pro Zug über 6 Aktionspunkte (AP), abgekürzt: 6 AP.

Durch Aktionen, die Sie in Ihrem Zug ausführen, verringern sich diese 6 AP.

Wie auf Seite B der Spielhilfe angegeben kosten diese Aktionen eine bestimmte Anzahl an Aktionspunkten. Einige sind kostenlos.

Sie sind nicht verpflichtet, in Ihrem Zug alle 6 AP zu verbrauchen; nicht genutzte AP verfallen.

Wenn Sie am Zug sind, können Sie die folgenden Aktionen so oft Sie wollen oder können in beliebiger Reihenfolge ausführen:

AKTIONEN

KOSTEN

einen Kanal bauen	1 AP
ein Stadtviertel gründen <i>(der Mexica muss sich in dem Stadtviertel befinden)</i>	0 PA
eine Brücke bauen oder versetzen	1 AP
einen Tempel errichten <i>(der Mexica muss sich in dem Stadtviertel befinden)</i>	
– mit 1 Etage	1 AP
– mit 2 Etagen	2 PA
– mit 3 Etagen	3 PA
– mit 4 Etagen	4 PA
seinen Mexica bewegen	1 AP
– zu Fuß auf ein Feld oder eine Brücke	1 AP
– im Boot von Brücke zu Brücke	1 AP
– auf ein beliebiges Inselfeld	5 PA
einen Aktions-Chip erwerben	1 AP
einen Aktions-Chip einsetzen	0 PA



DANKSAGUNG

Autoren: Wolfgang Kramer und Michael Kiesling
Team Super Meeple: Sébastien de Poorter Charles-Amir Perret Bernard Philippon, Alexandre Pierru und Arnaud Pierru
Illustration des Covers: Paul Mafayon
Illustration des Spielplans: Christophe Swal
Künstlerische Leitung: Igor Polouchine
Entwicklung und Layout: Guillaume Gille-Naves
Deutsche Übersetzung: Monika Harke



Danke an alle Testspieler, an alle, die uns bei diesem Projekt geholfen haben, an unsere Familien und unsere Freunde für ihre Unterstützung. Einen besonderen Dank an Igor und Guillaume von Origames für ihre wertvolle Hilfe. Mexica wird herausgegeben von SUPERMEEPLE - 6, rue de la grange aux belles - 75010 Paris

©2015 SUPERMEEPLE. SUPERMEEPLE und das Logo sind eingetragene Markenzeichen von Super Meeple.

Produziert in China von Whatz Games.

Folgen Sie uns auf

