

SPIELHILFEN

Spielrunde:

- Phase 1: Kartenziehen
- Phase 2: Empfang des Tributes
- Phase 3: Kauf und Rekrutierung
- Phase 4: Sklavenmarkt
- Phase 5: Aufträge der Pochtecas
- Phase 6: Beherrschung des Sees
- Phase 7: Blumenkrieg
- Phase 8: Urteil der Götter

Kosten der Käufe:

- Krieger 1 T
- Jaguarritter 2 T
- Pochteca 1 T
- General 4 T
- Schiff 2 T
- Damm 3 T

REBELLION:

Läßt einen Gegner durch das Zahlen von 1 T eine nicht assimilierte Stadt verlieren: roter Würfel (Lanze).

ASSIMILATION:

Eine eigene Stadt wird durch das Zahlen von 3 T zuverlässig und verleiht einen zusätzlichen Opferpunkt pro Runde.

Aufträge der Pochtecas:

Tributspunkte:

- Hauptstadt 4 T
- Stadt des mexikanischen Hochtals 1 T
- Beherrschten einer Seezone 1 T
- Stadt eines äußeren Tals 2 T
- TLALOC - Karte 1W6 T
- Expeditionen 0/2/4/6 T

EXPEDITIONEN:

Der Spieler zieht so viele Expeditionskarten, wie er Pochtecas losgeschickt hat.

SPIONAGE:

Verhindert, daß ein neutrales Gebiet seinen Mobilmachungswurf machen kann.

Opferpunkte:

- Gebiet mit einem Bevölkerungscouter 10/20
- Assimilierte Stadt 10
- Stadt eines äußeren Tals 10

ALLIANZ:

Erlaubt ausschließlich im mexikanischen Hochtal ein Gebiet automatisch und ohne Kampf zu gewinnen, indem man 3 T bezahlt.

Quetzalcoatl vs. Tezcatlipoca

Viermal schon wurde die Welt der Vorfahren vom furchterlichen Zorn des Tezcatlipoca, dem Gott der Dunkelheit, dem „Rauchenden Spiegel“, zerstört. Jedesmal aber hat sich die gefiederte Schlange, Quetzalcoatl, geopfert und hat so die Menschen vor ihrem schrecklichen Schicksal gerettet. Heute, im Jahr „Zwei Schilfrohr“ 1325, in dem die Azteken ihre Hauptstadt Mexco-Tenochtitlan gegründet haben, denkt Tezcatlipoca nur an seine Kacke und verlangt von den Bewohnern des mexikanischen Hochtals immer größere Opfer, um seinem Zorn zu entgehen. Die einzige Hoffnung für die vier Völker, die Azteken, die Toleteken, die Chichimeken und die Tepaneken, der völligen Zerstörung zu entgehen, ist die Rückkehr der gefiederten Schlange. Quetzalcoatl aber ist von seinem letzten Kampf mit Tezcatlipoca noch sehr geschwächt. Einzig das Opfer von vielen Kriegerern kann ihm die nötige Stärke verteilen, um erneut zu siegen. Die Zeit ist knapp und nur das Volk, das Quetzalcoatl die meisten Opfer gebracht hat, kann gerettet werden. Führen Sie ihre Krieger gegen die feindlichen Städte und nehmen Sie die bestiegen Krieger gefangen, um sie auf dem Altar der Götter zu opfern.

Sie sind der König eines der vier großen Völker des mexikanischen Hochtals. Sie müssen sich dem Blutdurst des furchterlichen Gottes Tezcatlipoca stellen, der jede Runde sein Maß an Opfern fordert. Mit Hilfe ihrer Armeen und den diplomatischen, Spionage- und Handelsaufträgen ihrer Pochtecas werden sie versuchen, den Einfluß ihres Reiches zu vergrößern. Indem Sie die größten Städte erobern, um berühmten Sklavenmarkt von Tlatelolco teilnehmen oder den Blumenkrieg mit den anderen Völkern des Tals führen, können sie regelmäßig großartige Opferzeremonien abhalten. Während des „Urteils der Götter“ am Ende jeder Runde müssen Sie mit den anderen Spielern zusammenarbeiten, um dem furchtbaren Zorn Tezcatlipocas, der für die Zerstörung alles Lebens steht, zu entgehen. Gleichzeitig müssen Sie sich im Geheimen für die Rückkehr Quetzalcoatls einsetzen, der nur dasjenige Volk retten kann, welches ihm die größte Anzahl an Opfern gebracht hat.

Warum dieses Spiel wählen

- Weil Sie ein Sammler südamerikanischer Opfermesser sind und ... um ihre Schwiegermutter opfern zu können.
- Weil Sie einen Reise nach Mexiko planen und keine Zeit haben, einen Reiseführer zu kaufen.
- Weil Sie schon Jeanne d'Arc 1429 haben und dieses Spiel vom gleichen Autor ist.
- Um das Volk der Azteken vor der Ankunft der Conquistadores zu vereinigen und so die Eindringlinge aus Mexiko zu werfen.
- Weil Tequila Ihr Lieblingsgetränk ist.
- Weil Sie bestimmt einen geheimen Plan haben, um „El Dorado“ zu finden.
- Weil Sie sonst selbst geopfert werden.
- Damit dieses wunderschöne Spiel nicht wie die Azteken einfach verschwindet.

Inhalt

Dieses Spiel enthält:

- 1 Spielbrett, welches das mexikanische Hochtal und die Pyramide der Götter darstellt.
- 1 Spielregel
- 55 Spielkarten
- 4 Schablonen zum Organisieren der Armeen
- 5 Würfel (davon 4 Kampfwürfel)
- 4 Pöppel/Spielsteine in Form von Aztekischen Pyramiden
- 5 Bögen mit Spielcountern
- 2 Silhouetten von Quetzalcoatl und Tezcatlipoca mit ihren Ständern
- 3 Armeebögen
- 2 Opferschalen mit Deckeln im Schachtelboden

3 bis 4 Spieler

Spieldauer: 3 Stunden

ab 12 Jahre

Enthält Kleinteile. Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten.

TILSIT
ÉDITIONS

TRUANT

1.0 Ziel des Spieles

Das Ziel des Spieles ist es, zu Ehren des Gottes Quetzalcoatl so viele Opfer wie möglich zu bringen, bevor der Gott Tezcatlipoca das Universum zerstört. Hierfür müssen die Spieler Quetzalcoatl aus den Höllen retten und ihm durch ihre Opfer ermöglichen, die Pyramide des goldenen Tempels zu erklimmen, bevor Tezcatlipoca von ihr herabgestiegen ist und die Höllen erreicht.

Wenn Quetzalcoatl seinen goldenen Tempel erreicht, bevor Tezcatlipoca in die Hölle absteigen konnte, hat der Spieler gewonnen, der Quetzalcoatl die meisten Opfer bringen konnte.

Beim Gleichstand zwischen zwei Spielern, gewinnt derjenige mit den meisten assimilierten Gebieten, dann der mit den meisten Gebieten und schließlich der reichste Spieler (den Tribut zu den Kosten der Kämpfer und der Schiffe zählen).

Sollte Tezcatlipoca die Höllen erreichen, bevor Quetzalcoatl seinen goldenen Tempel erklimmen kann, haben alle Spieler verloren, denn das Universum wird von den Tatzimime – Dämonen vernichtet werden.

2.0 Vorstellung

Jeder Spieler führt eines der vier großen Völker des mexikanischen Hochlands an (Azteken, Tolteken, Chichimeken und Tepaneken), die alle um die Kontrolle der benachbarten Stadtstaaten wetteifern. Hierfür müssen sie nicht nur ihre Armeen von tapferen Kämpfern und Jaguarrittern anführen, sondern kontrollieren auch ein Netz von einflussreichen Händlern und Diplomaten, den Pochtecas. Jeder Spieler muß Kämpfe, Expeditionen, Allianzen und Rebellionen in den neutralen Stadtstaaten oder den Imperien anderer Spieler organisieren – all dies mit dem Ziel so viele Opferpunkte wie möglich zu sammeln. Jede Runde erhalten die Spieler eine Reihe von Karten, die ihnen bestimmte Aktionen in den verschiedenen Phasen einer Spielrunde ermöglichen.

Jeder Spieler bewegt seine Armeen in einer zufällig bestimmten Reihenfolge und führt seine Kämpfe unter Zuhilfenahme der zu Beginn der Runde erhaltenen Karten aus. Die neuen Eroberungen bringen zusätzliche Tribute und manchmal sogar die begehrten Opferpunkte. Mit den Tributen können die Spieler neue Armeen und neue Pochtecas anwerben, sowie am berühmten Sklavenmarkt teilnehmen.

Die Spieler werden ihre Opferpunkte den Göttern Quetzalcoatl und Tezcatlipoca schenken. Die Wahl ist jedoch nicht einfach, denn wenn die Opfer an Quetzalcoatl den Spielern den Sieg näherbringen, so darf Tezcatlipoca nicht vernachlässigt werden, da dies die Zerstörung des Universums zur Folge hat.

Neue Spieler sind an dieser Stelle gut beraten, einen Blick auf die SPIELHINWEISE zu werfen, sowie die ANMERKUNGEN DES AUTORS und die GESCHICHTLICHEN ANMERKUNGEN zu überfliegen, bevor sie die Regeln weiterlesen, um sich mit der ungewöhnlichen und faszinierenden Weltanschauung dieser versunkenen Kultur vertraut zu machen.

3.0 Material

Jeder Spieler benötigt außer dem in der Schachtel gefalteten Spielzettel ein Blatt Papier und einen Stift. Die Anzahl der Counter in diesem Spiel ist absichtlich niedrig gehalten. Es obliegt jedem Spieler, sie sinnvoll zu verwalten.

4.0 Spielbrett

Auf dem Spielbrett ist die mexikanische Hochebene mit ihrem See sowie die angrenzenden Täler in der Mitte des XVten Jahrhunderts dargestellt. Die Karte ist in Gebiete unterteilt, die den Einflusbereich der wichtigsten Stadtstaaten dieser Zeit sowie der 4 äußeren Täler Tula, Toluca, Tlaxcala und Oaxtepec darstellen. Hierbei ist anzumerken, daß sich das Gebiet von Tula auch jenseits der Pyramide erstreckt und somit an das Tal von Toluca grenzt.

Der zentrale See ist in vier Seazonen unterteilt. Alle Stadtstaaten, die an den See grenzen verfügen auch über einen Seehafen. Man kann demnach an jedem Küstenstadtstaat an Land gehen.

Es gibt zwei Geländarten, die einen Verteidigungsbonus verleihen: Gebirge und Sümpfe. Die Chinampas (die schwimmenden Gärten) werden wie Sümpfe behandelt. Die anderen Elemente des Spielbrettes sind:

- Die Pyramide der Opfer, auf der die Position der Götter dargestellt wird.
- Eine Karte von Mexiko, auf der die Expeditionen der Pochtecas stattfinden.
- Der Sklavenmarkt, auf dem die Spieler versuchen werden, zusätzliche Opferpunkte zu erwerben.

5.0 Vorbereitung

Die Spieler können zu Beginn des Spieles entweder ihr Volk wählen oder es zufällig auslosen. Jeder Spieler nimmt die Farbe die seinem Volk entspricht und stellt seine Pyramide auf die Hauptseite des Gebietes, in dem er beginnt:

- Azteken in Tenochtitlan (grün)
- Tolteken in Colhuacan (rot)
- Chichimeken in Texcoco (gelb)
- Tepaneken in Azcapotzalco (blau)

Jeder Spieler erhält 4 Tribute, seine 3 Generäle, 10 Krieger, 3 Jaguarritter (hierbei handelt es sich um Elitekämpfer), 1 Schiff sowie eine Organisationsschablone für seine Armeen. Diese Schablone ist in vier Felder unterteilt: 3 Felder für die 3 Armeen und 1 Reservefeld. Die Krieger und Jaguarritter können nun auf die Felder der Schablone verteilt werden, wobei sich allerdings auf keinem der Felder mehr als 4 Counter befinden dürfen.

Die Counter der Generäle A, B und C werden direkt auf das Spielbrett, neben die Hauptstadt des jeweiligen Spielers gelegt, wo sie das Spiel beginnen werden. Der aztekische Spieler erhält nun zusätzlich einen Damm, den er sofort auf eine der drei folgenden, das Wasser überquerende Grenzlinien legen muß:

- Tenochtitlan – Tlaxcala

Bestellkarte

Name	_____
Straße	_____
BLZ, Ort	_____
Telefon	_____
E-mail	_____

MARIO TRUANT VERLAG
MAILORDER-XPRESS
Kaiser-Wilhelm-Ring 85
55118 Mainz/Rhein

www.truant.com

MOX 99-100



CHECKLISTE:

1. Artikel ankreuzen (*Viele!*)
2. Zahlungsweise angeben und ausfüllen (*Jawoll!*)
3. Anschrift (*Bitte! Bitte!*)
4. In Briefumschlag stecken, frankieren & abschieken (*Hurra!*)

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Versand erfolgt auf Risiko und zu Lasten des Empfängers. Mindestbestellwert 50,- DM. Versandkostenpauschale unabhängig von der Zahlungsweise 9,50 DM; Versandkostenfrei ab Lieferwert 150,- DM.

Bitte liefern Sie mir sofort die angekreuzten Artikel:

- Vorkasse (Scheck oder Überweisung) (+ 9,50 DM)
- Bankeinzug (+ 9,50 DM) Buchen Sie diese/alle fälligen Rechnungen bis auf Widerruf von meinem Konto ab:

Bank, Sparkasse

Kontonummer

Bankleitzahl

- Eurocard (+ 9,50 DM)

Kartennummer:

Gültig bis:

Datum/Unterschrift

Nicht lieferbare Artikel sofort nach Erscheinen/bei Neuauflage nachsenden; Zahlungsmodus wie oben.

beginnt eine große Völkerwanderung, die Völker von Jägern und Kriegern eines nach dem anderen nach Süden führt und den Sturz des mythischen Tula hervorruft.

Die überlebenden Tolteken fliehen in die südliche Hälfte des mexikanischen Hochlands, hauptsächlich in die Stadt Colhuacan, die für sie eine wichtige Festungsstadt wird und so ihren hohen Kulturgrad rettet. Die von Xolotl angeführten Chichimeken gründen die Stadt Texcoco, die schnell reich wird und sich richtet sich um 1250 in Xaltocan ein, während die mächtigen Tepaneken die von Flichlingen aus Teotihuacan gegründete Stadt Azcapotzalco erobern. Die Azteken kommen als letzte an. In den folgenden Jahrzehnten herrsche die Anarchie vor, als friedliche Städte kriegerischen Stadtstaaten wichen und alle neuen Völker versuchten, sich das Wissen der eroberten zivilisierten Völker anzueignen. Die intellektuelle Elite der vorangegangenen Kulturen aus Teotihuacan und der Tolteken war durch eine neue Klasse von professionellen Kämpfern, die in Kasten organisiert waren und Tiernamen trugen (Koyote, Jaguar, Adler), ersetzt worden. Kriege waren nun an der Tagesordnung und die armen Gefangenen wurden Göttern geopfert, denen es nach Menschenblut dürrte. Im XIV. Jahrhundert zählt man 28 Stadtstaaten von denen die bedeutendsten Texcoco (Chichimeken), Colhuacan (Tolteken) und Azcapotzalco (Tepaneken) sind. Die Seeufer im mexikanischen Hochland waren schon unter vielen Stadtstaaten aufgeteilt, als die Azteken ankamen. Dieses Kriegervolk unterschied sich durch seine blutrünstige Haltung und terrorisierte seine zivilisierteren Nachbarn. In Anbetracht der allgemein herrschenden Feindseligkeit zogen sie sich auf eine Insel inmitten des Sees zurück, wo sie im Jahr 1325 ihre Hauptstadt Tenochtitlan gründeten. Sie dienten

zunächst als Söldner im Dienst von Tezozomoc, dem König der Tepaneken von Azcapotzalco. Die Stadtstaaten des einanderfolgenden Zeitalters, oder Sonnen, führte. TEZCALIPOCA regierte die erste Sonne die NAU-OCELOTI (4 Jaguar) hieß. Nach 676 Jahren (13 x 52 Jahreszyklen) warf QUETZALCOATL TEZCALIPOCA ins Wasser und die Erde wurde von den Jaguaren verschlungen. Während der zweiten Sonne NAU-EHE-CATL (4 Wände), deren Vorsitz QUETZALCOATL hatte, rächten sich TEZCALIPOCA an diesem Gott, indem er ihn vom Thron warf: er wurde von einem riesigen Wirbelsturm davongetragen. Die dritte Sonne NAU-QUAUATL (4 Regen) wurde vom Regengott Tlaloc angeführt. QUETZALCOATL schickten einen Feuerregen, der die Erde verbrannte und dieses Zeitalter beendete. Die vierte Sonne schließlich, NAU-ATL (4 Wasser), regiert von CHALCHIHUITLILQUE, der Wassergötin, endete in einer 52 Jahre andauernden Sinfult, während der die Menschen in Fische verwandelt wurden. Diesen unvollkommenen Welten folgte die Erschaffung der fünften Sonne NAU-OLLIN (vier Bewegungen). Sie wurde in TEOTIHUACAN erschaffen, als der kleine aussätzige Gott NANAHUATZIN sich in ein großes Feuer warf und sich durch ein Wunder in die Morgensonne verwandelte. Er blieb jedoch unbeweglich. Daraufhin opferten die Götter ihr Blut, auf daß der Stern sich bewegen könne. Die Götter hatten den Weg gezeigt, nun oblag es den Menschen zur Erfüllung ihrer kosmischen Aufgabe Opfer zu bringen. Das Menschenopfer, durch das man das „Kosbare Wasser“ gewann, machte es möglich, den Angriff der Finsternis zurückzuwerfen und die Sonne jeden Morgen zurückkehren zu lassen. All dies ist jedoch auch nur ein zeitweiliges Zugeständnis, denn es steht geschrieben, daß diese Sonne in unvorstellbaren Erdbeben untergehen wird. Die TZIZIMIME, skeletartige Dämonen, die den westlichen Rand des Universums heimsuchen, werden aus der Dunkelheit kommen und die Menschheit zerstören.

Der Mythos der 4 Sonnen

Der Glauben der Azteken hatte viel mit dem der anderen amerindischen Völker gemeinsam. Sie waren überzeugt, daß mehrere Welten der unseren vorausgegangen waren und daß jede von ihnen in Kataklysmen untergegangen ist, während derer die Menschheit ausgelöscht wurde: Diese wurden als die „Vier Sonnen“ bezeichnet. Am Anfang war OMETECUHTLI, der Gott der Zweifelt, der sowohl weiblich als auch männlich war und als oberster Gott im 13. Himmel thronte. Er bekam mehrere Kinder: XIPE TOTEC (der Geschundene), HUITZILOPOCHTLI, QUETZALCOATL, TEZCALIPOCA, Tlaloc und CHALCHIHUITLILQUE. Diese Gottheiten führten einen kosmi-

Sobald ein Damm gekauft wurde, wird er sofort auf das Spielbrett gelegt und ist auch sogleich benutzbar.

Wenn der aztekische Spieler einen Deich baut, der Tenochtitlan mit Tizapan verbindet, erhält das NEUTRALE Tizapangebiet keinen Verteidigungsbonus in Form des gelben Verteidigungswürfels aufgrund seiner Stimpfe mehr, wenn es vom Deich her angegriffen wird.

Wenn der aztekische Spieler Tizapan erobert oder es von einem anderen Spieler eingenommen wird, verleiht das Gebiet seinem Besitzer aufgrund seiner Stimpfe wieder einen gelben Verteidigungswürfel.

14.0 Phase 7:

Der Blumenkrieg

14.1 Die Armeen

Jeder Spieler verfügt über drei Armeen, die mit A, B und C bezeichnet und durch ihren jeweiligen General auf dem Spielbrett vertreten werden. Diese Generale sind es, die sich stellvertretend für ihre Armeen auf dem Spielbrett fortbewegen und kämpfen. Alle Spieler verfügen ebenfalls über eine „Reserve“ genannte Armee, die über keinen Marker verfügt und auf die besondere Regeln zutreffen. Auf der Organisierungsschablone der Armeen muß jeder Spieler nun seine Krieger und Jaguarritter zwischen den drei Armeen und der Reserve aufteilen. Dies geschieht verdeckt, damit die anderen Spieler die Schlagkraft ihrer Armeen nicht kennen. Eine Armee kann niemals über mehr als 4 Counter (Krieger und Jaguarritzer) verfügen. Eine Armee ist zersört und ihr General getötet, wenn ihr letzter Counter in einem Kampf gefangen genommen wird. Im Gegensatz zu den Generalen werden die Counter der Krieger und Jaguarritzer niemals auf der Spielfläche bewegt. Sie bleiben auf der Organisierungsschablone der Armeen und werden nur im Kampf eingesetzt.

14.2 Aktivierung & Bewegungsfolge der Armeen

Eine Armee kann sich erst bewegen, wenn sie einen Marschbefehl erhält. Zu Beginn der Phase 7 „Blumenkrieg“ verläßt jeder Spieler über wieviel unzerstörte Armeen er verfügt. Für jede seiner Armeen erhält nun jeder Spieler einen Bewegungsmarker in der entsprechenden Farbe. Alle Counter werden zusammengetan und gemischt (z.B. im mittleren, großen Fach des Schachbretts oder einer undurchsichtigen Schale).

Nun zieht der erste Spieler zufällig einen Counter, dessen Farbe bestimmt, welcher Spieler eine Armee seiner Wahl bewegen kann. Der Spieler kann ebenso entscheiden, keine seiner Armeen zu bewegen. Nach dem Ausführen ihrer Bewegung muß die Armee auf die folgende Runde warten, bevor sie sich erneut bewegen kann.

14.3 Bewegung

Eine Armee kann sich bis zu drei Gebiete weit bewegen. Sie muß jedoch halt machen, sobald sie ein neutrales oder feindliches Gebiet betritt. Eine Armee kann sich auch über ein Seegebiet bewegen wenn der Spieler in diesem Gebiet über ein Schiff verfügt. Der Spieler, der die Kontrolle über ein Seegebiet ausübt, kann das Übersetzen einer Armee untersagen. Wenn niemand die Kontrolle hat, gibt es keine solche Einschränkung. Eine Armee muß ihre Bewegung immer auf einem Landgebiet beenden.

Wenn eine Armee alle ihre Bewegungen und Kämpfe beendet hat, kann sie sich nicht mehr fortbewegen, kann aber noch abfangen (siehe 14.4).

Die Beschaffenheit eines Gebietes (Simplex, Gebirge) sind für die Fortbewegung der Armeen in keiner Weise hinderlich.

14.4 Abfangen

Eine Armee kann, auch wenn sie sich bereits fortbewegt hat, eine gegnerische

Armee abfangen, die ein angrenzendes Gebiet durchschreitet oder dort anhält, gleichgültig, ob es sich dabei um ein Land- oder ein Seegebiet handelt.

Es können keine mehrfachen Abfangmanöver oder Gegen-Abfangmanöver durchgeführt werden. Nur der Spieler, der als erster ein Abfangen angekündigt hat, kann es auch durchführen.

Ein Abfangmanöver führt immer zu einem Kampf. Eine Armee kann auch auf einem Seegebiet ein Abfangmanöver durchführen, wenn der Spieler in diesem Gebiet über mindestens 1 Schiff verfügt und er entweder selber die Kontrolle über dieses Gebiet hat oder keiner der Spieler dieses Gebiet kontrolliert. Wenn ein anderer Spieler die Kontrolle über das Seegebiet hat, steht es ihm frei, das Abfangen zuzulassen.

Eine Armee, die ein Abfangmanöver auf einem neutralen Gebiet durchführt, muß sich nach der Beendigung des Kampfes in ihr Ausgangsgebiet zurückziehen. In keinem Fall darf sie in dem neutralen Gebiet bleiben.

Eine Armee die abgefangen wurde und den Kampf gewinnt, kann ihre Fortbewegung normal beenden.

Eine Armee kann so viele Abfangmanöver durchführen, wie sie will, solange sie noch über Einheiten verfügt. Ein Überfall kann nie abgefangen werden.

14.5 Neuorganisierung

Die Reorganisierung ist der Austausch von Kriegercountern zwischen zwei Armeen desselben Spielers.

Eine Reorganisation ist nur möglich, wenn der Spieler an der Reihe ist, d.h. wenn er einen Bewegungsmarker seiner Farbe zieht.

Es steht dem Spieler völlig frei, wie er zwischen den beiden Armeen tauscht. Jedemal, wenn zwei Armeen des gleichen Spielers sich in gleichen Gebieten befinden können sie sich reorganisieren. Eine Armee, die sich in der Hauptstadt befindet, kann sich mit der Reserve reorganisieren.

14.7 Der Kampf

Ein Spieler kann entscheiden, sich einer oder zwei seiner Armeen zu entledigen, indem er alle der Armee angehörigen Counter auf die restlichen Armeen und eine von der Reserve verteidigte gegnerische Stadt angreift. Die gegnerischen Spieler zählen den Kampfwert ihrer Armeen zusammen: ein Krieger ist 1 Punkt wert, ein Jaguar-Krieger 2 Punkte. Der Kampfwert einer Armee kann somit zwischen 1 und 8 Punkten liegen. In manchen Fällen kann die Reserve ihren Wert zu dem ihrer Armeen zählen. Jeder Spieler verkündet seinen gesamten Kampfwert. Der Spieler mit dem höheren Wert wirft zwei gelbe Würfeln, der andere wirft zwei rote Würfeln. Bei einem Gleichstand werfen beide Spieler zwei rote Würfeln. Der Kampf setzt sich aus einander folgenden Kampfrunden zusammen, bis eine der Armeen zerstört ist oder sich zurückzieht. Eine Kampfrunde besteht aus dem einmaligen und gleichzeitigen Würfelwerfen der beiden Spieler. In einem Kampf muß in jedem Fall mindestens 1 Kampfrunde ausgetragen werden, bevor sich eine der beiden Armeen zurückziehen kann.

14.6 Die Reserve

Die Reserve ist eine Armee, die in der Hauptstadt jedes Spielers stationiert ist. Sie dient nicht nur dem Schutz der Hauptstadt, sondern auch dem aller anderen Städte im Besitz des Spielers. Es ist niemals zerstört, auch wenn alle ihre Verteidigungssarmee, die die Rolle einer Garnison erfüllt. Auch die Reserve darf aus nicht mehr als 4 Countern, Kriegern oder Jaguarritern, bestehen. Sie ist niemals zerstört, auch wenn alle ihre Counter gefangen genommen werden.

Diese Reserve greift nur zur Verteidigung der Städte eines Spielers ein und auch dann nur, wenn der Spieler es will. Die Anzahl der aus der Reserve eingesetzten Counter wird zu Beginn des Kampfes entschieden, bevor der Angreifer seine Kampfsärke angesagt hat.

Die Reserve kann sich immer noch nach der ersten Kampfrunde zurückziehen (Ausnahme: Karte „Heldenhafter Kampf“). Die Reserve ist nicht in der Anzahl ihrer Bewegungsschritte eingeschränkt, kann aber nur dann zur Verteidigung einer Stadt des Spielers eingreifen, wenn sie sich in einer ununterbrochenen Reihe von dem Spielern gehörigen Gebieten oder Seegebieten unter seiner Kontrollen bis zur betroffenen Stadt fortbewegen kann.

Diese Kette kann durch Naturkatastrophen oder die Kontrolle des Seegebietes eines anderen Spielers, der den Durchzug verweigert, unterbrochen werden. Die üblichen Seetransportregeln haben auch hier Geltung. Die Reserve kann niemals abgefangen werden.

14.8 Die Geländeeinflüsse

Wann immer eine Armee über eine Bergkeite, einen Sumpf, Chinampas (schwimmende Gärten) oder über einen Deich (der Spieler der Azteken ausgenommen) hinweg angreift, erhält der Verteidiger einen gelben Verteidigungswürfel, den er vor dem Beginn des Kampfes wirft. Wenn er eine Lanze erwürfelt, nimmt er sofort einen Counter der gegnerischen Armee gefangen. Dieser Counter wird bei der Berechnung der Armeestärke nicht mehr berücksichtigt. Ein so gewonnener Counter kann selbst dann in einen Opferpunkt umgewandelt werden, wenn der Verteidiger den Kampf verliert.

Achtung: Geländeeinflüsse gleichzeitig geltend machen, um mehrere gelbe Verteidigungswürfel werfen zu können.

14.9 Die Verluste

Ein Spieler, der Verluste erleidet, kann entscheiden, welche Einheit er verliert. Die Verluste einer Kampfrunde treten auf beiden Seiten gleichzeitig ein und die entsprechenden Counter werden zur Seite gelegt. Sie stellen die im Kampf gefangenen Krieger dar. Nur der Sieger des Kampfes wandelt die vom Gegner verlorenen Counter in Opferpunkte um. Achtung: Bei einem Kampf auf einem Seegebiet kann selbst der Sieger keinen Opferpunkt gewinnen.

14.10 Die Erfahrung

Nach einem siegreichen Kampf gegen eine andere Armee kann ein überlebender Krieger-Counter in einen Jaguarritter-Counter umgewandelt werden.

Achtung: Diese Regel gilt nicht bei Kämpfen gegen Überfälle.

14.11 Der Rückzug

In einem Kampf kann ein Spieler entscheiden, seine Armee, seine Reserve oder beide aus dem Kampf zurückzuziehen. Hierfür muß ein angrenzendes

21.0 Anmerkungen des Autors

Versuchen Sie sich in die Rolle der Indianer aus jener Zeit zu versetzen und ihre Philosophie zu verstehen. Seitdem sie über die Beringsstraße gekommen sind, leben die Zivilisationen des amerikanischen Kontinents autark und vom Rest der Welt abgeschnitten. Keine große wissenschaftliche Revolution, keine Invasion und auch keine religiöse Revolution wirbelt ihr Leben durch. In ander. Stattdessen haben sie Mythen, die seit 3000 Jahren weitergeleitet werden. Die mesoamerikanischen Stämme stehen inmitten eines wahren kosmischen Dramas, einem täglichen Kampf, in dem die Götter die Hauptdarsteller sind. In diesem Kampf wechseln sich auf ewig Phasen des Wachstums mit Phasen der Zerstörung ab.

Das Darbringen von Menschenopfern ist für diese Völker im wahrsten Sinne des Wortes lebenswichtig und hat für sie nicht die gleiche distanzierte und verabscheuungswürdige Bedeutung wie in unserer westlichen Gesellschaft. Das zerbrechliche Gleichgewicht, in dem die Menschen leben, wird durch das für die Götter vergossene Blut aufrecht erhalten. Die Menschen geben dadurch ihren Göttern die Stärke, die ihnen sonst fehlen würde. So wie für die Azteken Leben nur aus dem Tod entspringen kann, ist der Gott Tezcatlipoca, Gott des Krieges und der Zerstörung, gleichzeitig auch der Gott der den Azteken die Ordnung in ihrem Leben bringt.

AZTECA soll ein Spiel und eine Entdeckungsreise in eine Zivilisation sein, von der wir schon alle einmal gehört haben, deren Funktionsweise aber nur wenige kennen. Das Spiel soll entfremden und auf exotische Weise gestatten, das Schicksal der mesoamerikanischen Völker nachzuleben. Es ist nicht unbedingt einfach unsere westliche Denkweise ein wenig hinter uns zu lassen und neue Denkweisen, und sei es nur im Rahmen eines Spiels, zu erschaffen, in einer fremden und bedrück-

tionen auszusetzen, wie ich sie in meinen Nachforschungen für dieses Spiel gefunden habe und ihnen den unerbitlichen kosmischen Kampf ums Überleben näherzubringen. Mein Ziel ist erreicht, wenn ich ein kleines Fenster auf die phantastische und faszinierende Welt Mittelamerikas im XIV. und XV. Jahrhundert für Sie öffnen konnte.

22.0 Geschichtliches

Das Verschwinden der Stadt Teotihuacan, dem „Sitz der Götter“ und seiner Bevölkerung im Jahr 700 läutete die großen Invasionen der nächsten Jahrhunderte ein. Diese grundlegende Änderung war das Werk der Chichimeken, wilde Barbaren aus dem Norden, die in mehreren Einwanderungswellen über die nächsten 500 Jahre kommen sollten. Im Laufe der Zeit übernahmen die Barbaren die Riten der Zivilisationen des Mexikohochlands: Die Totfeten, selber Ex-Barbaren, gründeten um das Jahr 970 herum die Stadt Tula im Norden des Hochlands. Topiltzin war offiziell der Priesterkönig der Stadt, die den friedfertigen Kult des Quetzalcoatl, der gefederten Schlange geweiht war und der das Verbrennen von Tieren dem Menschenopfer vorzog. Einige seiner Untertanen, die über den intellektuellen Pazifismus ihres Königs unzufrieden waren, blieben Tezcatlipoca, dem „Rauchenden Spiegel“, dem Gott der Zauberei und der Kämpferorden treu, widersetzten sich ihrem König und lösten einen regelrechten Bürgerkrieg aus. Topiltzin – Quetzalcoatl mußte mit seinen Anhängern fliehen. Er wanderte nach Yucatan aus und kolonisierte dort die Mayas. Dies führte für die Mayas zu einem neuen Zeitalter des Reichtums aber auch der Gewalt, denn sie übernahmen die blutigen Riten des Nordens.

Das Reich der Tolteken erreichte seinen Höhepunkt unter der Herrschaft der Anhänger von Tezcatlipoca. Es erstreckte sich über den größten Teil von Zentralmexiko. Im XII. Jahrhundert

ganzen Armee erweist sich als sehr teuer/äußerst kostspielig. Behalten Sie immer ein paar Einheiten in ihrer Reserve, um gegen Überfälle gewappnet zu sein oder ihre Städte zu verteidigen. Was die anderen Spieler betrifft, versuchen Sie immer die Verbindung zwischen ihren Städten und ihrer Hauptstadt zu unterbrechen, um sich die isolierten Städte kampflös anzueignen. Pochtecas mit einem Rebellionsauftrag sind hierfür auch sehr nützlich. Vergessen Sie niemals die Bedeutung der Kontrolle von Seegebieten, da sie sich sonst unerwarteten Landungen feindlicher Truppen aussetzen.

Verwenden Sie immer die größtmöglichen Counter um ihre Opfer zu entrichten, da sie knapp sind und Sie am Ende des Spiels sonst Gefahr laufen, nicht genau die von Ihnen gewünschte Summe einsetzen zu können und somit Opferpunkte zu verschenken.

Achten Sie ganz besonders darauf, beim Verteilen der Opferpunkte in die Urnen keinen Fehler zu begehen, wenn sie ihr Opfer Quetzalcoat darbringen, denn seine Urne darf unter keinen Umständen vor dem Ende des Spiels geöffnet werden. Wenn ein Spieler sich irrt, muß er seinen Irrtum sofort den anderen Spielern bekannt geben, damit ihm Rechnung getragen werden kann.

Hüten Sie sich vor Tezcatlipoca, denn wenn Sie ihm nicht genug geben, wird er sehr schnell herabsteigen und die letzte Stufe erreichen. Dann wird es sehr schwierig sein, ihn mehrere Runden auf der letzten Stufe zu halten, wenn ihm keine sehr großen Opfer gebracht werden, um das Spiel nicht vorzeitig für alle Spieler zu beenden.

Letzter Ratschlag: Das Spiel hat zum Ziel, den Spielern eine uns völlig fremde Kultur und Philosophie vorzustellen, indem sie versuchen, sich in die Rolle eines Aztekenkönigs einzufinden. Seien Sie kein Spielverderber indem Sie die anderen Spieler durch ihre Handlungen verlieren lassen unter dem Vorwand, daß sie selbst nicht mehr

gewinnen können. Kein indianisches Volk hätte je so egoistisch und zerstörerisch gehandelt. Außerdem können Sie nicht sicher sein, daß sie verloren haben, bevor Quetzalcoat nicht gewonnen hat! Es sei denn Sie sind Hellscherer.

TEZCATLIPOCA: „Herr des rauchenden Spiegels“, Nacht- und Mondgott. Er ist der Herr der Schatten und Schutzpatron der Zauberer, blutrünstig und kriegerisch. Er ist der Feind des tugendhaften Quetzalcoat, den er verdirbt. Andererseits schenkt er aber auch das Leben, was kein Widerspruch ist, da für die Azteken das Leben nur aus dem Tod entspringen kann.

TLALOC: „Der, der alles wachsen läßt“, Regengott, Gott der Erde, des Blitzes und des grünen Paradieses. Er ist der Gott der Bauern und steht für den Ackerbau.

YACATECUHTLI: Gott der Pochtecas. POCHTECA: Kaste von Händlern, die eine sehr wichtige und mächtige Rolle innehaben, denn sie verwalten nicht nur den gesamten Handel, sondern organisierten auch weitreichende Expeditionen und waren als Botschafter und Spione für ihren Herrscher tätig. Viele Städte hatten ihre Pochteca-Gilde.

CHALCHIHUILLICUE: „Jaderock“, Wassergöttin und eine der wichtigsten Fruchtbarkeitsgöttinnen, Frau des Tlaloc.

HUITZILOPOCHTLI: „Kolibri des Südens“, rein aztekischer Gott der Sonne und des Krieges. Seine Identität verschmilzt mit der des Tezcatlipoca. Er ist der wichtigste Gott in Tenochtitlan.

TLACATECUHTLI: „Generalissimo der Armeen“, ein Begriff der auch den Imperator bezeichnet.

TLENAMACAC: „Hohenpriester“, hoher Rang in der religiösen Kaste. QUIMICHTIN: „Maus“, mit diesem Begriff wurden die Spione bezeichnet

TLATOANI: „Der, der spricht“, dieser Begriff bezeichnet einen König oder einen wichtigen Staatsherrn.

QUETZALCOATL: einen wichtigen Staatsherrn.

20.0 Kleines Glossar

aztekischer Wörter

COLHUACAN: Stadt der Tolteken, die vom König Mixcoatl „Wolken-schlange“ mit den Überlebenden von Tula im IX. Jahrhundert gegründet wurde.

TENOCHTITLAN: „Der Ort des Kaktes“, die Hauptstadt der Azteken (heute Mexiko - City), die im Jahre 1325 auf einer Insel des Texcoco - Sees gegründet wurde.

AZCAPOTZALCO: Eine von den Überlebenden von Teotihuacan gebaute und von den Tepaneken „Die auf dem Stein leben“ (auf den Lavaergüssen des Vulkans Xitle) eroberte Stadt.

TEXCOCO: Hauptstadt; der Acolhuas, einem Chichimekenstamm.

CHICHIMEKEN: „Nachkommen der Hunde“, diese Bezeichnung ist nicht abfällig. Sie bezieht sich auf eine Sammlung von Nomadenstämmen, die sich vom Norden kommend in aufeinanderfolgenden

Einwanderungswellen im Tal von Mexiko niedergelassen haben. Die Azteken, die Acolhuas und die Tepaneken waren alles ursprünglich Chichimekenstämme.

CHINAMPAS: Kleine, schwimmende Gärten, die auf künstlichen Inseln in Lagunen oder flachen Seen angelegt wurden. Die Ernten waren häufig und reichhaltig. Diese Art des Anbaus glich die Kargheit des Bodens aus.

QUETZALCOATL: einen wichtigen Staatsherrn.

Gebiet, auf das sich die Kämpfer zurückziehen können, in seinem Besitz sein. Die Armee kann sich auch über den See zurückziehen, wenn ein Boot des Spielers sie bis zu einem seiner Gebiete bringen kann. Wenn er nicht selbst das oder die betreffenden Seegebiete kontrolliert, muß er die Zustimmung des kontrollierenden Spielers haben, um sich zurückziehen zu können.

Ein Spieler, der sich nicht zurückziehen kann, muß bis zum Ende weiterkämpfen.

Besondere Fälle:

- Wenn eine Armee sich auf einem Gebiet befindet, das von einer Überschwemmung oder einem Erdbeben heimgesucht wird, muß sie sich sofort in ein angrenzendes Gebiet ihrer Wahl zurückziehen. Wenn dies nicht möglich ist, verliert die Armee eine Einheit ihrer Wahl und wird in die Hauptstadt gebracht. In diesem Sonderfall ist es nicht nötig, daß der Spieler mit seiner Hauptstadt durch eigene Gebiete verbunden ist, um sich dorthin zurückziehen zu können.

- Die Allianz-Karte, die einem Spieler erlaubt, ein neutrales Gebiet zu durchqueren, hält solange vor, bis die das Gebiet durchquerende Armee ihre Fortbewegung durchgeführt und alle ihre Kämpfe beendet hat. Es ist ihr also möglich sich durch dieses Gebiet zurückzuziehen um in ein Gebiet des Spielers zu gelangen.

14.12 Die Neutralen Staaten

Jedes neutrale Gebiet stellt einen Stadtstaat dar, der von seinen eigenen Einheiten verteidigt wird.

DAS HOCHTAL VON MEXIKO:

Alle neutralen Gebiete des Hochtals von Mexiko verteidigen sich mit einer Armee die sich mindestens aus 1 Krieger und 1 Jaguarritter zusammensetzt, zu denen noch das Ergebnis der Mobilmachung der Bevölkerung gezählt wird. Diese neutralen Armeen können sich nie zurückziehen.

14.13 Mobilmachung

Die Mobilmachung stellt das Aufstellen von Einheiten aus der Bevölkerung dar. Bei einem Angriff auf ein neutrales Gebiet sagt jeder Spieler an, ob er eine „Eintrittsfrei von Verstärkung“-Karte aus-

spielt. Der Spieler zur Linken des Angreifers wirft die Würfel für das neutrale Gebiet. Nachdem alle Karten gespielt wurden, führt der neutrale Spieler seinen Mobilmachungswurf durch. Es wird der weiße Würfel benutzt.

- 1 bis 3: Es kommt kein neuer Kämpfer hinzu
- 4 bis 5: Es kommt 1 zusätzlicher Krieger hinzu
- 6 und mehr: Es kommt 1 zusätzlicher Jaguarritter hinzu

Bei den Mobilmachungswürfen der 4 äußeren Täler wird vor dem Ablesen 1 zum Würfelwurf hinzugezählt. Ein Pochteca mit Spionageauftrag verhindert den Mobilmachungswurf.

Die durch die Verstärkungskarte herbeigefangenen Einheiten werden als letzte gefangen genommen. Wenn sie den Kampf gewinnen, bleiben sie bis zum Ende der Runde im betreffenden Gebiet.

14.14 Die Vettern

Jeder Spieler, der eine gemeinsame Grenze mit einem angegriffenen neutralen Gebiet hat, kann sich zum Vetter des angegriffenen Königreiches erklären. In diesem Fall kann er 1 Einheit (1 Counter) aus seiner Reserve zur Unterstützung der neutralen Armee schicken. Hierfür ist es jedoch notwendig, daß sein angrenzendes Gebiet durch eine ununterbrochene Kette eigener Gebiete mit der Hauptstadt verbunden ist. Diese Einheit kann sich niemals zurückziehen und wird bis zum Ende kämpfen. Sie wird als letzte, noch nach den zur Verstärkung gekommenen Einheiten, gefangen genommen.

Wenn die Neutralen siegen, gehört ihm das Gebiet nicht, auch wenn der Reservecounter die letzte noch anwesende Einheit ist. Wenn es sich bei der Einheit um einen Krieger handelt und er siegreich ist, wird sie in einen Jaguarritter verwandelt, bevor sie zur Reserve zurückkehrt. Mehrere Spieler können sich zu den Vettern eines Neutralen Gebietes erklären. In diesem Fall wird die Reihenfolge der Verluste durch die Spielreihenfolge bestimmt.

14.15 Plünderung der Hauptstadt

Der Angriff auf eine feindliche Hauptstadt hat das Erbeuten der Opferpunkte und Tribüne des unglücklichen Besitzers zum Ziel. Wenn der Angreifer gewinnt, kann er die Hälfte der Opferpunkte (aufgerundet) sowie alle Tribute des angegriffenen Spielers in seinen Besitz bringen. Daraufhin muß der Angreifer sich zurückziehen, denn eine Hauptstadt kann

DIE ÄUSSEREN TÄLER

Die 4 äußeren Täler von Mexiko (Tula, Toluca, Oaxtepec und Tlaxcala) stehen für Imperien oder mächtige Zusammenschlüsse indianischer Stämme. Drei von ihnen, Toluca, Tlaxcala und Oaxtepec erhalten aufgrund der sie umgebenden Bergketten einen Verteidigungsbonus. Alle 4 äußeren Gebiete verteidigen sich mit Armeen, die mindestens aus drei Jaguarrittern besteht. Hinzu kommt auch hier der Mobilmachungswurf, zu dessen Ergebnis vor dem Ablesen der Tabelle 1 hinzugefügt wird.

Ein erobertes Tal bringt jede Runde 2 Tribüne und 1 Opferpunkt. Die Pochtecas können in diesen Tälern weder Allianzen schließen, noch eine Asstimmung versuchen und auch keine Rebellion starten. Sie können allerdings ihren Spionageauftrag erfüllen.

14.13 Mobilmachung

Die Mobilmachung stellt das Aufstellen von Einheiten aus der Bevölkerung dar. Bei einem Angriff auf ein neutrales Gebiet sagt jeder Spieler an, ob er eine „Eintrittsfrei von Verstärkung“-Karte aus-

spielt. Der Spieler zur Linken des Angreifers wirft die Würfel für das neutrale Gebiet. Nachdem alle Karten gespielt wurden, führt der neutrale Spieler seinen Mobilmachungswurf durch. Es wird der weiße Würfel benutzt.

- 1 bis 3: Es kommt kein neuer Kämpfer hinzu
- 4 bis 5: Es kommt 1 zusätzlicher Krieger hinzu
- 6 und mehr: Es kommt 1 zusätzlicher Jaguarritter hinzu

Bei den Mobilmachungswürfen der 4 äußeren Täler wird vor dem Ablesen 1 zum Würfelwurf hinzugezählt. Ein Pochteca mit Spionageauftrag verhindert den Mobilmachungswurf.

Die durch die Verstärkungskarte herbeigefangenen Einheiten werden als letzte gefangen genommen. Wenn sie den Kampf gewinnen, bleiben sie bis zum Ende der Runde im betreffenden Gebiet.

Die durch die Mobilmachung herbeigefangenen Einheiten verschwinden am Ende des Kampfes wieder. Im Gegensatz zu den Verstärkungseinheiten bleiben sie nicht auf einem Gebiet und werden nach dem Kampf vom Spielbrett genommen.

14.14 Die Vettern

Jeder Spieler, der eine gemeinsame Grenze mit einem angegriffenen neutralen Gebiet hat, kann sich zum Vetter des angegriffenen Königreiches erklären. In diesem Fall kann er 1 Einheit (1 Counter) aus seiner Reserve zur Unterstützung der neutralen Armee schicken. Hierfür ist es jedoch notwendig, daß sein angrenzendes Gebiet durch eine ununterbrochene Kette eigener Gebiete mit der Hauptstadt verbunden ist. Diese Einheit kann sich niemals zurückziehen und wird bis zum Ende kämpfen. Sie wird als letzte, noch nach den zur Verstärkung gekommenen Einheiten, gefangen genommen.

Wenn die Neutralen siegen, gehört ihm das Gebiet nicht, auch wenn der Reservecounter die letzte noch anwesende Einheit ist. Wenn es sich bei der Einheit um einen Krieger handelt und er siegreich ist, wird sie in einen Jaguarritter verwandelt, bevor sie zur Reserve zurückkehrt. Mehrere Spieler können sich zu den Vettern eines Neutralen Gebietes erklären. In diesem Fall wird die Reihenfolge der Verluste durch die Spielreihenfolge bestimmt.

14.15 Plünderung der Hauptstadt

Der Angriff auf eine feindliche Hauptstadt hat das Erbeuten der Opferpunkte und Tribüne des unglücklichen Besitzers zum Ziel. Wenn der Angreifer gewinnt, kann er die Hälfte der Opferpunkte (aufgerundet) sowie alle Tribute des angegriffenen Spielers in seinen Besitz bringen. Daraufhin muß der Angreifer sich zurückziehen, denn eine Hauptstadt kann

DIE ÄUSSEREN TÄLER

Die 4 äußeren Täler von Mexiko (Tula, Toluca, Oaxtepec und Tlaxcala) stehen für Imperien oder mächtige Zusammenschlüsse indianischer Stämme. Drei von ihnen, Toluca, Tlaxcala und Oaxtepec erhalten aufgrund der sie umgebenden Bergketten einen Verteidigungsbonus. Alle 4 äußeren Gebiete verteidigen sich mit Armeen, die mindestens aus drei Jaguarrittern besteht. Hinzu kommt auch hier der Mobilmachungswurf, zu dessen Ergebnis vor dem Ablesen der Tabelle 1 hinzugefügt wird.

Ein erobertes Tal bringt jede Runde 2 Tribüne und 1 Opferpunkt. Die Pochtecas können in diesen Tälern weder Allianzen schließen, noch eine Asstimmung versuchen und auch keine Rebellion starten. Sie können allerdings ihren Spionageauftrag erfüllen.

14.13 Mobilmachung

Die Mobilmachung stellt das Aufstellen von Einheiten aus der Bevölkerung dar. Bei einem Angriff auf ein neutrales Gebiet sagt jeder Spieler an, ob er eine „Eintrittsfrei von Verstärkung“-Karte aus-

spielt. Der Spieler zur Linken des Angreifers wirft die Würfel für das neutrale Gebiet. Nachdem alle Karten gespielt wurden, führt der neutrale Spieler seinen Mobilmachungswurf durch. Es wird der weiße Würfel benutzt.

- 1 bis 3: Es kommt kein neuer Kämpfer hinzu
- 4 bis 5: Es kommt 1 zusätzlicher Krieger hinzu
- 6 und mehr: Es kommt 1 zusätzlicher Jaguarritter hinzu

Bei den Mobilmachungswürfen der 4 äußeren Täler wird vor dem Ablesen 1 zum Würfelwurf hinzugezählt. Ein Pochteca mit Spionageauftrag verhindert den Mobilmachungswurf.

Die durch die Verstärkungskarte herbeigefangenen Einheiten werden als letzte gefangen genommen. Wenn sie den Kampf gewinnen, bleiben sie bis zum Ende der Runde im betreffenden Gebiet.

14.12 Die Neutralen Staaten

Jedes neutrale Gebiet stellt einen Stadtstaat dar, der von seinen eigenen Einheiten verteidigt wird.

DAS HOCHTAL VON MEXIKO:

Alle neutralen Gebiete des Hochtals von Mexiko verteidigen sich mit einer Armee die sich mindestens aus 1 Krieger und 1 Jaguarritter zusammensetzt, zu denen noch das Ergebnis der Mobilmachung der Bevölkerung gezählt wird. Diese neutralen Armeen können sich nie zurückziehen.

14.13 Mobilmachung

Die Mobilmachung stellt das Aufstellen von Einheiten aus der Bevölkerung dar. Bei einem Angriff auf ein neutrales Gebiet sagt jeder Spieler an, ob er eine „Eintrittsfrei von Verstärkung“-Karte aus-

spielt. Der Spieler zur Linken des Angreifers wirft die Würfel für das neutrale Gebiet. Nachdem alle Karten gespielt wurden, führt der neutrale Spieler seinen Mobilmachungswurf durch. Es wird der weiße Würfel benutzt.

- 1 bis 3: Es kommt kein neuer Kämpfer hinzu
- 4 bis 5: Es kommt 1 zusätzlicher Krieger hinzu
- 6 und mehr: Es kommt 1 zusätzlicher Jaguarritter hinzu

Bei den Mobilmachungswürfen der 4 äußeren Täler wird vor dem Ablesen 1 zum Würfelwurf hinzugezählt. Ein Pochteca mit Spionageauftrag verhindert den Mobilmachungswurf.

Die durch die Verstärkungskarte herbeigefangenen Einheiten werden als letzte gefangen genommen. Wenn sie den Kampf gewinnen, bleiben sie bis zum Ende der Runde im betreffenden Gebiet.

nur geplündert, aber nie erobert werden. Ein Spieler kann demnach niemals aus dem Spiel geworfen werden. Schlimmstenfalls verliert er seine Tribute und die Hälfte seiner Opferpunkte.

Wenn die Hauptstadt das letzte Gebiet des Spielers ist und alle seine Einheiten bei ihrer Verteidigung gefangen genommen werden, behält der Spieler sein Gebiet und erhält zu Beginn der folgenden Runde kostenlos 1 General, sowie 3 Krieger und 1 Jaguarrieger.

Ein Spieler, dessen Hauptstadt geplündert wurde, kann immer noch an der Phase 8 „Urteil der Götter“ teilnehmen.

15.0 Phase 8:

Das Urteil der Götter

Die während der Spielrunde gesammelten Opferpunkte werden vor den anderen Spielern versteckt aufbewahrt. Die Spieler müssen nun ihre Opfer zwischen Quetzalcoatl und Tezcatlipoca aufteilen. An dieser Stelle im Spiel können die Spieler diskutieren und sich untereinander absprechen.

15.1 Die Opfer für Quetzalcoatl

In der Reihenfolge der Spielordnung legen die Spieler die Opferpunkte, die sie der gefiederten Schlange bringen wollen verdeckt in die Urne von Quetzalcoatl. Diese Urne wird erst am Ende des Spiels geöffnet und die Anzahl der Opfer gezählt, um den Sieger zu kennen.

Zum Überprüfen, ohne die Wahl der Spieler zu offenbaren, muß jeder Spieler die gleiche Anzahl an Punkten in die Überprüfungsurne legen. Diesmal wendet er allerdings die violetten Überprüfungscounter anstelle der Opferpunkte. Diese Urne wird alle zwei Spielrunden geöffnet und hilft Quetzalcoatl, die Pyramide zu besteigen: für jeweils 20 Opferpunkte kommt Quetzalcoatl einen Schritt vorwärts. Die überzähligen Punkte bleiben für die

nächste Zählung in der Überprüfungsurne. Quetzalcoatl muß 5 Stufen steigen. Wenn er auf der vorletzten Stufe angekommen ist, wird der Inhalt der Überprüfungsurne jede Runde kontrolliert, um zu wissen, ob er in den Goldenen Tempel eintreten kann.

15.2 Die Opfer für

Tezcatlipoca

Die Spieler verstecken die Opferpunkte in ihrer Hand. Daraufhin zeigen sie gleichzeitig, wieviel Punkte sie Tezcatlipoca opfern wollen, um seinen Zorn zu beschwichtigen. Die Opfer aller Spieler werden zusammengezählt wor-

aufhin der Tlatoani drei mal den weißen Würfel wirft und das beste Ergebnis behält. (Diese Zahl steht für die Personen, die sich freiwillig opfern, um die Zerstörung des Universums zu verhindern.) Die Summe der Opfer und des Würfels muß größer oder gleich dem Wert der zufällig gezogenen Karte „Zorn des Tezcatlipoca“ sein. Jeder der 3 Karten trägt eine Zahl (9, 10 oder 11) welche für die Zahl an Mindestopfern steht, die Tezcatlipoca dargebracht werden müssen, damit er friedlich bleibt. Wenn die Summe der von den Spielern dargebrachten Opferpunkte und des Würfels mindestens die Zahl der Karte erreicht, wird sich Tezcatlipoca nicht bewegen. Wenn die Summe kleiner ist, steigt der erzürnte Gott eine Stufe herab.

Achtung: die drei Karten „Zorn des Tezcatlipoca“ müssen alle gezogen werden, bevor die Karten erneut gemischt werden. In der zweiten und mehr noch in der dritten Runde ist es somit einfacher, den Zorn des Tezcatlipoca abzuschätzen.

15.3 Das Ende des

Spils

Wenn Tezcatlipoca die vier Stufen herabgeschritten ist, tritt er in die Höllen ein und zerstört die Welt aus Rache für die Undankbarkeit der Menschen. In

Die 4 äußeren Gebiete Tula, Toluca, Tlaxcala und Oaxtepec werden ebenfalls in diesem Spiel nicht verwendet. Keiner der Spieler kann das mexikanische Hochtal verlassen und diese Gebiete betreten. Quetzalcoatl benötigt nur 15 Opferpunkte, um eine Stufe zu erklimmen. Die Regeln für Dämme werden nicht verwendet.

17.0 Schwierigkeitsstufen

Die Spieler können gemeinsam entscheiden, die Schwierigkeit des Spiles zu verändern, indem sie die Anzahl der Opferpunkte, die Quetzalcoatl benötigt, um eine Stufe zu erklimmen, verändern: 22 Punkte für erfahrene Spieler, 25 Punkte für Experten...

18.0 Spielvarianten

Um den Spielspaß noch zu verlängern und das Spiel dem Geschmack verschiedener Spielgruppen anpassen zu können, stellen wir Ihnen hier ein paar Spielvarianten vor, die sie mit dem Einverständnis ihrer Mitspieler ausprobieren können. Ein Hinweis noch: es ist ratsam, jede Variante erst einmal alleine auszuprobieren, bevor Sie dazu übergehen, mehrere dieser Varianten gleichzeitig einzusetzen.

Was Kostet die Welt?

Spieler, die bereits mit dem Spiel vertraut sind, können vereinbaren, das Spiel leicht verändert zu beginnen und ihr Reich schon vor Spielbeginn nach ihren Vorstellungen zu gestalten. Die Spieler verfügen in diesem Fall weder über Armeen noch über Schiffe oder Deiche. Jeder Spieler beginnt mit 34 Tributen, außer dem Spieler der Azteken, der 37 Tribute erhält. Die Spieler können nun verdeckt ihre Einkäufe tätigen (Generäle, Armeen, Schiffe sowie Deiche für die Zusammensetzung ihrer Armeen und das Spiel kann beginnen. Es müssen nicht alle Tribute ausgegeben werden.

The Big Deal

Die Karten können zwischen Spielern verkauft oder getauscht werden. Eine Karte kann ausgespielt werden, um einem anderen Spieler zu helfen. Spieler können sich Tribute schenken oder leihen. Ein Spieler ist in dieser Variante nie dazu verpflichtet, sein Wort zu halten.

Einbaum Express

Ein Spieler kann einem anderen Spieler gestatten, seine Schiffe zum Übersetzen zu verwenden. Vereinbaren Sie im Voraus, ob ein Spieler hierfür einen Preis verlangen darf.

„Wir haben schon gegeben!“

Nach einer langen Zeit der Invasionen und des Chaos sind die Bewohner des Hochlands wesentlich zurückhaltender, wenn es darum geht, Bündnisse einzugehen. Jetzt sind Allianzen und Assimilierungen nicht mehr automatisch. Allianzen: Gestattet dem Spieler ein mexikanisches Hochtal ein Gebiet ohne Kampf zu gewinnen.

- Wenn der Spieler 2 Tribute zahlt, wirf er einen roten Würfel: wenn er eine Lanze erwürfelt, wurde die Allianz geschlossen.

- Wenn der Spieler 4 Tribute zahlt, wirf er einen gelben Würfel: wenn er eine Lanze erwürfelt, wurde die Allianz geschlossen.

Assimilierung: gestattet dem Spieler, eine seiner Städte zuverfälscht zu machen und

dieser Stadt keine Rebellion mehr gestattet werden und sie bringt dem Spieler 1 zusätzliche Opferpunkte pro Runde. Um eine Assimilierung zu versuchen, zahlt der Spieler 1 Tribut und wirft einen roten Würfel. Wenn er eine Lanze erwürfelt, ist die Assimilierung gelungen.

19.0 Spielhinweise/

Ratschläge

Ihr einziges Ziel als Spieler ist es, Opfer zu finden. Alle anderen Handlungen dienen nur dazu Sie in dieser Aufgabe zu

unterstützen. Verlieren sie dieses Ziel nie aus den Augen und überprüfen Sie alle ihre Handlungen auf ihre Rentabilität in Opferpunkten hin. Verbergen Sie die in ihrer Runde gewonnenen Opferpunkte immer vor ihren Mitspielern.

Nützen Sie die drei Bereiche (ökonomische, politische und militärische) des Spiels aus. Behalten sie immer ein paar Tribute, um am Sklavenmarkt teilzunehmen zu können. Assimilieren Sie schnell die Städte in ihrer unmittelbaren Umgebung, um sich eine sichere Basis zu schaffen. Der ständige Mangel an Tributen wird Sie dazu zwingen, schwierige Entscheidungen zu treffen. Wenn es ihnen an Tributen fehlt, schicken Sie ihre Pochtecas auf Expeditionen. Es genügt nicht, über mehr Gebiete zu verfügen, um auch mehr Opfer zu erhalten. Eroberungen sind nur dann interessant, wenn sie auch Opferpunkte bringen. Hier sind zwei Punkte besonders wichtig: Das Sichern der Hauptstadt durch die Kontrolle d

er benachbarten Gebiete und der Besitz von Gebieten, die es gestatten, die anderen Spieler zu bedrohen. Es ist nicht nur wichtig, als erstes Opferpunktbringende Gebiete zu kontrollieren, sondern auch eine gute Verbindung mit der Hauptstadt aufrecht zu erhalten. Hierfür kommt die zusätzliche Kontrolle der Seegebiete immer gelegen.

Achtung: Der Blumenkrieg ist kein massiver Zerstörungskrieg und auch kein Plünderungskrieg, wie er zur gleichen Zeit von den Armeen in Europa geführt wurde. Es handelt sich viel mehr um einen begrenzten Bewegungskrieg, in dem Ablenkungsmanöver, Listen und Handstreich eine wichtige Rolle spielen. Seien sie also nicht rachsüchtig, denn es geht in diesem Spiel darum, schnell auf die Fehler anderer Spieler zu reagieren, anstatt sich auf teure und nicht enden wollende Konflikte einzulassen, die am Ende allen Spielern den Sieg kosten.

Zögern Sie in den Kämpfen nicht, sich zurückzuziehen, denn der Verlust einer