

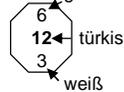
## Mexica - KSR

Pro Spielzug hat ein Spieler 6 Aktionspunkte (AP) zur Verfügung.  
Die einzelnen Aktionen können beliebig wiederholt werden in beliebiger Reihenfolge. Nicht verwendete AP verfallen.

Ablauf eines Spielzuges:

### Bezirke bilden:

- Sobald Kanalteile (auch nur über Ecke berührend) Landteile komplett umschließen, ist ein Bezirk entstanden.
- Solange er nicht gegründet ist, kann ein Bezirk noch verkleinert werden durch weitere Kanalteile im Innern.



### Bezirk gründen (Kosten: 0 AP):

- Gründung ist nur möglich, wenn ein Calpulli-Plättchen vorhanden ist und sich ein eigener Mexica in entsprechendem Bezirk befindet.

**Gründung** = 1 Calpulli-Plättchen in gebildeten Bezirk legen.

#### Bedingung 1:

Es muss ein passendes Calpulli-Plättchen vorhanden sein, d.h., die türkische Zahl muss genau der Anzahl Landfelder dieses Bezirks entsprechen.

#### Bedingung 2:

- Der Mexica des Spielers muss im zu gründenden Bezirk sein.
- Für die **Gründung** gibt es so viele Punkte wie die **gelbe Zahl** des Calpulli-Plättchens angibt. Auch um die Startfelder herum kann ein Bezirk gegründet werden. Kein Plättchen auf Start-/Wappenfeld legen!
- Sind zu diesem Zeitpunkt noch **weitere Mexica** in dem Bezirk, erhalten deren Spieler jeweils die vollen Punkte der **weißen Zahl**.
- Jeder Bezirk nimmt nur 1 Calpulli-Plättchen auf.
- Das Feld mit dem Plättchen ist bis Spielende blockiert.
- In einen gegründeten Bezirk dürfen keine weiteren Kanalteile hinein.

### 1er- oder 2er-Kanalteile legen (Kosten: je 1 AP):

Auf beliebige freie Felder, aber nicht: in gegründete Bezirke, auf Startfelder, das Wappenfeld, andere Kanalteile, den See oder an Zugänge von Brücken.

### Brücken bauen bzw. versetzen (Kosten: 1 AP):

- Nur auf Kanalteile. Beide Brückenzugänge müssen an einem Landfeld enden. Versetzen von unbesetzten Brücken ist erlaubt, wenn keine Brücke mehr im Vorrat ist.
- Bau von Brücke an Brücke ist nicht zulässig.
- Auf den Landfeldern dürfen Gebäude, Calpulli-Pl. oder Mexica stehen.



### Mexica ziehen (Kosten: 1 AP):

- 1 Feld von Landfeld auf Landfeld
- 1 Feld von Landfeld auf Brücke
- 1 Feld von Brücke auf Landfeld
- Ziehen an Land nur waagrecht und senkrecht möglich. Mit Mexica, Gebäuden und Calpulli-Plättchen besetzte Landfelder und besetzte Brücken sind Hindernisse und können nicht passiert werden.
- Brücken können von Land aus bzw. zum Land hin nur über die seitlichen Zugänge betreten/verlassen werden.
- 1 Brücke weit von Brücke zu Brücke → 
- Zwischen den Brücken muss eine durchgängige Kanalverbindung bestehen. Das Wasser wird immer über Brücken betreten.
- Auf dem Wasser zieht man von Brücke zu Brücke. Besetzte Brücken sind nun keine Hindernisse und können passiert werden.
- Der Mexica kann nur auf einer unbesetzten Brücke das Wasser verlassen, wenn er zuvor über Brücken gezogen ist.

### Mexica beliebig versetzen (Kosten: 5 AP):

Auf ein beliebiges unbesetztes Feld oder eine unbesetzte Brücke.

### Gebäude errichten (Kosten: je nach Höhe 1 - 4 AP):

- Bauen nur auf freiem Landfeld und nur in dem Bezirk (gegründet oder nicht gegründet) möglich, in dem sich der eigene Mexica befindet.
- Kein Bau auf Startfeld oder Wappenfeld erlaubt.
- Je Feld darf nur 1 Gebäude stehen.
- Man darf einen Mexica durch den Bau eines Gebäudes einschließen, nicht aber in der 1. Runde (also jeder 1x dran war).

### Aktions-Chip erwerben (Kosten: 1 AP):

Pro Zug dürfen max. 2 Chips erworben werden.  
Jeder Chip ist bei Einsatz wie 1 weiterer AP.

### Chips ausspielen (Kosten: 0 AP):

Pro Zug dürfen beliebig viele Chips ausgespielt werden.  
Die Chips gehen wieder in den Vorrat zurück.

### ERSTE WERTUNG:

- ==> Sobald alle ersten 8 Calpulli-Plättchen verwendet wurden UND mind. 1 Spieler alle seine 9 Gebäude verbaut hat:
  - Die Runde wird zu Ende gespielt.
  - Nur gegründete Bezirke werden gewertet = Calp.-Plättchen wenden.
  - Die Werte der Gebäude werden je Spieler und Bezirk addiert.
  - Wer in einem Bezirk die höchste Summe aus Gebäudewerten hat, erhält so viele Punkte wie die türkische Zahl des Calpulli-Plättchens.
    - Zweithöchste = Punkte der gelben Zahl.
    - Dritthöchste = Punkte der weißen Zahl.
  - Patt: Alle Gleichplatzierten erhalten volle Punkte.
    - Zwei Erste = kein zweiter Platz.
    - Drei Erste = keine weiteren Plätze.
    - Ein Erster, zwei Zweite = kein Dritter.
  - Mexica auf Startfeld bei der Wertung: 5 Extrapunkte.
- Nach der Wertung** werden alle Plättchen erneut gewendet.
- Die 7 restlichen Calpulli-Plättchen auslegen.
- Jeder Spieler stellt weitere 9 Gebäude und seine restlichen Gebäude vor sich. Startspieler = wie im 1. Durchgang.
- Können Calpulli-Plättchen nicht mehr eingesetzt werden, kommen sie aus dem Spiel.

### ZWEITE WERTUNG:

- ==> Sobald alle Bezirke gegründet wurden, die gegründet werden können UND mind. 1 Spieler alle seine Gebäude gebaut hat:
  - Die Runde wird zu Ende gespielt.
  - **Gegründete** Bezirke werten wie bei erster Wertung.
  - Zusätzlich **gebildete** Bezirke wie folgt werten:
    - Höchste Wertesumme Gebäude = Punkte wie Feldzahl
    - Zweithöchste = 50% der Punkte vom Ersten aufgerundet.
    - Dritthöchste = 50% der Punkte vom Zweiten aufgerundet.
  - Mexica auf Startfeld bei der Wertung: 5 Extrapunkte.

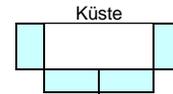
### Spielende:

Nach der zweiten Wertung siegt, wer die meisten Punkte hat.  
Patt: Wer von den Beteiligten mehr Aktionschips übrig hat, siegt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 10.03.09  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)  
Meinungen/Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)

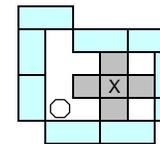
Generell: Wasserkanten zählen als Grenze.

Man muss dort also nicht extra Kanäle entlang bauen.



Hier sind zB 8 Felder als ein Bezirk gebildet.

### Einbezug der Startfelder:



Beispiel:

Im Bezirk sind 13 Felder, darin 4 Startfelder und das Wappenfeld.

 Kanal

 Wappenfeld  
Startfelder