
AZTECA

Spielrunde:

- Phase 1: Kartenziehen
- Phase 2: Empfang des Tributes und der Opferpunkte
- 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

Tribut:

Hauptstadt	4 T
Stadt des mexikanischen Hochtals	1 T
Beherrschen einer Seezone	1 T
Stadt eines äußeren Tals	2 T
TLALOC- Karte	1W6T
Expeditionen	0/2/4/6 T

Opferpunkte:

Stadt mit einem	
Bevölkerungscouter	1 oder 2
Assimilierte Stadt	1
Stadt eines äußeren Tals	1

Opferpunkte sind akkumulativ

Rekrutierung:

Krieger	1 T
Jaguarkrieger	2 T
Pochteca	1 T
General	4 T
Schiff	2 T
Damm (nur Azteke)	3 T

Counter sind limitiert

Aufträge der Pochtecas:

EXPEDITIONEN:

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

SPIONAGE:

Verhindert, daß ein neutrales Gebiet seinen Mobilmachungswurf machen kann.

ALLIANZ:

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

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.

Mobilmachung:

Jedes Mal, wenn ein **neutrales Gebiet** angegriffen wird und nachdem alle Spieler ihre „Eintreffen von Verstärkung“ - Karten ausgespielt haben, wird der weiße Würfel geworfen:
- 1 bis 3: kein zusätzlicher Krieger
- 4 bis 5: 1 Krieger hinzufügen
- 6: 1 Jaguarritter hinzufügen Bei Mobilmachungswürfen in den äußeren Tälern (Tula, Toluca, Oaxtepec und Tlaxcala) wird zum Würfelergebnis +1 hinzugezählt.