

*Spielablauf*

*Alle Spieler spielen jede Phase in Reihenfolge durch, bevor nächste Phase beginnt.*

**1. Karten ziehen** – Handkarten auf 4 ergänzen, vorher beliebig viele Handkarten abwerfen.

**2. Tribut (Einkommen) erhalten** – muß laut verkündet werden

**2.1 Opferpunkte empfangen**

**3. Einheiten kaufen** – Platzierung:

- Soldaten verdeckt auf Armeeschablone
- Übrige warten in Hauptstadt auf Einsatz
- Azteke baut Damm sofort

**4. Sklavenmarkt** – Teilnahme nur, falls T vorhanden.

- Sklavenkarten mischen, auslegen, jeder Spieler sieht sich geheim 2 an.
- Geheim T bieten mit Sklaven#counter, höchster (bzw. einziger Einsatz) gewinnt.
- Bei Gleichstand erneute Gebote der Beteiligten, dabei Verhandlung ohne Wortbindung möglich. Bei erneutem Gleichstand Verlust aller Gebote, niemand erhält Karte.

**5. Pochtecas** – Aufträge geheim aufschreiben (z. B. A11 oder B EXP), gleichzeitig aufdecken.

- Pro Spieler nur ein P pro Gebiet, außer bei Expedition.
- Nicht in Gebiet mit feindlicher Armee, nicht in fremde Hauptstadt

Counter auf Gebiete legen (EXP auf Mexiko-Karte).

- Zuerst EXPEDITION - reihum pro EXP 1 Expeditionskarte ziehen.

Übrige Aufträge Ausführung in Reihenfolge, „wer zuerst kommt, mahlt zuerst“. Freie Wahl des Auftrages (außer EXP, s. o.)

- ALLIANZ – nur neutrales Gebiet im (inneren) Hochtal, Anschluß für 3 T, Stadtmarker setzen.
- REBELLION – in gegnerischer, noch nicht assimilierter Stadt ohne Armee. Für Zahlung von 1 T würfeln mit Rot W = Lanze = erfolgreiche Rebellion, Gebiet wird wieder neutral.
- ASSIMILIERUNG – für 3 T Stadt assimilieren, durch Stadtcounter ❶ ersetzen.
- SPIONAGE – → Phase 7, verhindert Mobilmachungswurf.

**6. Seebeherrschung** – geheim Anzahl Schiffe/Seegebiet (jede Runde für alle erneut) aufschreiben (z. B. 2S4).

Reihum **Kämpfe** (optional) ankündigen und ausführen, falls gewünscht.

- *Angreifer* kann Kampf nach jeder Kampfrunde abbrechen.
- Rückzug nicht möglich.
- Andere Spieler können sich beteiligen.

Ablauf: Spieler mit mehr Schiffen in Gebiet wirft gelben W, der mit weniger roten W. Bei Gleichstand beide mit rotem W. Pro Kampfrunde neu bestimmen, wer dort mehr Schiffe hat.

- Jede Lanze vernichtet ein feindliches Schiff = Ende der Kampfrunde.

- Gleichmäßiger Verlust bei Verbündeten, aber Verbündete immer zuletzt.

**Seekontrolle** nach Abschluß aller Kämpfe: Schiffsmehrheit in Seegebiet = Kontrolle.

- Kontrolle: 1 T in Phase 1, Landen von Armeen, Transport und Rückzug eigener Einheiten

- Spieler mit Schiffen in fremd kontrolliertem Gebiet benötigt Erlaubnis (frei verhandelbar), um Gebiet durchqueren zu können.

- Nutzung nichtkontrollierter Gebiete, falls dort eigene Schiffe.

(Deichbau durch Aztekenspieler, Erwerb in 3.)

**7. Blumenkrieg** – s. dort

**8. Urteil der Götter** – geheim gehaltene Opferpunkte zwischen den Göttern aufteilen, Diskussionen und Absprachen möglich.

**8.1** In Reihenfolge **Opferpunkte für Q**

einwerfen, Urne wird am Spielende geöffnet.

- Gleiche Anzahl neutrale Opferpunkte in Überprüfungsurkunde, jede 2. Runde öffnen. Ab vorletzter Stufe jede Runde öffnen.
- Pro 20 Punkte kommt Q einen Schritt vorwärts, übrige Punkte verbleiben in Urne.

**8.2** Gleichzeitig **Opferpunkte für T** in Hand

nehmen, aufdecken. Falls bester Wurf aus 3 W + Opfer  $\geq$  gezogene Karte, bleibt T stehen, andernfalls steigt er eine Stufe herab.

*Achtung*: die 3 Karten erst wieder mischen, nachdem alle gezogen wurden.

**ENDE**: Falls T die Hölle erreicht, haben alle verloren.

Falls Q Pyramidenspitze erreicht, Urne öffnen, *Spieler mit meisten Opferpunkten ist Sieger*.

Falls T und Q gleichzeitig ihr Ziel erreichen, siegt T.

## 7. Blumenkrieg – Armeen, Bewegung und Kampf

Drei **Armeen** A, B, C vertreten durch Generäle. Auf Display verdeckt maximal 4 Einheiten/Armee verdeckt zuordnen.

- Armee (General) ist zerstört, wenn letzter Counter zerstört ist.

Pro Armee einen entsprechenden Counter in Behältnis, mischen und nacheinander ziehen. Spieler kann für gezogenen Counter beliebige Armee bewegen (aber jede Armee pro Runde nur einmalig) – oder auch nicht.

### Bewegung

- Bis zu drei Gebiete weit, muß auf Land enden, Geländeart unwichtig.
- Über Wasser nur, wenn dort eigene Schiffe sind, s. Seekontrolle.
- Muß sofort in feindlichem oder neutralem Gebiet stoppen.

**Abfangen** auch nach Ende der Bewegung und des Kampfes möglich: Armee in benachbartem Gebiet kann abgefangen werden → Kampf.

- Auch auf See, falls dort eigenes Schiff in selbst kontrolliertem oder unkontrolliertem Gebiet, sonst mit Erlaubnis.
- Falls auf neutralem Gebiet, muß abfangende Armee anschließend in ihr Ausgangsgebiet zurück.
- Beliebig viele Abfangmanöver pro Armee.
- Überfall kann nicht abgefangen werden.
- Abgefangene Armee in Bewegung kann bei Sieg anschließend weiterziehen.

**Neuorganisation** nur in eigenem Zug, Einheitentausch nur zwischen Armeen in gleichem Gebiet. Auch nur bei Durchmarsch. So kann man auch eigene Armee „sterben“ lassen. Armee in Hauptstadt kann sich mit Reserve neu organisieren.

### Reserve

- nur zur Verteidigung der Hauptstadt und aller anderen Städte, die direkt mit der Hauptstadt verbunden sind.
- Kann nicht zerstört werden.
- Verteidigung optional.
- Anzahl und Art (man muß nicht alle einsetzen) der verteidigenden Einheiten erst benennen, bevor Angreifer seine Stärke genannt hat.
- Kann nicht abgefangen werden.

### Kampf

- wenn zwei *feindliche Armeen* aufeinander treffen oder eine Armee ein *neutrales Gebiet* oder von *Reserve verteidigte Stadt* betritt.

### Kampfwerte ermitteln

– Krieger 1, Jaguarkrieger 2 (jeweils eventuell mit Reserve).

- **stärkere Seite 2 gelbe W, schwächere 2 rote W.** Bei Gleichstand beide 2 rote W.

Pro Kampfrunde neu bestimmen, wer der Stärkere ist.

- Jeder Lanze fängt eine feindliche Einheit = Ende der Kampfrunde.

Verlierer bestimmt, welche Einheit.

Nach jeder Kampfrunde **Rückzug** in benachbartes eigenes Gebiet, auch über See, möglich.

Nur **Sieger** (d. h. gegnerische Armee zerstört oder

zurückgezogen) wandelt **Gefangene** in **Opferpunkte** um (außer bei Kampf auf See).

**Erfahrung:** Überlebende Krieger des Siegers werden in Jaguarkrieger umgewandelt.

**Gelände:** Bei Angriff direkt über *Bergkette, Sumpf, Chinampas oder Deich* (Deich nicht bei Aztekenangriff) hat Verteidiger vorab einen V-Wurf mit gelbem W.

- Lanze nimmt sofort einen Gegner gefangen. Dieser wird später *auf jeden Fall* in Opferpunkt umgewandelt.

Sonderfälle Naturkatastrophen, Allianz-Karte s. Regel.

**Neutrale Gebiete** verteidigen automatisch, neutrale Armeen können sich nicht zurück ziehen:

- Hochtal – 1 Krieger, 1 Jaguarkrieger
- Äußere Täler – 3 Jaguarkrieger  
Jeweils + Mobilmachung (+1 für äußere Täler). Andere Spieler können Verstärkungskarte spielen.

Zum neutralen Gebiet benachbarte/r Spieler kann/können sich zum **Vetter** erklären und *ein* Reservecounter schicken, falls dieses Gebiet mit Hauptstadt verbunden ist. Ein Krieger kehrt bei Sieg als Jaguarkrieger zurück.

Bei **Plünderung** der Hauptstadt eines Spielers gewinnt siegreicher Angreifer Hälfte der Opferpunkte und alle T, muß sich anschließend zurückziehen.

STÄDTE werden  
- gegründet bei Sieg  
gegen neutrale Armee  
- kampflös über-  
nommen, falls ohne  
Verteidigung  
- immer unassimiliert  
übernommen