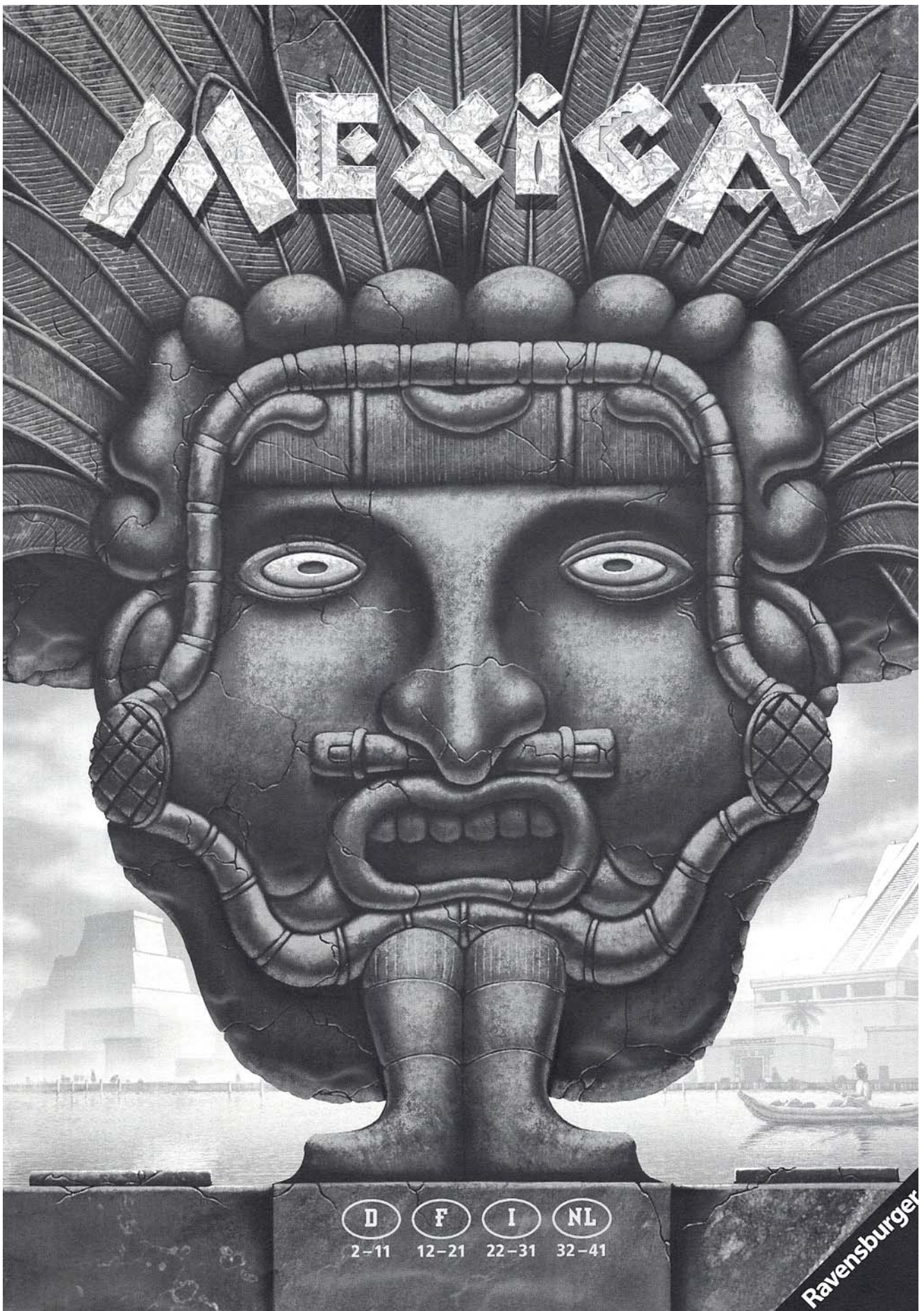


# MEXICA



D F I NL  
2-11 12-21 22-31 32-41

Ravensburger



## DAS SPIEL

### HINTERGRUND UND ZIEL

Auf ihrer Wanderschaft durch Mexiko suchten die Azteken, oder Mexica, wie sie sich später nannten, das von ihrem Gott Huitzilopochtli prophezeite Zeichen: Wo ein Adler auf einem Kaktus sitzt und eine Schlange frisst, dort sollten sie sich niederlassen.

Viele Jahre später erreichten die Mexica 1325 endlich ihr Ziel und gründeten auf einer Insel im Texcoco See ihre neue Heimat. Der Ausbau der Stadt Tenochtitlán dauerte knapp 200 Jahre. Erreichbar war die Insel über Dämme. Die zu Bezirken zusammengefassten Gebäudegruppen, die Calpulli, waren die Grundzellen der aztekischen Gesellschaft.

Im Jahr 1521 zerstörte Hernán Cortés Tenochtitlán. Als die Stadt fiel, lebten auf einer Fläche von ungefähr 15 km<sup>2</sup> mehr als 200.000 Menschen. Später entstand an der gleichen Stelle Mexico City. Nur noch wenig ist von der einstigen Hauptstadt der Mexica erhalten geblieben.

Lasst das Reich der Mexica wieder aufstehen. Baut mit Hilfe von Kanälen Bezirke (Calpulli) und errichtet Brücken und Gebäude. Für das Gründen der Bezirke und für die wertvollsten Gebäude erhaltet ihr Wertungspunkte und rückt euren Wertungsstein auf der Wertungsleiste vor. Wer hier nach der letzten Wertung vorne liegt, gewinnt.

2 – 4 Spieler  
10 – 99 Jahre

Autoren:  
M. Kiesling / W. Kramer  
Illustration / Design:  
Franz Vohwinkel / KniffDesign

Ravensburger Spiele® Nr. 26 256 4

Wappenfeld

Startfeld

Der Spielplan zeigt eine unbebaute Insel, auf der die Stadt Tenochtitlán mit ihren Bezirken, Gebäuden, Kanälen und Brücken entstehen wird.

## INHALT

1 Spielplan

43 Kanalteile  
6 x 1er, 37 x 2er

11 Brücken

15 Calpulli-Plättchen  
je 2 x 3, 4, 5, 6,  
je 1 x 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13

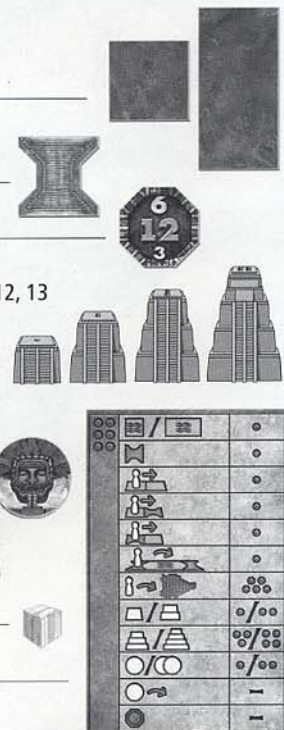
72 Gebäude  
18 pro Farbe:  
je 6 x 1er, 5 x 2er,  
4 x 3er, 3 x 4er

12 Aktions-Chips

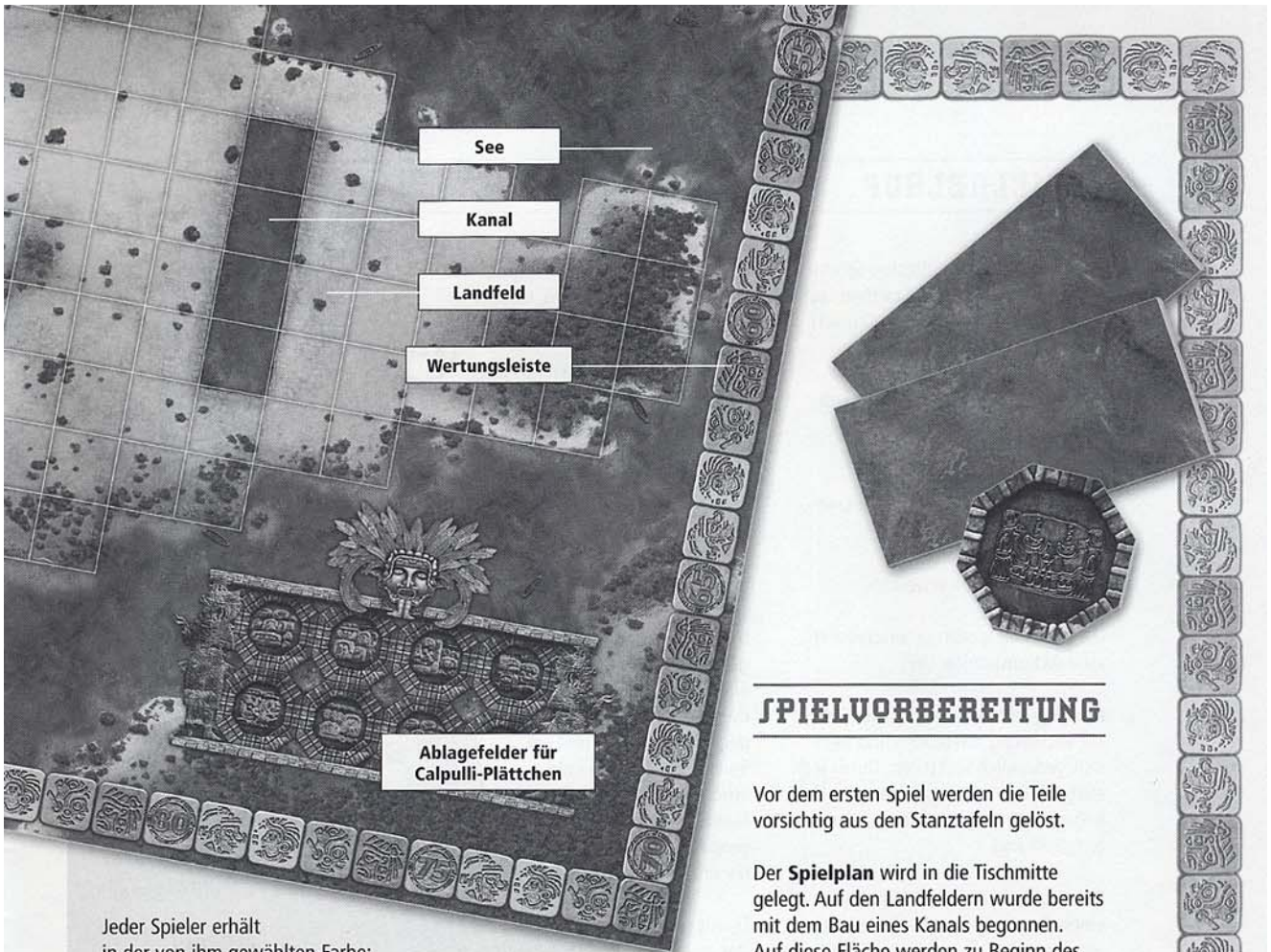
4 Spielfiguren  
(= Mexica)

4 Wertungssteine

4 Kurzspielregeln







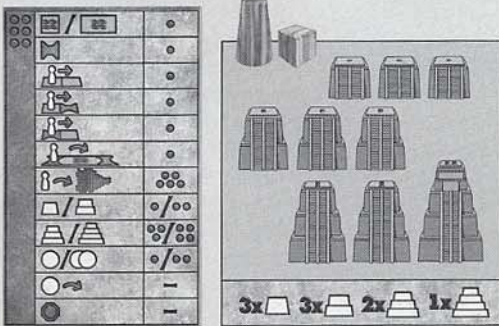
Jeder Spieler erhält in der von ihm gewählten Farbe:

**1 Mexica, 18 Gebäude, 1 Wertungsstein sowie 1 Kurzspielregel.**

Aus seinen Gebäuden sucht sich jeder Spieler die folgenden **9** heraus:

**3 x 1er, 3 x 2er, 2 x 3er, 1 x 4er**

und legt sie vor sich auf den Tisch. Die übrigen Gebäude werden erst im zweiten Durchgang benötigt. Sie werden zunächst in die Schachtel zurück gelegt.



## SPIELVORBEREITUNG

Vor dem ersten Spiel werden die Teile vorsichtig aus den Stanztafeln gelöst.

Der **Spielplan** wird in die Tischmitte gelegt. Auf den Landfeldern wurde bereits mit dem Bau eines Kanals begonnen. Auf diese Fläche werden zu Beginn des Spiels **zwei 2er Kanalteile** gelegt.

**8x** Die **Calpulli-Plättchen** werden verdeckt gemischt.

**8** werden aufgedeckt und nach aufsteigenden Zahlen sortiert auf die dafür vorgesehenen Ablagefelder im See gelegt. Die restlichen **7** Calpulli-Plättchen werden vorerst beiseite gelegt. Sie werden erst im zweiten Durchgang benötigt.

**Kanalteile, Brücken und Aktions-Chips** werden neben dem Spielplan bereitgelegt.

Die **Wertungssteine** werden auf das Feld 0 der Wertungsleiste gesetzt.





## SPIELABLAUF

Beginnend mit dem ältesten Spieler wählt reihum jeder ein Startfeld, auf das er seinen Mexica setzt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Wer an der Reihe ist, darf folgende Aktionen ausführen:

- Kanalteile legen
- Brücken bauen bzw. versetzen
- Mexica ziehen
- Gebäude errichten
- Aktions-Chips erwerben.

Die Aktionen kosten unterschiedlich viele Aktionspunkte (AP).

**Pro Zug** stehen jedem Spieler **6 AP** zur Verfügung. Diese AP muss man sich gedanklich vorstellen. Durch jede ausgeführte Aktion reduziert sich das 6-Punkte-Guthaben eines Spielers entsprechend.

Die einzelnen Aktionen können in einem Zug beliebig oft wiederholt werden, es sei denn, die nachfolgenden Regeln begrenzen dies. Auch ist die Reihenfolge der Aktionen beliebig.

Ein Spieler ist nicht gezwungen, alle 6 AP zu verbrauchen; nicht verwendete AP verfallen.

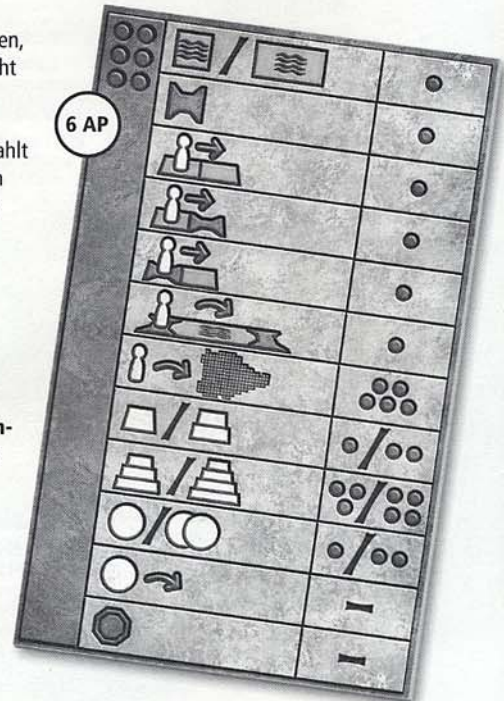
Die Aktionen, die mit AP bezahlt werden, werden weiter unten erläutert. Zusätzlich kann ein Spieler aber auch noch:

- Bezirke bilden
- Bezirke gründen.

Hierfür bezahlt er keine AP.

Das Spiel wird in **zwei Durchgängen** gespielt. Sobald mit allen 8 offen ausliegenden Calpulli-Plättchen Bezirke gegründet wurden und ein Spieler seine 9 Gebäude errichtet hat, wird die Runde noch zu Ende gespielt und es folgt die erste Wertung.

Damit endet der erste Durchgang. Der zweite Durchgang schließt sich sofort an. Das Spiel endet nach der Wertung des zweiten Durchgangs.



## CALPULLI-PLÄTTCHEN

Ein Calpulli-Plättchen besitzt folgende Informationen:

**13**

Die türkise Zahl gibt an, wie groß der Bezirk sein muss, in den dieses Plättchen gelegt werden darf. Gleichzeitig gibt sie bei den beiden Wertungen an, wie viele Wertungspunkte der Spieler erhält, der in diesem Bezirk die wertvollsten Gebäude besitzt.

**7**

Die gelbe Zahl gibt an, wie viele Wertungspunkte der Spieler erhält, der diesen Bezirk gründet. Gleichzeitig gibt sie bei den beiden Wertungen an, wie viele Wertungspunkte der Spieler erhält, der die zweitwertvollsten Gebäude in diesem Bezirk besitzt.

**4**

Die weiße Zahl gibt an, wie viele Wertungspunkte die Spieler erhalten, deren Mexica sich bei einer Gründung ebenfalls in diesem Bezirk befinden. Gleichzeitig gibt sie bei den beiden Wertungen an, wie viele Wertungspunkte der Spieler erhält, der die drittwertvollsten Gebäude in diesem Bezirk besitzt.

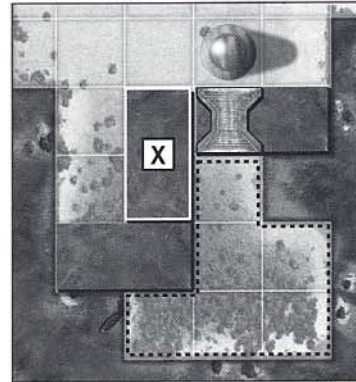




## BEZIRKE BILDEN

Zu Beginn des Spiels stellen die Landfelder einen großen Bezirk dar. Im Laufe des Spiels teilen die Spieler diese Felder in kleinere Bezirke ein, indem sie Kanalteile so legen, dass eine beliebige Anzahl von Landfeldern völlig von Wasser (Kanal / See) umschlossen ist. Es genügt, wenn sich die Kanalteile dabei nur an den Ecken berühren. Auf diese Weise werden im Verlauf des Spiels immer mehr Bezirke gebildet. Der ursprüngliche große Bezirk wird dadurch kleiner.

- Ein Spieler darf jederzeit einen Bezirk **bilden**, unabhängig vom Standort des eigenen Mexica.
- Ein gebildeter, aber noch **nicht gegründet**er Bezirk, ein Bezirk in dem also noch kein Calpulli-Plättchen liegt (s. u.), ist nicht geschützt, d. h. er kann durch das Legen von Kanalteilen noch verkleinert und sogar in weitere Bezirke aufgeteilt werden.



Ein Spieler hat gerade das Kanalteil **X** gelegt und einen Bezirk **gebildet**.

## BEZIRKE GRÜNDEN

Ein Bezirk wird dadurch **gegründet**, dass ein Spieler ein Calpulli-Plättchen in einen gebildeten Bezirk legt. Zwei Voraussetzungen müssen erfüllt sein:

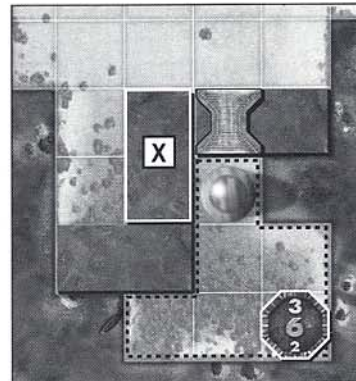
- Es **muss** ein passendes Calpulli-Plättchen vorhanden sein. Ein Calpulli-Plättchen ist dann passend, wenn seine **türkise Zahl** genau der Anzahl der Landfelder dieses Bezirkes entspricht. Es wird zur Gründung auf ein beliebiges Feld in den Bezirk gelegt. Ein gegründeter Bezirk ist also an seinem Calpulli-Plättchen zu erkennen.
- Der Mexica des Spielers **muss** sich in dem Bezirk befinden, der gegründet wird.

Das Gründen eines Bezirkes wird mit so vielen Wertungspunkten belohnt, wie die **gelbe Zahl** auf dem Calpulli-Plättchen angibt. Befinden sich zum Zeitpunkt der Gründung noch weitere Mexica in diesem Bezirk, erhalten die entsprechenden Spieler jeweils so viele Wertungspunkte, wie die **weiße Zahl** auf dem Calpulli-Plättchen angibt. Die Spieler ziehen ihre Wertungssteine auf der Wertungsleiste entsprechend vorwärts. Für gebildete, aber nicht gegründete Bezirke, gibt es **keine** Wertungspunkte.

Anhand der auf den Ablagefeldern offen ausliegenden Calpulli-Plättchen ist ersichtlich, wie groß die Bezirke sein müssen, die gegründet werden können. Es spielt dabei keine Rolle, ob ein Spieler durch das Legen von Kanalteilen zunächst einen Bezirk bildet und dann mit seinem Mexica in diesen Bezirk zieht, oder um seinen Mexica herum einen Bezirk bildet. Wichtig ist, dass sich der Mexica dann in dem Bezirk befindet, wenn das Calpulli-Plättchen hinein gelegt wird. Ein einmal gelegtes Calpulli-Plättchen darf nicht mehr versetzt werden. Das Feld, auf dem das Plättchen liegt, ist bis zum Spielende blockiert: Es darf weder betreten noch bebaut werden!

Auch um die Startfelder herum kann ein Bezirk gegründet werden. Die Startfelder und das Wappenfeld in deren Mitte zählen bei der Anzahl der Felder des Bezirkes mit. Allerdings darf auf sie kein Calpulli-Plättchen gelegt werden.

Ein gegründeter Bezirk ist geschützt, in ihn dürfen keine Kanalteile mehr gelegt werden.



Ein Spieler hat gerade das Kanalteil **X** gelegt und den Bezirk 6 (= 6 Felder groß) **gegründet**. Er darf seinen Wertungsstein 3 Felder vorrücken. Da sich sonst kein Mexica in diesem Bezirk befindet, erhält kein anderer Spieler Wertungspunkte.





## AKTIONEN

6 AP pro Spieler. Folgende Aktionen sind möglich:

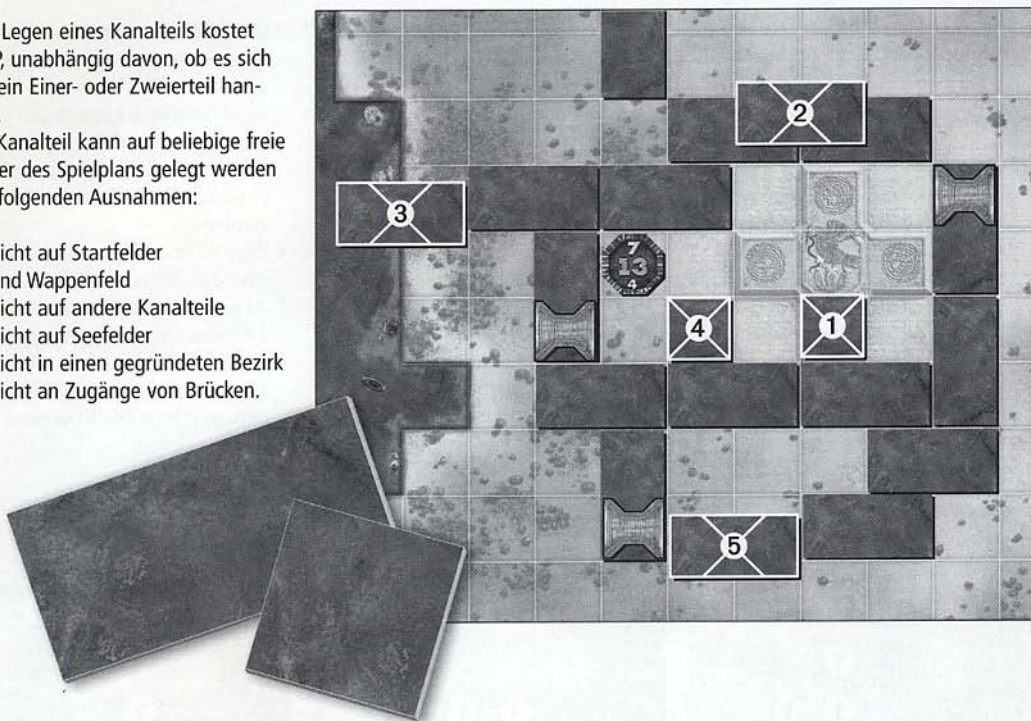
Symbol	Aktion	Kosten (Anzahl AP)	Was dabei beachtet werden muss
	<b>1 Kanalteil legen</b> (1er oder 2er)		Auf beliebige freie Felder, aber nicht in gegründete Bezirke, nicht auf Startfelder, das Wappenfeld, andere Kanalteile, den See oder an Zugänge von Brücken.
	<b>1 Brücke bauen</b> <b>1 Brücke versetzen</b>		Nur auf Kanalteile. Beide Brückenzugänge müssen an einem Landfeld enden. Versetzen von unbesetzten Brücken ist zulässig, wenn keine Brücke mehr im Vorrat ist.
	<b>Mexica ziehen</b> (1 Feld) • von Landfeld auf Landfeld		An Land nur waagrecht und senkrecht. Mit Mexica, Gebäuden und Calpulli-Plättchen besetzte Landfelder und besetzte Brücken sind Hindernisse und können nicht passiert werden.
	<b>Mexica ziehen</b> (1 Feld) • von Landfeld auf Brücke		
	<b>Mexica ziehen</b> (1 Feld) • von Brücke auf Landfeld		
	<b>Mexica ziehen</b> (1 Brücke) • von Brücke zu Brücke		
	<b>Mexica beliebig versetzen</b>		Auf ein unbesetztes Feld oder eine unbesetzte Brücke.
	<b>1 Gebäude errichten</b> Wert 1 <b>1 Gebäude errichten</b> Wert 2		Bauen nur auf freiem Landfeld und nur in dem Bezirk (gegründet oder nicht gegründet) möglich, in dem sich der eigene Mexica befindet.
	<b>1 Gebäude errichten</b> Wert 3 <b>1 Gebäude errichten</b> Wert 4		
	<b>Aktions-Chip erwerben</b> 1 Chip <b>Aktions-Chip erwerben</b> 2 Chips		Pro Zug dürfen max. 2 Chips erworben werden.
	<b>Chip(s) ausspielen</b>		Pro Zug dürfen beliebig viele Chips ausgespielt werden.
	<b>Bezirk gründen</b>		Gründung nur möglich, wenn Calpulli-Plättchen vorhanden und sich eigener Mexica in entsprechendem Bezirk befindet.



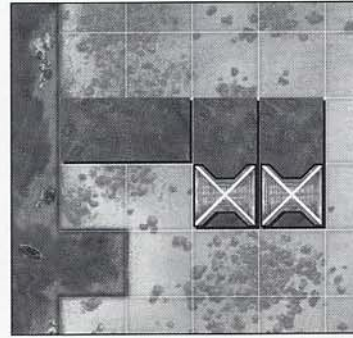
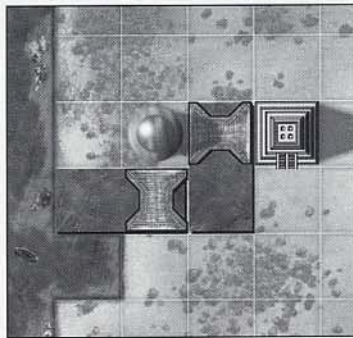
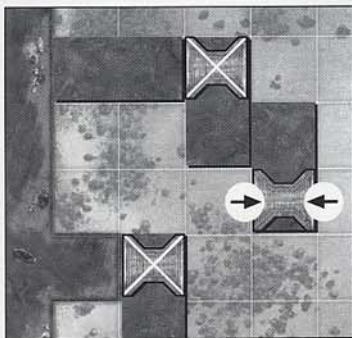
## KANALTEIL LEGEN

- Das Legen eines Kanalteils kostet 1 AP, unabhängig davon, ob es sich um ein Einer- oder Zweierteil handelt.
- Ein Kanalteil kann auf beliebige freie Felder des Spielplans gelegt werden mit folgenden Ausnahmen:

- ① nicht auf Startfelder und Wappenfeld
- ② nicht auf andere Kanalteile
- ③ nicht auf Seefelder
- ④ nicht in einen gegründeten Bezirk
- ⑤ nicht an Zugänge von Brücken.



## BRÜCKEN BAUEN



- Das Bauen einer Brücke kostet 1 AP.
- Brücken können nur auf Kanalteile gebaut werden.
- Jede Brücke besitzt zwei Zugänge. Beide Zugänge müssen an einem Landfeld enden, d. h. eine Brücke darf nie an den See oder ein Kanalteil gelegt werden.

- Auf den beiden Landfeldern, an denen die Brücke endet, dürfen Gebäude, Calpulli-Plättchen oder Mexica stehen. Auf dem Landweg kann der Zugang somit vorübergehend oder auf Dauer versperrt sein.

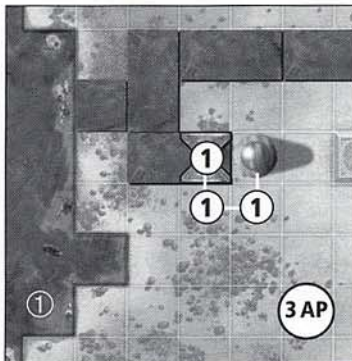
- Brücken, die eine unmittelbare Verbindung zu anderen Brücken haben, sind **nicht zulässig**, selbst wenn 2 Kanalteile, wie oben abgebildet, nebeneinander liegen.
- Wurden alle Brücken aus dem Vorrat verbaut, dürfen **unbesetzte** Brücken auf dem Spielplan beliebig versetzt werden. Auch dies kostet pro Brücke 1 AP.



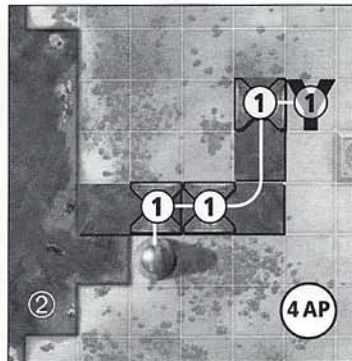


## MEXICA ZIEHEN

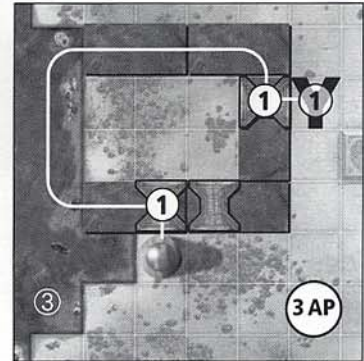
- Mexica können auf **Landfeldern** waagrecht oder senkrecht aber nicht diagonal ziehen. Pro Feld muss 1 AP bezahlt werden.
- Innerhalb seines Zuges darf ein Mexica hin und her ziehen.
- Gegnerische Mexica, Gebäude und Calpulli-Plättchen stellen Hindernisse dar. Auf oder über sie darf nicht gezogen werden.
- Befindet sich ein Mexica auf einem Landfeld bzw. möchte er dorthin ziehen, darf er eine Brücke nur über deren Zugänge für 1 AP betreten bzw. verlassen. ① (Ausnahme: 5 AP-Sprung, s. u.)
- Auf dem **Wasser** können sich Mexica von **Brücke zu Brücke** bewegen. Pro Brücke muss 1 AP bezahlt werden. Da auch der See in den Zug über Wasser mit einbezogen werden kann, können mit wenigen AP weite Strecken überwunden werden. ② ③
- Um von Brücke zu Brücke zu ziehen, muss eine **durchgängige** Kanalverbindung vorhanden sein. Kanäle, die sich nur an den Ecken berühren, gelten nicht als durchgängig. ④ ⑤
- Als Ausnahme zur o. g. Regel gelten besetzte Brücken auf dem Wasserweg **nicht** als Hindernisse. Endet der Zug des Mexica jedoch auf einem Landfeld, muss er dieses von einer unbesetzten Brücke aus betreten. Beginnt der Zug des Mexica auf einem Landfeld, kann er den Wasserweg ebenfalls nur von einer unbesetzten Brücke aus antreten. Pro Brücke muss 1 AP bezahlt werden. ⑥
- Es ist nicht möglich, einen Zug auf einer besetzten Brücke zu beenden, da auch auf einer Brücke nur 1 Mexica stehen darf.
- Gegen Bezahlung von 5 AP darf ein Mexica auf ein beliebiges freies Feld oder eine freie Brücke versetzt werden.



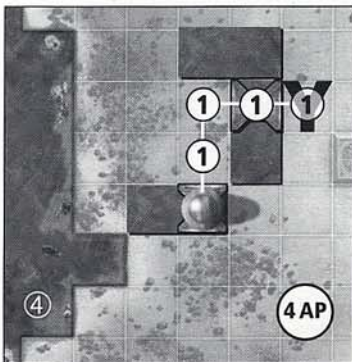
Der Spieler muss 3 AP bezahlen, um auf die Brücke neben ihm zu gelangen.



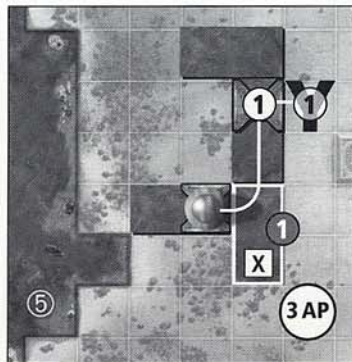
Der Spieler zieht seinen Mexica auf die Brücke vor ihm, dann über 2 weitere Brücken auf Feld Y. Das kostet ihn 4 AP.



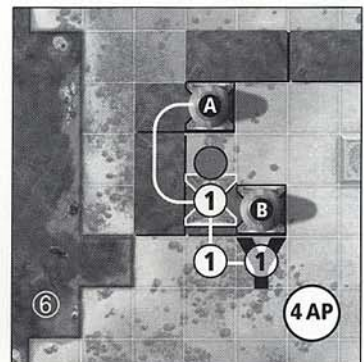
Ist die Situation wie folgt, kann der Spieler seinen Mexica auch über den See ziehen. Dieser Zug kostet nur 3 AP.



Der Spieler möchte seinen Mexica auf Feld Y ziehen; das kostet ihn 4 AP. Ein Zug von Brücke zu Brücke ist nicht möglich, da keine durchgängige Verbindung besteht.



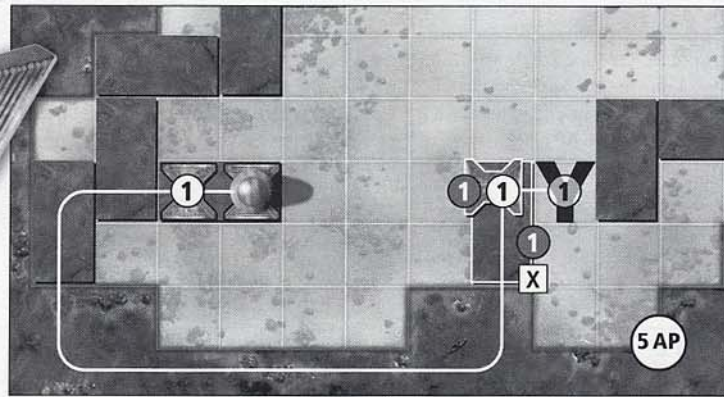
Es besteht die gleiche Ausgangssituation wie links. Dieses Mal legt der Spieler zuerst Kanalteil X an (1 AP) und schafft somit eine durchgängige Verbindung. Der Zug kostet jetzt insgesamt nur 3 AP.



Spieler A kann, um auf Y zu gelangen, nicht die von B besetzte Brücke nutzen. (Dieser Zug hätte ihn lediglich 2 AP gekostet.) Statt dessen könnte er links neben der besetzten Brücke eine neue Brücke bauen und dann für insgesamt 4 AP auf Feld Y ziehen.

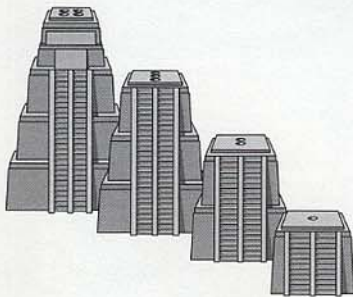


Der Spieler möchte zu Feld Y.  
Er legt zunächst das Kanalteil X (1 AP), baut darauf eine Brücke (1 AP), zieht von seinem Ausgangsfeld über Brücke (1 AP) und See zur eben gebauten Brücke (1 AP) und dann auf Feld Y (1 AP). Für diesen Zug benötigt er 5 AP.



## GEBÄUDE ERRICHTEN

- Jedes Gebäude hat einen Wert 1, 2, 3 oder 4. Der Wert richtet sich nach der Höhe des Gebäudes und ist außerdem an der Anzahl der Türen und den Punkten auf der Gebäudeoberseite zu erkennen. Für die Errichtung eines Gebäudes müssen so viele AP bezahlt werden, wie das Gebäude wert ist.

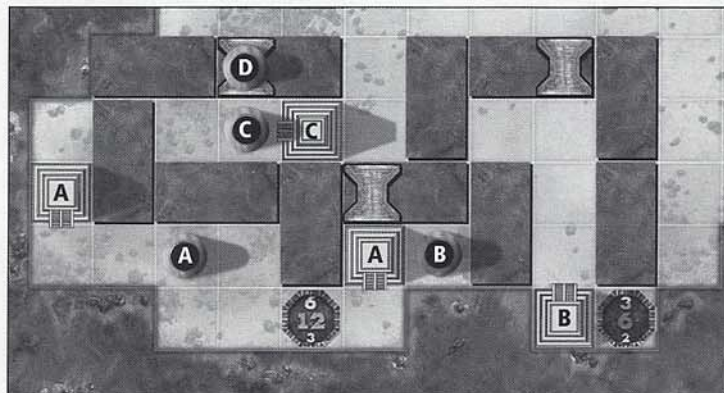


**Spieler A** hat im 12er-Bezirk 2 Gebäude gebaut und gleichzeitig **Spieler B** so eingeschlossen, dass dieser sich nur über eine Brücke oder den 5 AP-Sprung befreien kann. **Spieler C** baute sein Gebäude in einen nicht gegründeten Bezirk. Er wurde von **Spieler D** blockiert, kann aber ebenfalls eine Brücke bauen oder gegen Bezahlung von 5 AP den Bezirk verlassen.

- Ein Gebäude darf nur in einem Bezirk gebaut werden, in dem sich der eigene Mexica befindet. Gebaut werden darf auf jedem **freien** Landfeld, egal, wo sich der Mexica in diesem Bezirk befindet. Ausnahme: Startfelder und Wappenfeld. Diese Felder dürfen zwar betreten, aber nicht bebaut werden.
- Gebäude dürfen auch in einem **nicht** gegründeten Bezirk errichtet werden.
- Auf einem Feld darf immer nur 1 Gebäude gebaut werden. Es dürfen keine Gebäude übereinander gebaut werden.
- Einmal platzierte Gebäude dürfen nicht mehr versetzt werden.

- Es ist zulässig, ein Gebäude auf das Zugangsfeld einer Brücke zu bauen.
- Ebenfalls zulässig ist es, einen Mexica durch den Bau eines Gebäudes „einzuschließen“ (vgl. Mexica B in der Abbildung unten). Dieser Mexica kann nur durch den Bau einer Brücke oder durch Abgabe von 5 AP auf ein beliebiges anderes freies Feld bzw. eine freie Brücke versetzt werden.

Hinweis: In der ersten Runde darf ein Spieler nicht vollständig von Mexica, Gebäuden und / oder Doppel-Kanälen eingeschlossen werden!





## AKTIONS-CHIPS ERWERBEN

Pro Zug können unter Abgabe von 1 AP pro Chip max. 2 Aktions-Chips erworben werden. Sie ermöglichen einem Spieler während eines späteren Zuges mehr als 6 AP einzusetzen, da pro Chip dem Spieler 1 AP zusätzlich zur Verfügung steht.

Pro Zug können beliebig viele Aktions-Chips eingesetzt werden. Erworbenere Chips legt ein Spieler vor sich auf den Tisch. Eingesetzte Chips werden wieder zurück in den Vorrat neben dem Spielplan gelegt.

Sind keine Aktions-Chips mehr im Vorrat, können auch keine mehr erworben werden.



## DIE ERSTE WERTUNG

Die erste Gebäude-Wertung findet statt, wenn

- die ersten **8 Bezirke** gegründet wurden, d. h. mit allen 8 bei Spielbeginn offen ausgelegten Calpulli-Plättchen wurden Bezirke gegründet **und**
- **mindestens ein** Spieler alle seine **9 Gebäude** gebaut hat.

Die Runde wird noch zu Ende gespielt, so dass jeder Spieler gleich oft an der Reihe war.

Möchte kein Spieler mehr seinen Zug ausführen, wird ebenfalls die Wertung ausgelöst.

Nun werden alle **gegründeten** Bezirke gewertet. Gebildete, aber nicht gegründete Bezirke werden bei der ersten Wertung nicht berücksichtigt.

Um zu kennzeichnen, dass ein Bezirk bereits gewertet wurde, wird das entsprechende Calpulli-Plättchen umgedreht.

Bei der Wertung in einem Bezirk geht es immer um den Wert der Gebäude. Damit ist die **Summe der Werte** aller Gebäude eines Spielers in einem Bezirk gemeint.



Wer in einem Bezirk die wertvollsten Gebäude besitzt, erhält so viele Wertungspunkte, wie die türkise Zahl des Calpulli-Plättchens angibt.



Wer die zweitwertvollsten Gebäude besitzt, erhält so viele Wertungspunkte wie die gelbe Zahl angibt.



Wer die drittwertvollsten Gebäude besitzt, erhält so viele Wertungspunkte wie die weiße Zahl angibt.

Der vierte Spieler geht leer aus.

Entsprechend der Wertungspunkte ziehen die Spieler ihre Wertungssteine auf der Wertungsleiste vorwärts.

Nehmen mehrere Spieler den gleichen Platz ein, erhalten sie **alle die volle** Punktzahl für diesen Platz.

Nehmen zwei Spieler den ersten Platz ein, gibt es keinen zweiten, wohl aber einen dritten Platz.

Nehmen drei Spieler den ersten Platz ein, gibt es keinen zweiten und keinen dritten Platz. Nehmen mehrere Spieler den zweiten Platz ein, gibt es keinen dritten Platz.

Wer bei der Wertung mit seinem Mexica auf einem der Startfelder steht, erhält 5 weitere Wertungspunkte. Ansonsten spielt der Standort des Mexica bei der Wertung keine Rolle.

Nach der Wertung werden die Calpulli-Plättchen wieder umgedreht. Sie bleiben für die 2. Wertung auf dem Spielplan liegen.



Beispiel

In einem 13er-Bezirk besitzt

Spieler A:	
ein 4er-Gebäude	= 4
ein 3er-Gebäude	= 3
<b>Summe der Werte</b>	<b>= 7</b>

Spieler B:	
ein 4er-Gebäude	= 4
ein 3er-Gebäude	= 3
drei 1er-Gebäude	= 3
<b>Summe der Werte</b>	<b>= 10</b>

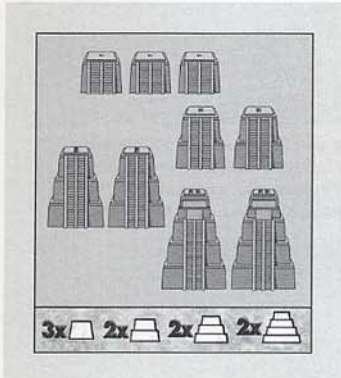
Spieler C:	
zwei 3er-Gebäude	= 6
<b>Summe der Werte</b>	<b>= 6</b>

Spieler D:	
ein 1er-Gebäude	= 1
<b>Summe der Werte</b>	<b>= 1</b>

Spieler A erhält 7, Spieler B 13, Spieler C 4 Wertungspunkte. Spieler D geht leer aus.



## DER ZWEITE DURCHGANG



**7x** Nach der ersten Wertung werden die verbliebenen 7 Calpulli-Plättchen nach Zahlen aufsteigend auf die dafür vorgesehenen Felder im See gelegt. Jeder Spieler nimmt sich seine restlichen 9 Gebäude und stellt sie vor sich auf den Tisch. Hat ein Spieler aus dem ersten Durchgang noch Gebäude übrig, darf er sie im zweiten Durchgang verbauen. Der Startspieler des zweiten Durchgangs ist der gleiche wie der des ersten Durchgangs. Alle Spielregeln gelten auch im zweiten Durchgang.

Stellt man während des zweiten Durchgangs fest, dass mit einem noch vorhandenen Calpulli-Plättchen der entsprechende Bezirk nicht mehr gegründet werden kann (weil z. B. keine Kanalteile mehr vorhanden sind), wird das betreffende Plättchen aus dem Spiel genommen. Andererseits ist es natürlich möglich, Bezirke zu **bilden**, für die es keine Calpulli-Plättchen mehr gibt.



## DIE ZWEITE WERTUNG

Die zweite Wertung findet dann statt, wenn

- **alle Bezirke**, die gegründet werden können, auch gegründet wurden **und**
- **mindestens ein Spieler alle seine Gebäude** gebaut hat.

Die Runde wird noch zu Ende gespielt, so dass jeder Spieler gleich oft an der Reihe war.

Möchte kein Spieler mehr seinen Zug ausführen, wird ebenfalls die Wertung ausgelöst.

Zuerst werden alle **gegründeten Bezirke** gewertet. (Vgl. erste Wertung.) Auch die in der ersten Wertung bereits berücksichtigten Bezirke werden noch ein zweites Mal gewertet.

**Gebildete Bezirke** (= Bezirke ohne Calpulli-Plättchen) werden nun – im Gegensatz zur ersten Wertung – ebenfalls gewertet.

Wer in einem solchen Bezirk die wertvollsten Gebäude besitzt, erhält so viele Wertungspunkte, wie der Bezirk Felder hat.

Wer die zweitwertvollsten Gebäude besitzt, erhält die Hälfte – bei halben Punkten wird aufgerundet.

Wer die drittwertvollsten Gebäude besitzt, erhält die Hälfte des Zweiten – bei halben Punkten wird aufgerundet. Der vierte Spieler geht leer aus.

Wieder erhalten alle Spieler, die während der Wertung mit ihrem Mexica auf einem Startfeld stehen, zusätzliche 5 Wertungspunkte.

## SPIELLENDE

Das Spiel endet nach der zweiten Wertung. Sieger ist der Spieler, dessen Wertungsstein sich auf der Wertungsleiste am weitesten vorne befindet. Bei Gleichstand gewinnt von diesen Spielern derjenige, der die meisten Aktions-Chips übrig hat.



Ein Beispiel für den Beginn einer Partie befindet sich auf Seite 42.