



CORTEZ

Uitgever : PIATNIK, 2001

Auteur : HUBER Hermann

Spelers : 02 - 06 spelers vanaf 10 jaar

Duurtijd : ± 90 minuten

Inleiding

We bevinden ons in het jaar 1519. Columbus had met zijn ontdekking van het Amerikaanse continent een reeks avonturiers op weg gezet naar snelle roem en rijkdom. Eén van de grote avonturiers is Herman Cortez. Vanuit Cuba start hij een expeditie naar het Amerikaanse vasteland en baant zich een weg naar Tenochtitlan, de hoofdstad van het Aztekenrijk. Die stad ligt midden in een reusachtig meer en is enkel over enkele dijken bereikbaar.

Moctezuma regeert er met absolute heerschappij, en de Azteken zijn op het hoogtepunt van hun macht. Ze hebben de meeste van de omliggende koninkrijken onderworpen en daarbij niet enkel vrienden gemaakt. Het is dan ook niet verwonderlijk dat Cortez op zijn tocht door Mexico bondgenoten onder de inheemse stammen vindt. Maar binnen zijn eigen rangen laten sommige van zijn aanvoerders hem in de steek. Nijd, afgunst en bovenal de drang naar goud en rijkdom zijn er de oorzaak van dat enkele conquistadores hun eigen plannen nastreven.

Op 8 november 1519 komt Cortez in Tenochtitlan aan. Hij wordt eerst afwachtend vriendelijk ontvangen door Moctezuma en krijgt zelfs een paleis voor hem en zijn troepen toegewezen. Echter snel komen de eerste twisten. Deze vinden hun dramatische hoogtepunt in de 'Noche triste', de treurige nacht.

De beslissende veldslag in Tenochtitlan staat voor de deur.

Doel van het spel

Troepen (soldaten) van Azteken (bruine speelfiguren) en Spanjaarden (witte speelfiguren) staan lijnrecht tegenover elkaar.

De spelers kruipen in de huid van Azteekse en Spaanse aanvoerders. Om dat duidelijk te maken worden de eigen soldaten (speelfiguren) met een halskraag van de eigen kleur gemarkeerd (de Azteken met rood, oranje en geel en de Spanjaarden met blauw, groen en violet).

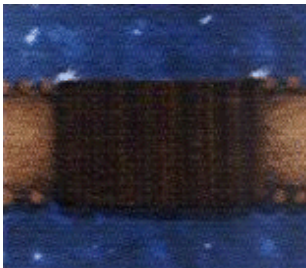
Samen met de troepen die onder het bewind van Moctezuma of respectievelijk Cortez staan (dat zijn de figuren zonder halskraag) probeer je de heerschappij over de stad Tenochtitlan te verkrijgen (dit zijn de 25 genummerde speelvelden in het centrum van het speelbord). Daar zijn ook de meeste zegepunten te behalen. Met elke soldaat die in Tenochtitlan kan worden geplaatst, stijgen de kansen om schatten te veroveren. De speler die aan het einde van het spel ook zijn geheime opdracht kan vervullen, heeft de overwinning bijna binnen handbereik, op voorwaarde dat hij genoeg nieuwe voorraden kan aanslepen om al zijn troepen te verzorgen.

Spelmateriaal

- 1 speelbord ;
- 22 bruine speelfiguren (Azteken) ;
- 22 witte speelfiguren (Spanjaarden) ;
- 48 halskragen (tekens 8 in 6 kleuren, waarvan 1 reserve) ;



- 5 brugkaartjes ;



een brug



een verwoeste brug

- 6 aanvoederskaarten : Azteken (bruine speelfiguren) : rood, oranje en geel
Spanjaarden (witte speelfiguren) : blauw, groen en violet



- 100 voorraadkaarten ;



- 40 krijgskaarten Azteken (bruin) ;
- 40 krijgskaarten Spanjaarden (wit) ;



- 20 gebeurteniskaarten en schatkaarten ;



- 9 opdrachtkaarten ;



- 9 omkoopkaarten.



Vorbereitung

Ieder speler kiest een aanvoederskaart en bepaalt daarmee ook een kleur.

Bij een even aantal spelers moet iedere bevolkingsgroep of nationaliteit (bruin, wit) evenredig zijn vertegenwoordigd, bij een oneven aantal spelers heeft één van de twee bevolkingsgroepen maximaal 1 speler meer.

de Azteekse aanvoeders



de Spaanse aanvoeders



De krijgskarten worden volgens de nationaliteit (de rugzijde) gesorteerd. Ze worden goed geschud en in 2 verdeckte stapels naast het speelbord gelegd.

Uit de 20 gebeurteniskarten worden de 3 schatkaarten uitgezocht. De overige 17 gebeurteniskarten worden geschud en eveneens als verdeckte stapel naast het speelbord gelegd.

De 8 opdrachtkaarten, de 9 omkoopkaarten en de 100 voorraadkaarten worden uitgesorteerd, goed geschud en als gedekte stapels klaargelegd.

Iedere speler ontvangt :

- 7 halskragen van zijn kleur ;
- 4 krijgskarten van zijn nationaliteit (die worden verdekt gegeven) ;
- 1 geheime opdrachtkaart (opdrachten die niet worden verdeeld gaan ongezien terug in de doos)
- 10 voorraden (die worden verdekt gegeven).

De 5 brugkaartjes worden op die velden van het bord gelegd waar de dijk is onderbroken is en telkens met de onverwoeste kant naar boven.

De spelfiguren worden op hun startplaats gezet. Dat zijn de velden met de vederkronen en/of de helmen. Dus 18 bruine figuren worden op de velden met een vederkroon gezet en 18 witte figuren worden op de velden met een helm geplaatst.

Van de overgebleven 8 figuren worden er 4 in Tenochtitlan gezet op de velden die zowel helmen als vederkronen aanduiden :

- bij een even aantal spelers : 2 bruine en 2 witte
- bij een oneven aantal spelers :
 - met een meerderheid aan Azteken : 4 witte (Spanjaarden)
 - met een meerderheid aan Spanjaarden : 4 bruine (Azteken)

De laatste 4 speelfiguren worden over de 4 velden buiten Tenochtitlan verdeeld waarop ook helmen en vederkronen te zien zijn.

Iedere speler markeert met 2 van zijn halskragen 2 speelfiguren van zijn nationaliteit die zich op een land of watertegel bevinden. Zo heeft iedere speler 2 eigen figuren. Landtegels en watertegels zijn alle velden buiten Tenochtitlan, inclusief de dijken en de bruggen.

Spelverloop

Er wordt een spelleider aangeduid wiens opdracht er in bestaat de kaartenstapels te beheren.

Bij 2 of 3 spelers verloopt het spel over 2 rondes, bij 4 of meer spelers over 3 rondes.

Bij het begin van iedere ronde schudt de spelleider de stapel gebeurteniskarten en verdeelt de stapel in 2 stapels van 4 en 13 kaarten. Eén van de voorheen uitgezochte schatkaarten wordt tussen de stapel van 4 kaarten geschud. Deze 5 kaarten vormen nu het onderste deel van de gebeurteniskartenstapel, de andere 13 kaarten worden er bovenop gelegd.

De speler links van de spelleider is als eerste aan beurt. Vervolgens wordt er gespeeld met de klok mee.

De speler die aan de beurt is wordt de actieve speler genoemd.

- 1. De spelleider draait de bovenste gebeurteniskaart om, legt ze open naast de stapel en leest de tekst luidop voor. De op de kaart beschreven gebeurtenis wordt alleen door de actieve speler uitgevoerd tenzij het een kaart is waar alle spelers bij de gebeurtenis zijn betrokken.
- 2. Vervolgens kan de actieve speler 2 acties uitvoeren. Het doel van deze acties bestaat er in om in de dorpen voorraden te verzamelen en om zoveel mogelijk eigen speelfiguren naar Tenochtitlan te brengen. Een speler kan meerdere eigen figuren, dan de 2 waarmee men start, bijwinnen indien de speler gevechten winnend kan afsluiten.

Na het afsluiten van de acties is de volgende speler aan beurt (zie opnieuw 1 en 2).

Op het moment dat de schatkaart van de gebeurteniskaartenstapel wordt omgedraaid, eindigt de speelronde en komt het tot een tussenwaardering waarbij wordt vastgesteld wie op dit moment de meeste eigen speelfiguren in Tenochtitlan bezit.

Deze speler krijgt de schatkaart. Bij een gelijke stand wint de speler die met zijn eigen figuur op het hoogst genummerde veld in Tenochtitlan is geplaatst.

Voorbeeld

Marc heeft 1 figuur op veld nr. 24, Carl heeft 2 figuren in Tenochtitlan (op de velden 17 en 19) en Anne ook 2 figuren (op de velden 10 en 20). Anne ontvangt de schatkaart omdat ze met het aantal figuren gelijk is met Carl maar met 1 figuur op veld 20 beter is geplaatst dan Carl.

Na iedere tussenwaardering worden alle gebeurteniskaarten opnieuw geschud. De volgende schatkaart wordt weer onder de onderste 4 kaarten van deze stapel geschud en de spelleider draait een nieuwe gebeurteniskaart voor de actieve speler om.

Als er in het spel voorraadkaarten worden gebruikt, worden die op een eigen aflegstapel gelegd. Als het nodig is wordt deze stapel opnieuw geschud en is weer beschikbaar gelegd voor de spelers.

De regels één voor één

Gebeurtenis

De spelleider draait voor iedere speler die aan de beurt komt de bovenste gebeurteniskaart om, legt deze kaart open naast de stapel en leest de kaart luidop voor.

De gebeurtenissen Brücken (bruggen), Angriff (aanval) en Flucht (vlucht) worden door de actieve speler uitgevoerd.

Bij de gebeurtenissen Nachschub (nieuwe aanvoer), Plünderung (plundering), Meuterei (muitterij) en Bestechung (omkoop) zijn alle spelers betrokken.

Een gedetailleerde uitleg van de gebeurtenissen komt later aan bod in het hoofdstuk 'de gebeurteniskaarten'.

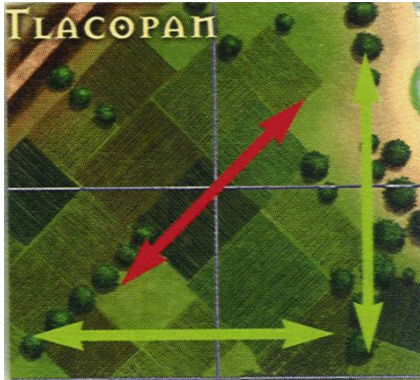
Acties

De actieve speler heeft recht op 2 acties. Deze acties worden gekozen uit de volgende 3 mogelijkheden, die hij naar believen mag kiezen en/of combineren (ook 2 keer dezelfde actie uitvoeren is mogelijk) :

- 4 krijgskarten nemen (natuurlijk van de stapel van zijn eigen nationaliteit) en daarvoor 1 voedingskaart afgeven ;
- verplaatsen van één van zijn eigen figuren (gemarkeerd met zijn kleur halskraag) ;
- 1 voorraadkaart van de stapel nemen.

Verplaatsingen

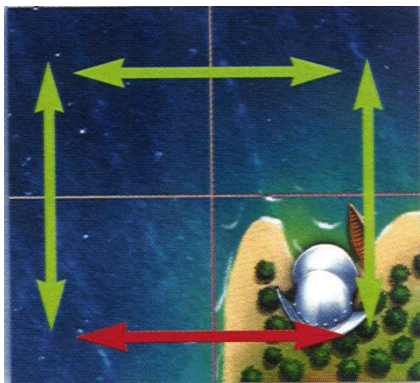
Een speler mag alleen figuren verplaatsen die een halskraag van de eigen kleur dragen. Er mag over andere spelfiguren worden bewogen, maar de speler moet voor elke zo gepasseerde spelfiguur een Tarnungskarte (een camouflagekaart) afgeven, behalve als het figuren zijn die de eigen kleur van halskraag dragen want die spelfiguren kan men passeren zonder het betalen van een camouflagekaart.



Op landvelden en op watervelden mag men horizontaal en/of verticaal bewegen, niet diagonaal.

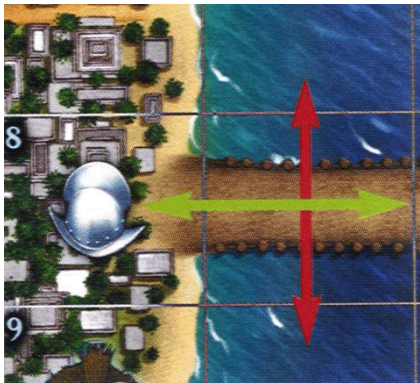
Men mag zich onbeperkt vaak verplaatsen in een rechte hoek. Er is geen beperking in het verplaatsingsbereik.

De verplaatsing kan, rekening houdend met de regels van de verplaatsing, op elk bereikbaar veld eindigen, uitgezonderd op die velden die met eigen spelfiguren (met halskraag gemarkeerd) of met ongemarkeerde figuren van eigen nationaliteit zijn bezet.



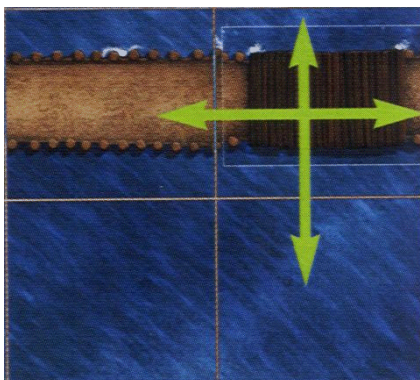
Een verplaatsing mag nooit eindigen op het uitgangspunt.

Een verplaatsing tussen land en water kan alleen gebeuren via een haven (dat zijn alle velden waarbij het wateroppervlak in het land dringt en waar boten klaarliggen).

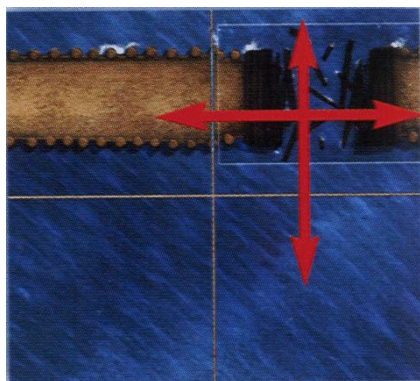


Tenochtitlan kan enkel via de dijken worden betreden of worden verlaten.

Een dijk kan niet dwars worden overgestoken.



Velden met intacte bruggen mogen zowel als landweg (eroverheen) of als waterweg (onderdoor) worden gepasseerd. Figuren mogen enkel op een brug blijven staan (landweg), niet onder een brug (waterweg). Een wissel van land naar water of omgekeerd is niet mogelijk via een brug.



Ingestorte bruggen zijn totaal niet te passeren.



Eindigt een beweging in een dorp, mag men zoveel voorraadkaarten van de stapel nemen als het getal dat bij het dorp staat aangeeft.

Een dorp dat men passeert om op een ander veld te eindigen levert geen voorraadkaarten op.

Voorbeeld

Anne is aan de beurt en verzet een van haar figuren als eerste actie tot in het dorp Tulpetlac. Zij mag, omdat ze haar beweging in een dorp heeft beëindigd, 2 voorraadkaarten nemen. Als tweede actie neemt zij nog een voorraadkaart, zonder één van haar figuren te bewegen

Eindigt een beweging op een veld waar een speelfiguur van een andere speler of een figuur van de andere nationaliteit staat, moet er worden gevochten.

Gevechten

Gevechten winnend afsluiten is de enige manier om meer eigen figuren (spelfiguren met een halskraag in de eigen kleur) te verkrijgen.

Gevechten houden natuurlijk ook het risico in dat je een halskraag kwijt speelt ingeval van een verloren gevecht !

Gevechten kunnen op elk veld van het speelbord plaatsvinden. Bij een gevecht in een dorp worden de voorraadkaarten pas na het gevecht door de winnaar genomen.

Een gevecht ontstaat als een actieve speler zijn eigen figuur op een veld zet waar zich reeds een vreemde speelfiguur bevindt. Die figuur kan met een andere kraag zijn gemarkeerd of ongemarkeerd zijn. Indien de speelfiguur ongemarkeerd is dan moet de figuur wel tot de andere nationaliteit behoren.

Is het een figuur zonder kraag dan neemt een andere speler die tot deze nationaliteit behoort de rol van verdediger op zich. Komen hiervoor meerdere spelers in aanmerking dan trekken ze ieder een kaart van de stapel voorraadkaarten. De speler die het hoogste getal op de kaart heeft, neemt de rol van plaatsvervangende verdediger op zich. Hij heeft het voordeel dat bij verlies van het gevecht hij geen halskraag verliest.

Vooraleer de strijd begint heeft de verdedigende speler (alook de plaatsvervangende) het recht om 4 krijgskarten te trekken. Dit is geen eigen actie aangezien hij niet de actieve speler is, maar het kost hem evenwel 1 voedingskaart (als de aangevallen of verdedigende speler geen voedingskaart heeft, kan hij ook geen krijgskarten nemen).

De aanvaller legt nu zoveel krijgskarten uit zijn hand als hij wil (minstens 1) gedekt voor zich af. Hij kan er nog open wapenkarten aan toevoegen (maximaal 1 per krijgskart). Een wapenkart verdubbelt de waarde van een krijgskart.
De verdediger kan zich zonder een kaart te spelen overgeven of met krijgskarten en wapenkarten een tegenzet doen.

Afwisselend kunnen nu aanvaller en verdediger hun reeds ingezette krijgskarten en wapenkarten aanvullen. Alle andere spelers kunnen daarbij als huurling optreden en beide partijen in hun strijd bijstaan. Hierbij speelt de nationaliteit tot wie ze behoren geen rol. Iedereen kan iedereen ondersteunen als het hem gunstig lijkt of als hij bij voorbeeld met voorraden wordt 'betaald'.

Iedere huurling mag maximaal 1 krijgskart ter beschikking van de strijdende partijen stellen. Wapenkarten kunnen onbeperkt ter beschikking worden gesteld, hierbij geldt er geen beperking. Voorraden kunnen de spelers naar wens met elkaar ruilen.

Voorbeeld

Anne is aan de beurt en heeft 2 acties. Als eerste actie geeft ze een voedingskaart af en neemt ze daarvoor in de plaats 4 (Spaanse) krijgskarten. Als tweede actie zet ze een figuur met haar violette halsband op een veld waarop zich een figuur met blauwe halsband van Marc bevindt. Marc, als verdediger, maakt van de mogelijkheid gebruik om 4 krijgskarten te nemen en geeft daarvoor in de plaats een voedingskaart af. Anne opent de strijd waarbij ze 2 krijgskarten gedekt voor zich aflegt en er 1 wapenkart (open) aan toevoegt. Marc legt dan 3 van zijn krijgskarten en 2 wapenkarten af. Hij vraagt tevens of iemand van de andere spelers als huurling aan zijn zijde wil vechten. Carl laat verdekt 1 van zijn (azteekse) krijgskarten zien en hij vraagt 2 goudkarten voor deze kaart. Marc bekijkt de kaart (een 4) en hij slaat de aanbieding af. Anne legt nog eens 3 krijgskarten en 1 wapenkart af. Marc legt op zijn beurt 2 krijgskarten af. Carl hernieuwt zijn aanbieding om als huurling op te treden, deze keer met een krijgskart met waarde 6. Marc is akkoord en betaalt 2 goudkarten aan Carl, de krijgskart wordt gedekt aan de stapel van Marc op tafel toegevoegd. Anne legt daaropvolgend haar laatste 3 krijgskarten gedekt af. Marc denkt na over wat hij nu zal doen, zal hij ook al zijn overgebleven krijgskarten in de strijd gooien? Hij besluit om voorlopig genoeg te nemen nog 2 wapenkarten af te leggen. Nu biedt Herman aan om voor Anne als huurling op te treden en biedt haar een krijgskart aan in ruil voor 2 voedingskarten. Anne stelt vast dat het een 5 is, ze wil het echter maar aanvaarden als Herman ook nog een wapenkart tegen een camouflagekaart ruilt.

Eénmaal ingezette karten kunnen niet worden teruggenomen.

Als geen enkele speler nog karten wil inzetten, worden de gespeelde karten omgedraaid en worden de punten voor de beide partijen vastgesteld. Voor iedere wapenkart wordt de waarde van een krijgskart verdubbeld (per krijgskart kan maar 1 wapenkart worden ingezet).



Voorbeeld

Voor één van de strijdende partijen worden 5 krijgskarten en 2 wapenkarten ingezet. De karten hebben de waarde 6, 4, 4, 2, 1.

De hoogste waardes (6 en 4) worden door de wapenkarten verdubbeld. De totale waarde is dan 27 punten.

De strijd is gewonnen door de speler die het hoogste aantal punten heeft. Bij een gelijke stand wint de verdediger.

Na de strijd

- De ingezette krijgskarten worden door de spelleider onder de bijbehorende afneemstapel geschud.
- De ingezette wapenkarten komen op de aflegstapel van de voorraadkaarten.
- Aansluitend kunnen de 2 strijders (niet de huurlingen) evenveel krijgskarten van de stapel nemen als ze hebben uitgespeeld, met een maximum van 4

Winnaar

De winnende spelfiguur blijft op zijn plaats staan. De winnende speler mag, ook als het hier om een plaatsvervangende verdediger gaat, als zegepremie 1 ongemarkeerde figuur van zijn nationaliteit die zich op een land of waterveld bevindt, met een halskraag van zijn kleur markeren.

Als de strijd in een dorp heeft plaatsgehad dan krijgt de winnaar ook nog de door het cijfer aangegeven aantal voorraadkaarten.

Verliezer

De verliezende figuur wordt door de winnaar op een willekeurig vrij land of waterveld gezet (ook op dijken en bruggen). Er worden geen voorraden gegeven als deze figuur in een dorp wordt geplaatst.

De halskraag van de verliezende figuur wordt verwijderd en aan zijn eigenaar teruggegeven.

Uitzondering : als het de laatste kraag van een speler is wordt hij niet verwijderd.

Een plaatsvervangende verdediger die de strijd verliest, moet geen halskraag inboeten daar hij voor een ongemarkeerde figuur heeft gespeeld.

Ruilen en handelen

Het ruilen van eigen voorraden tussen de spelers onderling is steeds toegelaten en geldt niet als een actie. Er moet niet in de verhouding 1:1 worden geruild. Het is ook toegelaten een tegenstander in een gevecht voorraden aan te bieden om hem ervan te overtuigen zich zonder te vechten over te geven.

Het ruilen van kaarten met de voorraadstapel is niet toegelaten.

De kaarten

De voorraadkaarten

Er zijn 4 soorten voorraadkaarten :

- **a) tarnung** : camouflagekaarten, omkoopwaarde 1
- **b) waffen** : wapenkarten, omkoopwaarde 2
- **c) nahrung** : voedingskaarten, omkoopwaarde 3
- **d) gold** : goudkaarten, omkoopwaarde 4



De krijgskarten

Er zijn 40 Spaanse (witte) en 40 Azteekse (bruine) krijgskarten met een waarde van 1 tot en met 6.



De opdrachtkaarten (Auftrag)

Er zijn 9 opdrachten met de nummers 17 (2x), 18, 19, 20, 21, 22, 23 en 24. Indien aan het einde van het spel een speler één van zijn gemarkeerde figuren op het veld heeft staan met het nummer dat overeen komt met het nummer van de opdrachtkaart die men bij het begin van het spel heeft gekregen, dan levert dit 10 extra punten op.



De gebeurteniskaarten (Ereignis)

Er zijn 20 gebeurteniskaarten. Na het omdraaien van een gebeurteniskaart door de spelleider, wordt de gebeurtenis volgens de volgende regels uitgevoerd.

a) Schatz : schat (3)

Dit betekent het einde van een ronde



b) Brücken : bruggen (3)

De actieve speler kan één van de 5 brugkaartjes op het bord omdraaien.

De actieve speler kan dus een brug herstellen of een brug vernielen.

Een brug waarop een spelfiguur staat, kan niet worden vernield.



c) Angriff : aanval (6 : van elke nationaliteit drie)

De actieve speler verzet, zonder rekening te moeten houden met de verplaatsingsregels, een willekeurige ongemarkeerde figuur van de op de kaart genoemde nationaliteit (bruin of wit) van op een landveld of een waterveld naar een vrij veld in Tenochtitlan.

Indien geen enkel veld meer vrij is dan mag de ongemarkeerde figuur ook op een tempelveld worden geplaatst (de tempelvelden zijn de velden die zijn genummerd van 17 tot en met 24).



d) Flucht : vlucht (2 : van elke nationaliteit één)

De actieve speler verzet, zonder rekening te moeten houden met de verplaatsingsregels, een willekeurige ongemarkeerde figuur van de op de kaart aangegeven nationaliteit vanuit Tenochtitlan op een vrij landveld of een vrij waterveld naar keuze.

De spelfiguur mag eveneens op een dijk of een brug worden geplaatst.

De figuur mag eveneens in een dorp worden gezet, maar de speler ontvangt hiervoor geen voorraden.



e) Plünderung : plundering (1)

Elke speler mag maximaal 10 voorraadkaarten behouden. Het teveel aan voorraadkaarten moet worden afgegeven.

De kaarten die moeten worden afgegeven kunnen door de speler willekeurig worden gekozen en op de aflegstapel worden gelegd.



f) Nachschub : nieuwe aanvoer (1)

Elke speler ontvangt voor elke ongebruikte halskraag één voorraadkaart. Het gaat dus over die halskragen die op het moment van de gebeurtenis zich niet rond de hals van een spelfiguur bevinden.



g) Meuterei : mouterij (1)

Elke speler mag maximaal 4 krijgskarten bezitten. Het teveel aan krijgskarten moet worden afgegeven. De kaarten die moeten worden afgegeven kunnen door de speler willekeurig worden gekozen en worden opnieuw door de afneemstapel geschud.



h) Bestechung : omkoping (3)

De bovenste kaart van de omkoopstapel wordt, zonder dat ze kan worden bekeken, geveild. Er wordt geboden met voorraadkaarten en wel met de afgedrukte omkoopwaarde (het cijfer op de kaart).



Voorbeeld

Een voedingskaart heeft een waarde van 3. Wie een 7 biedt tijdens een veiling is dus bij voorbeeld bereid 1 goudkaart en 1 voedingskaart af te geven of een andere mogelijke combinatie die deze waarde bereikt.

Wie links van de actieve speler zit doet een eerste bod, dan komt de volgende speler met de klok mee aan de beurt. Het bieden gaat zolang door tot geen enkele speler meer hoger kan bieden dan het laatste bod.

De speler die het hoogste bod heeft uitbracht, betaalt met zijn voorraadkaarten het bod en legt deze kaarten op de aflegstapel (liefst gepast betalen als het kan want er wordt geen wisselgeld teruggegeven!).

Wil of kan er niemand bieden dan krijgt de actieve speler de te veilen kaart gratis.

De geveilde kaart wordt door de spelleider gedekt gegeven.

De omkoopkaarten (Bestechung)

Sommige van de omkoopkaarten kunnen tijdens het spel worden ingezet. Het gebruik van deze kaart telt niet als een actie.

- a) een eigen gemarkeerde figuur op een willekeurig vrij veld zetten
- b) een vreemde gemarkeerde figuur op een willekeurig vrij veld zetten



Deze kaarten kunnen ten alle tijden worden ingezet zolang het spel niet is beëindigd, zelfs wanneer men niet aan de beurt is. Bij het verplaatsen van de figuren moet er geen rekening worden gehouden met de verplaatsingsregels. Zo is bij voorbeeld een verplaatsing naar Tenochtitlan toegelaten. Een eenmaal ingezette kaart wordt uit het spel verwijderd.

- c) 5 krijgskarten nemen
- d) 5 voorraadkaarten nemen



Deze kaarten kunnen ten alle tijden worden ingezet zolang het spel niet is beëindigd, zelfs wanneer men niet aan de beurt is. Een eenmaal ingezette kaart wordt uit het spel verwijderd.

- e) 3 overwinningpunten bij de eindafrekening
- f) 5 overwinningpunten bij de eindafrekening
- g) 7 overwinningpunten bij de eindafrekening



Deze kaarten worden enkel bij de eindwaardering ingezet.

- h) fopkaarten



Sorry, deze kaarten hebben geen enkel effect.

Einde van het spel

Het spel eindigt wanneer de tweede schatkaart (bij 2 of 3 spelers) of de derde schatkaart (bij 4 of meer spelers) wordt omgedraaid. De schatkaart wordt nog wel toebedeeld.

Het spel eindigt voortijdig als alle 25 velden van Tenochtitlan door speelfiguren (gemarkeerde en ongemarkeerde) zijn bezet.

Puntenwaardering

Om te beginnen wordt er vastgesteld welke nationaliteit (Azteken of Spanjaarden) heeft gezegevierd. De nationaliteit met de meeste figuren (met of zonder halskraag) in Tenochtitlan heeft de strijd gewonnen. Bij een gelijke stand wint de nationaliteit waarvan een figuur het veld met het hoogste cijfer bezet.

Vervolgens draait elke speler zijn geheime opdrachtkaart om.

De volgende zegepunten kunnen worden behaald :

- 5 punten voor elke speler die tot de winnende nationaliteit behoort ;
- 5 punten voor elke eigen figuur die in Tenochtitlan staat ;
- 10 punten extra als een eigen figuur (met halskraag) op het tempelveld staat in Tenochtitlan zoals op de geheime opdrachtkaart is vermeld ;
- 10 punten voor elke schatkaart ;
- 1 punt voor elke goudkaart ;
- 3, 5 of 7 punten voor de desbetreffende omkoopkaarten.

De speler die in totaal de meeste zegepunten heeft mag zichzelf tot keizer van Tenochtitlan kronen.