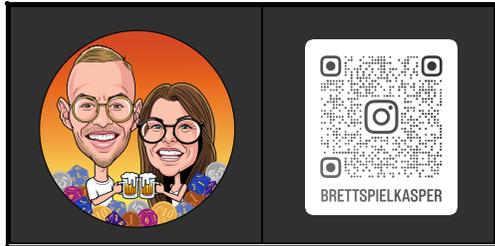


SIEGE OF TENOCHTITLAN - KURZSPIELREGEL (VERSION 1.0)



VORWORT

In dieser Kurzspielregel sind alle Regeln aus dem Spiel „Siege of Tenochtitlan“ zusammengefasst. Die Begrifflichkeiten der Spielregeln wurden wie folgt ins Deutsche übersetzt:

- 1 Causeway = Damm
- 2 Canoe = Kanu
- 3 Canal = Kanal
- 4 Aztec Villages = Aztekische Dörfer

SPIELAUFBAU

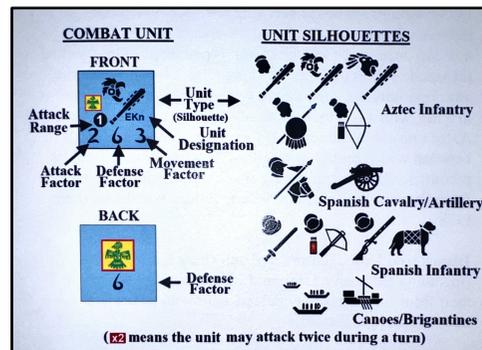
Die folgenden Schritte werden in der angegebenen Reihenfolge durchgeführt, um eine Partie Siege of Tenochtitlan aufzubauen:

1. **Spielaufbau der Azteken**
 - 1. Aztekische Einheiten in beliebigen Feldern in Tenochtitlan oder auf beliebigen Dammfeldern aufstellen.
 - 2. Aztekische Kanus in beliebigen Seefeldern neben Tenochtitlan oder im Kanal aufstellen.
 - 3. Maximal 2 aztekische Einheiten auf einem Damm.
2. **Spielaufbau der Spanier**
 - 1. Spanische Brigantine-Einheiten in beliebigen Feldern des Texcoco-Sees außerhalb der Dämme aufstellen (außerhalb bedeutet auf der unteren Seite des Spielplans).
 - 2. Restliche spanische Einheiten in **drei Gruppen innerhalb von drei Feldern zu drei verschiedenen aztekischen Dörfern** aufstellen, die Tenochtitlan umgeben (und nicht in Tenochtitlan oder auf einem Feld mit Damm).
 - 3. In jeder Gruppe müssen sich mindestens 4 spanische Einheiten befinden.

4. Eine Gruppe besteht aus mehreren Einheiten, die sich auf unterschiedlichen zusammenhängenden Feldern befinden.
5. Karten der Azteken und Spanier getrennt voneinander mischen und verdeckt als Nachziehstapel in die Nähe des jeweiligen Spielers platzieren.
6. Spielzug-Marker mit der spanischen Seite auf dem ersten Feld des „Game Turn Tracks“ platzieren



EINHEITENÜBERSICHT



SPIELZUGÜBERSICHT

Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe und führen immer einen Spielzug aus. Der Spielzug eines Spielers besteht immer aus den folgenden Phasen:

1. Kartenziehen (Draw Cards Phase)
2. Bewegung (Movement Phase)
3. Defensivfeuer (Defensive Fire Phase)
4. Kampf (Combat Phase)

5. Neuorganisation desorganisierter Einheiten (Rally Disordered Units Phase)

Die Spieler führen solange ihre Züge aus, bis eine Seite ihre Siegbedingungen erfüllt.

KARTENZIEHEN

Zu Beginn des Zuges jedes Spielers zieht der Spieler eine Karte von seinem Nachziehstapel, führt sie aus (offen) und legt sie danach auf seinen Ablagestapel. Die Karte gibt

- ♥ die maximale Anzahl an Einheiten an, die der Spieler in diesem Zug bewegen kann,
- ♥ die maximale Anzahl an Angriffen, die der Spieler in diesem Zug durchführen kann,
- ♥ sowie etwaige Sonderregeln an, die für den Spieler in diesem Zug gelten.

Bewegung und Kampf sind freiwillig, es sei denn, die gespielte Karte besagt etwas anderes. Sonderregeln treten sofort in Kraft, sofern nicht anders angegeben.

Sobald alle Karten eines Spielers gezogen wurden, werden die Karten neu gemischt und verdeckt für weitere Züge bereitgelegt.

Erlaubt eine Karte die Rückkehr einer eliminierten Einheit ins Spiel, wird die Einheit wie auf der Karte angegeben platziert. Gibt es keine Angabe, wird die Einheit in einem leeren Hex-Feld, das nicht in einer feindlichen Zone of Control (ZOC) liegt, neben einer freundlichen, aufgedeckten (nicht desorganisierten) Einheit platziert.

BEWEGUNG

Nachdem ein Spieler eine Karte für seinen Zug gezogen hat, bewegt er # Einheiten seiner Wahl (# entspricht dem „Move“ Wert auf Karte).

Bei der Bewegung gelten folgende Regeln:

- ♥ Eine Einheit darf sich # Felder weit bewegen (# entspricht dem „Movement Factor“ der Einheit)
- ♥ Generell kostet die Bewegung auf ein Feld mit offenem Gelände 1 „Movement Factor“ (andere Gelände können die Kosten für die Bewegung beeinflussen),
- ♥ Eine Einheit darf sich durch Felder mit eigenen Einheiten bewegen, aber nicht durch feindliche Einheiten.
- ♥ Am Ende der Bewegungsphase darf sich nur eine Einheit auf jedem Feld befinden.
- ♥ Die 6 Felder um eine Einheit herum bilden ihre Kontrollzone ("ZOC").
- ♥ Nur aufgedeckte Einheiten haben eine ZOC, was bedeutet, dass eine desorganisierte Einheit keine ZOC hat.
- ♥ Einheiten müssen ihre Bewegung im aktuellen Zug beenden, wenn sie ein feindliches ZOC-Feld oder bestimmtes Gelände betreten.

♥ Einheiten dürfen diese Felder im nächsten Zug verlassen, müssen aber erneut ihre Bewegung beenden, wenn sie ein solches Feld betreten.

♥ Einheiten, die einer durchgehenden Straßenlinie folgen und keine feindliche ZOC betreten, können sich um zwei Straßenfelder pro „Movement Factor“ bewegen.

♥ Einheiten, die sich über Straßenfelder bewegen, ignorieren die normale Geländebeschränkungen (wie z.B. das Beenden der Bewegung beim Betreten eines Spezialfelds)

♥ Keine Einheit darf teilweise oder halbe Felder betreten.

♥ Desorganisierte Einheiten (Einheiten, die als Ergebnis eines Angriffs oder Rückzugs auf ihre Rückseite gedreht wurden) dürfen sich nicht bewegen.

♥ Eine Einheit darf sich im gleichen Zug nicht direkt von einer feindlichen ZOC in eine andere feindliche ZOC bewegen (Einheit muss sich erst aus der feindlichen ZOC bewegen, um erneut eine feindliche ZOC zu betreten)

DEFENSIVFEUER

In dieser speziellen Phase des Spielerzugs handelt der Spieler, der gerade nicht an der Reihe ist, als Reaktion auf die Aktionen des aktiven Spielers. Sobald der aktive Spieler seine Bewegungsphase abgeschlossen hat, erhält der reaktive Spieler die Möglichkeit, Angriffe gegen die Einheiten des aktiven Spielers durchzuführen, sofern sich diese in Reichweite befinden. Diese Angriffe werden als „Defensivfeuer“ bezeichnet und funktionieren ähnlich wie der normale Kampf. Sie können entweder als Fernkampf oder Nahkampf ausgeführt werden.

Während dieser Phase darf der reaktive Spieler **bis zu drei seiner Einheiten auswählen**, um Defensivfeuer durchzuführen. Wichtig ist, dass während dieser Phase keine Bewegung der Einheiten erlaubt ist. Ob eine Einheit in dieser Phase Abwehrfeuer durchführt oder nicht, hat keinen Einfluss auf die Bewegungs- und Kampfaktionen des reaktiven Spielers im nächsten Spielzug.

KAMPF

Nachdem ein Spieler in seinem Zug seine Einheiten bewegt hat, kann er anschließend beliebige Einheiten auswählen und Kämpfe ausführen. Die Anzahl der angreifenden Einheiten ist durch die aktuelle Spielkarte begrenzt. Diese Begrenzung bezieht sich auf die Anzahl der Einheiten, die angreifen dürfen, nicht auf die Anzahl der Angriffe, die diese Einheiten durchführen können.

Angriffe werden entweder von **einer oder zwei Einheiten des aktiven Spielers** gegen eine feindliche Einheit geführt.

♥ Die verteidigende Einheit muss sich innerhalb der Reichweite der angreifenden Einheit befinden.

♥ Einheiten, die sich bewegt haben, dürfen im selben Zug nur Feinde auf benachbarten Feldern angreifen (als Nahkampfangriff). Sie dürfen in diesem Zug keine Fernkampfangriffe durchführen.

♥ Befindet sich eine Einheit in einer feindlichen ZOC, darf sie nur Einheiten innerhalb dieser ZOC angreifen.

♥ Jede Einheit darf pro Zug nur einmal angreifen, es sei denn, die Einheit selbst oder eine Karte besagt etwas anderes.

Reichweite = Anzahl der Felder von einer zur anderen Einheit (Feld, auf dem sich die angreifende Einheit befindet, wird nicht mitgezählt)

SICHTLINIE (LOS)

Die Sichtlinie (LOS) wird durch verschiedene Elemente wie **Einheiten, Hügel, Gebäude, Forts und Spezialfelder** für Fernkampfangriffe blockiert (**Dämme & Brücken blockieren nicht die LOS**).

♥ Ist die Sichtlinie blockiert, kann kein Fernkampfangriff ausgeführt werden, es sei denn, es handelt sich um Artillerieeinheiten, die unter bestimmten Bedingungen durch Einheiten hindurch angreifen dürfen.

♥ Die Blockierung gilt für jedes Geländefeld, welches sich zwischen der angreifenden Einheit und der Ziel-Einheit befindet.

♥ Einheiten, die sich auf einem blockierenden Geländefeld befinden, können jedoch angegriffen werden, vorausgesetzt, es gibt kein weiteres blockierendes Geländefeld dazwischen.

DESORGANISIERTE EINHEITEN

Desorganisierte Einheiten, also Einheiten, die als Folge eines Angriffs oder Rückzugs umgedreht wurden, dürfen nicht angreifen (einschließlich Abwehrfeuer), bis sie wieder geordnet (umgedreht) wurden. Sie können sich jedoch gegen Angriffe verteidigen, da sie über einen Verteidigungswert verfügen.

RÜCKZUG VOR DEM KAMPF

Feindliche Einheiten mit einem höheren „Movement Factor“ als die angreifenden Einheiten können sich um 2 Felder vom Angreifer zurückziehen, um einem Nahkampfangriff zu entgehen.

Dies ist jedoch nur möglich, wenn das Feld, auf das sie sich zurückziehen, leer ist und sich nicht in einer feindlichen Kontrollzone (ZOC) befindet.

Ist ein solcher Rückzug nicht möglich, darf keine Rückzugsbewegung erfolgen. Wird ein solcher Rückzug vor dem Kampf durchgeführt, wird die zurückziehende Einheit auf ihre desorganisierte Seite umgedreht.

Der beabsichtigte Nahkampfangriff zählt immer noch als Angriff für eine angreifende Einheit, da dieser Angriff die verteidigende Einheit zum Rückzug gezwungen hat.

KAMPFPROZEDUR

Angriffswert bestimmen:

♥ Angriffswert = Attack Factor der angreifenden Einheit + 1 W6

Vergleich mit Verteidigungswert:

♥ Angriffswert \geq Defense Factor der verteidigenden Einheit + 1

♣ Verteidigende Einheit wird desorganisiert (umgedreht).

♣ Verteidigende Einheit zieht sich um 2 Felder vom Angreifer zurück.

♣ Rückzugsort: Leeres Hex-Feld, nicht in der ZOC einer anderen feindlichen Einheit.

♥ Angriffswert \geq Defense Factor der verteidigenden Einheit + 2

♣ Verteidigende Einheit wird eliminiert.

♣ Eliminierte Einheit kommt in die Box für eliminierte Einheiten des Spielers.

♥ Angriffswert $<$ Defense Factor der verteidigenden Einheit + 1

♣ Keine Auswirkungen auf die verteidigende Einheit.

RÜCKZÜGE

Rückzüge erfolgen durch Bewegung der verteidigenden Einheit um 2 Felder vom Angreifer weg.

♥ Rückzugsort: Leeres Hex-Feld, nicht in der ZOC einer anderen feindlichen Einheit.

♥ Die verteidigende Einheit darf sich durch eine freundliche Einheit hindurchbewegen, um ein leeres Feld zu erreichen.

♥ Kann ein Rückzug nicht wie beschrieben erfolgen, wird die zur Flucht gezwungene Einheit eliminiert.

Wird eine desorganisierte Einheit angegriffen und durch einen Würfelwurf zum Rückzug gezwungen, wird die desorganisierte Einheit stattdessen eliminiert.

Nach dem Rückzug oder der Eliminierung einer verteidigenden Einheit darf eine angreifende Infanterie- oder Kavallerieeinheit, die angrenzend zum freigewordenen Feld steht und sich nicht in der ZOC einer feindlichen Einheit befindet, auf das freigewordene Feld ziehen.

♥ Bei einem Rückzug vor dem Kampf darf die vorrückende Einheit erneut angreifen, allerdings nur mit einem Nahkampfangriff und nur, wenn dies die Kartenlimits erlauben.

KOMBINIERTE ANGRIFFE

Genau 2 Einheiten können sich für einen "kombinierten Angriff" zusammenschließen.

♥ Bei einem kombinierten Angriff trägt die zweite Einheit, die sich dem Angriff anschließt, unabhängig von ihrem Attack Factor lediglich **+1 zum Angriffswert** bei.

♥ Jede Einheit, die an einem kombinierten Angriff teilnimmt, wird als angreifende Einheit betrachtet und zählt als separater Angriff die gespielte Karte

Beispiel: Wenn durch die gespielte Karte 2 Einheiten in diesem Zug kämpfen dürfen und der Spieler einen kombinierten Angriff durchführt, sind keine weiteren Angriffe in diesem Zug möglich.

♥ Artillerieeinheiten, die allein oder in Kombination mit einer anderen Artillerieeinheit einen Fernkampfangriff durchführen, können keine nicht desorganisierte (nicht umgedrehte) feindliche Einheiten eliminieren.

♣ Jedes Eliminierungsergebnis wird stattdessen als Rückzug behandelt.

BONI DURCH EINE GESPIELTE KARTE

Karten können in manchen Zügen einen zusätzlichen Bonus zum Angriffswert für einige Angriffe hinzufügen.

Der **Bonus gilt pro Angriff, nicht pro Einheit**, wenn es sich um einen kombinierten Angriff handelt.

Beispiel: Wenn eine Karte in diesem Zug einen Bonus von +1 für alle Artillerieangriffe gibt, wird dieser Bonus von +1 zum Angriffswert hinzugefügt, unabhängig davon, ob eine Artillerieeinheit allein angreift oder ob es sich um einen kombinierten Angriff von zwei Artillerieeinheiten gegen eine feindliche Einheit handelt.

GELÄNDEEFFEKTE

♥ Einheiten, die in bestimmten Geländetypen verteidigen, erhalten einen Verteidigungsbonus.

♥ Verteidigungsboni sind nicht kumulativ - nur der höchste Bonus gilt.

♥ Manche Geländetypen schränken die Bewegung von Einheiten ein

♥ Manche Geländetypen verhindern einen Angriff im Zug des Betretens.

NEUORGANISATION DESORGANISierter EINHEITEN

In dieser Phase kann der aktive Spieler jede seiner desorganisierten Einheiten wieder auf die aktive Seite drehen, sofern diese Einheiten sich nicht in der ZOC einer feindlichen Einheit befinden.

Wenn der aktive Spieler diese Phase beendet, ist der nächste Spieler an der Reihe. Dieser durchläuft dieselben Phasen. Das Spiel geht weiter mit abwechselnden Zügen, **bis einer der Spieler gewinnt oder das Spielende nach dem 24. Spielzug erreicht wird.**

SIEGBEDINGUNGEN

Der spanische Spieler gewinnt, wenn er zu einem beliebigen Zeitpunkt **Sacred Precinct, Tlatloco Market, Xoloc, the Dock Area, and Chapultepec Springs sowie mindestens ein Damm und das angrenzende Dorf kontrolliert**. (Felder müssen frei von aztekischen Einheiten sein). Ein Spieler kontrolliert ein Feld, indem er entweder eine eigene Einheit auf dem Feld besitzt oder als letzter eine Einheit darauf positioniert hatte. Die Zielfelder sind mit einem entsprechenden Symbol markiert.

Der aztekische Spieler gewinnt, wenn er die Siegbedingungen der Spanier verhindert oder wenn zu irgendeinem Zeitpunkt auf dem Spielbrett nur noch 6 oder weniger spanische Einheiten (ohne Einheiten der Tlaxacan-Verbündeten) verbleiben.

SPEZIELLE REGELN

♥ Einheiten, die sich auf einem Feld mit Fort befinden und ein Desorganisations-Ergebnis erhalten, werden auf ihre desorganisierte Seite gedreht, müssen sich aber nicht wie normal aus dem Fort zurückziehen.

♥ Forts bieten nur defensive Vorteile für darin verteidigende Einheiten.

♥ Brigantinen und Kanus ignorieren die ZOC anderer Einheiten, üben aber selbst eine aus.

♥ Kanus können Dämme & Brücken ohne Strafe überqueren.

♥ Brigantinen
♣ gelten im Kampf als Artillerie, können jedoch nach der Bewegung Fernangriffe durchführen.

♣ dürfen keine Brücken überqueren

♣ dürfen Dämme überqueren, aber nur dort, wo eine befreundete Landeinheit ist, und verbrauchen dabei 3 Bewegungspunkte.

♥ Land- und Wassereinheiten können sich gegenseitig angreifen, wenn sie in benachbarten Feldern sind.

♥ Landeinheiten dürfen nur in Landfeldern und See-Einheiten nur in Seefeldern sein (außer zum Überqueren von Dämmen).

♥ Feld der Chapultepec-Springs gilt für Kartenspielszwecke als Teil des Aqueducts.

♥ Nur Aztec Bowmen, Spanish Artillery, Arquebusiers, Crossbowmen und Brigantines dürfen Defensivfeuer einsetzen.