

Der Markt der Azteken



"THE MARKET OF TLATELOLCO" von VICTOR MELO

Ein Brettspiel für 2 bis 4 Spieler

EINLEITUNG

Der Markt der Azteken ist ein Spiel von **Victor Melo** für die ganze Familie. Jeder Spieler verkörpert 4 Käufer, die den Markt von Tlatelolco besuchen, um Waren bei den örtlichen Händlern zu erwerben. Sie versuchen damit den seltsamen Geschmack des Königs zu befriedigen.

Der Markt der Azteken ist ein Partnerspiel für vier Spieler, in dem die einzelnen Partner gegenüber sitzen sollten. Es können auch 2 oder 3 Spieler teilnehmen. Bei 2 Spielern sollten die Spieler nebeneinander (nicht gegenüber) sitzen. Bei 3 Spielern ist keine feste Sitzordnung nötig.

SPIELMATERIAL

The Aztec Market beinhaltet:

- **15 Marktplättchen:** 4 Händler (schwarz, blau, rot und grün), 4 „Menschenmengen“, 2 Pförtner, 2 Statthalter, 1 Botschafter, 1 Bote (grau) und 1 König (mehrfarbig)
- **16 Käuferplättchen** (braun)
- **1 Tasche** für die Gegenstände und das ganze Spiel
- **80 Waren:** 20 in jeder Farbe (schwarz, blau, rot und grün)
- **16 Münzen** (graues Spielgeld) **1 Startspielerzeichen** (gelb)

VORBEREITUNG

Marktplättchen: **Personen, denen man normalerweise auf dem Markt begegnet (alle Plättchen, ausgenommen die mit braunem Rand).**



Beispiele für Marktplättchen

Beginnend mit einem beliebigen Spieler und dann im Uhrzeigersinn, platziert jeder Spieler ein Marktplättchen, so dass der entstehende Markt ein 4x4-Raster mit einem Freiraum darstellt. Diese 4x4-Anordnung wird der *Markt* genannt.

Käufer: Die Käufer, die Waren zu guten Preisen zu kaufen wollen.

Jeder Spieler hat 4 Käufer auf seiner Seite des Tisches, einen in jeder Reihe des Marktes.

Münzen: Das Geld für die Einkäufe.

Alle Münzen werden griffbereit für alle Spieler bereitgelegt (der Geldvorrat). Jeder Spieler nimmt eine Münze vom Vorrat und legt sie auf einen seiner Käuferplättchen.

Waren: Die Dinge, die auf dem Markt von Tlatelolco angeboten werden: Juwelen (rot), Stoffe (blau), Keramik (schwarz) und Gewürze (grün).

Alle Waren werden nun in die Tasche (den Warenvorrat) gelegt. Danach werden 4 Stück gezogen und beiseite gelegt, ohne sie anzusehen. Wenn ein kürzeres Spiel gewünscht wird, können auch mehr Waren vorab entnommen werden. Es muss aber immer ein Vielfaches von vier sein. Soll ohne Zufallselement gespielt werden, dann können von jeder Ware auch eine feste Zahl oder auch gar nichts entnommen werden.



Beispiel für einen Spielaufbau

SPIELABLAUF

Einer der Spieler (der jüngste zum Beispiel) erhält das Startspielerzeichen. Die anderen Spieler kommen im Uhrzeigersinn an die Reihe. Wenn ein Spieler an der Reihe ist, kann er **passen** oder **spielen**.

PASSEN

Folgendes wird in der angegebenen Reihenfolge ausgeführt:

1. Auffüllen der Waren: Die Käufer wollen immer nur die allerbesten Waren.

Der Spieler muss blind 4 Waren aus der Tasche ziehen. Jede Ware muss auf das Händlerplättchen der entsprechenden Farbe gelegt werden. Ein Händler darf immer nur die Waren in seiner eigenen Farbe anbieten. **Wichtig:** Wenn keine Waren mehr in der Tasche sind, wird dieser Schritt übersprungen.



Händlerplättchen

2. Umbau des Marktes: Der Markt von Tlatelolco ist jeden Tag unterschiedlich.

Der Spieler muss zwei Marktplättchen bewegen. Dazu wird jeweils ein beliebiges Plättchen des Marktes in den Freiraum verschoben.

3. Ausgabe des Geldes: Käufer ohne Geld haben nichts zu tun.

Der Spieler muss eine Münze vom Geldvorrat nehmen und auf ein beliebiges von seinen Käuferplättchen legen. Auf einem Käuferplättchen kann immer nur 1 Münze liegen. **Wichtig:** Wenn ein Spieler bereits 4 Münzen gelegt hat, entfällt dieser Schritt.

4. Auftritt des Königs: Der König erfüllt sein Verlangen nach Belieben.

Der König kann eine Ware von einem Händlerplättchen kaufen, das in der gleichen Spalte oder Reihe er selbst liegt. Die erworbene Ware muss auf das Königsplättchen gelegt werden. Der König darf Waren von jeder beliebigen Farbe besitzen. **Wichtig:** Menschenmengen können den Einkauf des Königs nicht behindern.



des Königs

SPIELEN

Der Spieler führt folgende Aktionen in beliebiger Reihenfolge oder beliebiger Anzahl aus:

1. Umbau des Marktes (optional)

Der Spieler darf eine oder mehrere seiner Münzen von den Käufern einsetzen um die entsprechende Anzahl von Marktplättchen zu versetzen. Ein beliebiges Marktplättchen wird dazu in den Freiraum gelegt.

Die verwendeten Münzen werden in den Geldvorrat zurückgelegt.

Der Bote kann zu jeder Zeit beliebig weit bewegt werden, ohne dass das als Zug gilt.



Der Bote

2. Waren kaufen

Der Spieler muss einen oder mehrere von seinen Käufern mit einer Münze einsetzen, um Waren von einem Händler zu kaufen. Ein Käufer ohne Münze kann nicht kaufen. Beim Kauf werden alle Waren von dem Händlerplättchen auf das Plättchen des einkaufenden Käufers gelegt. Für jeden Kauf (nicht für jede einzelne Ware!) muss die Münze des Käufers zum Vorrat zurückgelegt werden.

Um zu kaufen müssen folgende Bedingungen erfüllt werden:

- Der Käufer muss über eine Münze verfügen.

- Der Käufer muss sich in derselben Reihe wie der Händler befinden.

- Der Käufer darf entweder gar keine oder nur Waren in derselben Farbe wie die des Händlerplättchens haben. Zwei oder mehrere Käufer desselben Spielers können Waren der gleichen Farbe kaufen.

- Es darf sich keine Menschenmenge zwischen dem Käufer und dem Händler befinden.



Die Menschenmenge

Folgendes kann während eines Kaufs passieren:



- Es befindet sich ein **Pförtner** zwischen dem Käufer und dem Händler: Der Pförtner befördert eine der gekauften Waren wieder zurück zum Händler.



- Es befindet sich ein **Statthalter** zwischen dem Käufer und dem Händler: Der Statthalter legt sofort eine der erworbenen Waren auf das Königsplättchen.



- Es befindet sich ein **Botschafter** zwischen dem Käufer und dem Händler: Der Käufer muss die Münze nicht abgeben (er muss allerdings eine besitzen, um den Kauf zu tätigen).

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, wenn der Spieler zur rechten Seite des Startspielers seinen Zug beendet und sich keine Waren mehr im Vorrat befinden. Die Spielpartner errechnen nun ihren Punktestand. Jede Warenfarbe wird einzeln gewertet. Hat ein Spieler die meisten Waren einer bestimmten Farbe, multipliziert er die Anzahl dieser Waren auf seinen Käuferplättchen mit der Anzahl dieser Waren, die der **König** besitzt. Hat der König diese Ware nicht, erhält der Spieler auch keine Punkte. Die Partner mit der höchsten Punktzahl gewinnen. Im Fall eines Gleichstandes gewinnen Partner, wenn einer von ihnen die meisten Münzen besitzt. Sollte immer noch Gleichstand herrschen, dann entscheidet die Gesamtzahl der Waren eines Spielers der Partnerschaft. Bei 2 oder 3 Spielern werden jeweils die Waren der einzelnen Spieler gewertet.

Beispiel: Yolanda und Victor spielen gegen Laura und Raquel. Die Tabelle zeigt die erworbenen Waren der einzelnen Spieler (und in Klammern die jeweils erreichte Punktzahl). Eine Null mit Stern bedeutet, dass der Partner des jeweiligen Spielers mehr Waren dieser Farbe erworben hat, was bedeutet, dass nur dessen Punkte gewertet werden. Yolanda und Victor erreichen zusammen 53 Punkte, während Laura und Raquel mit insgesamt 60 Punkten das Spiel gewinnen.

	Schwarz	Blau	Rot	Grün	insgesamt
Yolanda	9 (18)	0 (0)	0 (0)	6 (6)	15 (24)
Victor	5 (0*)	5 (20)	3 (9)	0 (0)	13 (29)
Laura	3 (6)	6 (24)	4 (0*)	4 (0*)	17 (30)
Raquel	0 (0)	0 (0)	8 (24)	6 (6)	14 (30)
König	2	4	3	1	-