

DANIELE TASCINI SIMONE LUCIANI

TZOLK'IN DER MAYA-KALENDER

Der Spielplan beinhaltet einen Maya-Kalender, dargestellt durch ein Tzolk'in-Getriebe. Dieses besteht aus einem Zahnrad mit 26 Zähnen, welches mit 5 kleineren Zahnrädern verbunden ist. Diese Zahnräder stellen 5 Orte dar, an denen sich Maya-Zivilisationen entwickeln (Palenque, Uxmal, Tikal, Yaxchilan und Chichen Itza). Jeder Spieler übernimmt die Rolle eines Maya-Stammes.

Der Spielplan zeigt verschiedene Aktionen, welche dem eigenen Stamm zum Wohle gereichen können. In seinem Spielzug setzt jeder Spieler entweder Arbeiter auf die Zahnräder oder nimmt von dort Arbeiter zurück, die er in vorherigen Spielzügen eingesetzt hatte. Die Arbeiter führen die Aktionen aus, wenn sie zurückgenommen werden.

Nachdem jeder Spieler einen Spielzug ausgeführt hat, dreht sich das Tzolk'in-Getriebe um einen Tag vor, wodurch alle Arbeiter eine Position vorrücken, was wiederum die Aktionen ändert, die sie ausführen können.

Mais ist die Grundlage der Maya-Kultur, er dient sowohl als Nahrung für den Stamm und zugleich auch als Währung. Mit Aktionen können Nahrungsmittel und Rohstoffe gewonnen werden, Gebäude gebaut und Technologien entwickelt werden. Manche Aktionen gefallen den Göttern, andere missfallen ihnen. Die Spieler halten ihre Beziehungen zu den Göttern (Quetzalcoatl, Kukulcan und Chaac) auf den drei Tempeln des Spielplans fest. Die ergebnissten Stämme erhalten die besten Belohnungen.

Die Götter belohnen die Spieler zwei Mal während des Spiels mit Siegpunkten. Der Bau bestimmter Gebäude oder der Transport von Kristallschädeln nach Chichen Itza bringen ebenfalls Siegpunkte. Das Spiel endet nach einer vollständigen Umdrehung des Tzolk'in-Getriebes. Dann werden noch übrige Rohstoffe in Siegpunkte umgewandelt und eventuell Siegpunkte für bestimmte Monumente vergeben. Wer zum Spielschluss die meisten Siegpunkte hat, ist Spielsieger!



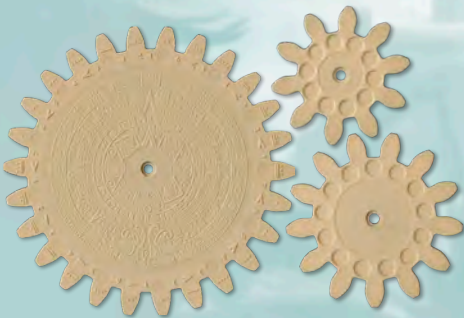
SPIELMATERIAL

SPIELPLAN

aus 6 ineinander verzahnten Teilen



6 GETRIEBERÄDER UNTERSCHIEDLICHER GRÖSSEN



1 BOGEN MIT AUFKLEBERN



6 BEFESTIGUNGEN



24 ARBEITER IN 4 FARBEN

(6 Arbeiter pro Spieler)



28 SPIELERMARKER IN 4 FARBEN

(7 Marker pro Spieler)



4 WERTUNGSMARKER IN 4 FARBEN

(1 pro Spieler)



65 HOLZQUADER FÜR ROHSTOFFE

(Holz, Stein, Gold)



13 KRISTALLSCHÄDEL

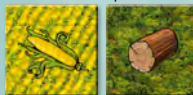


65 MAISMARKER MIT WERTEN VON 1 UND 5



28 ERNTEPLÄTTCHEN

(16 Maiserntepfättchen und 12 Abholzplättchen)



21 PLÄTTCHEN STARTVERMÖGEN



13 MONUMENTE



32 GEBÄUDE AUS ZWEI ZEITALTERN



4 DOPPELSEITIGE SPIELERTAFELN IN 4 FARBEN



1 STARTSPIELERMARKER



GÜTER

Einiges vom Spielmaterial repräsentiert Güter, die im Spiel auch durch Symbole dargestellt werden:



Im Spiel sind genau 13 Kristallschädel, und kein einziger mehr. Nachdem der 13. Kristallschädel aus dem Vorrat genommen wurde, kann niemand weitere Kristallschädel erhalten.

Das andere Spielmaterial ist nicht begrenzt. Falls irgendetwas anderes zu Ende ist, wie Mais oder Rohstoffe, kann geeigneter Ersatz in beliebiger Menge genommen werden.

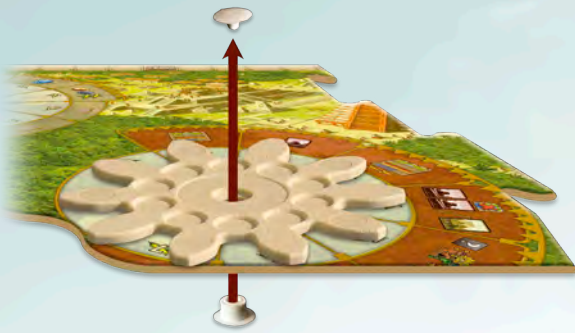
VOR DEM ERSTEN SPIEL

PAPPPLÄTTCHEN

Die Pappplättchen müssen vorsichtig aus den Stanzbögen gelöst werden.

SPIELPLAN

Alle Getrieberäder müssen mit den Befestigungen aus Kunststoff mit dem Spielplan verbunden werden. Dabei ist auf die korrekten Positionen zu achten, wie in der Abbildung zum Aufbau zu sehen. Die Getrieberäder haben 3 verschiedene Größen.



AUFKLEBER

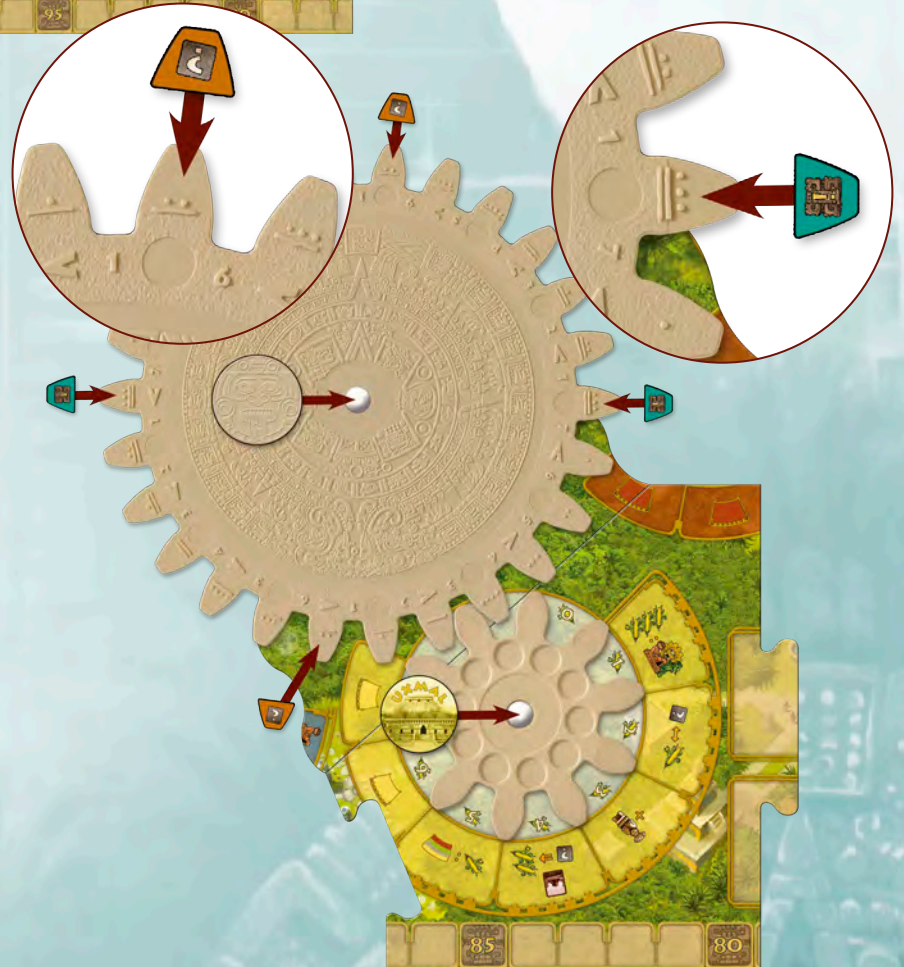
Nachdem die Zahnräder montiert worden sind, werden die entsprechenden Aufkleber auf die Räder geklebt.

4 Aufkleber für die Erntefeste werden auf die entsprechenden Zähne des Tzolkin-Rades geklebt, wie abgebildet.

Hinweis: Der Spielplan ist so entworfen, dass die Räder nicht mehr heruntergenommen werden müssen. Die Puzzleteile des Spielplans finden mit den befestigten Rädern in der Spielschachtel Platz. Die Aufkleber und Verbindungselemente sind dafür vorgesehen, an ihren jeweiligen Positionen zu verbleiben.

ZUSAMMENSETZEN DES SPIELPLANS

Sind die Räder befestigt und mit Aufklebern versehen, WIRD DER SPIELPLAN IN DER ABGEBILDETEN REIHENFOLGE ZUSAMMENSETZT.



SPIELAUFBAU

Der zusammengesetzte Spielplan wird in die Mitte der Spielfläche gelegt. Das übrige Material wird auf oder neben den Spielplan gelegt, wie abgebildet. Die Abbildung zeigt den Spielaufbau für 4 Spieler. Änderungen für 2 oder 3 Spieler werden auf der nächsten Seite im rechten Abschnitt genannt.



VORRAT

Alles Holz, Steine, Gold, Kristallschädel und unbeschäftigte Arbeiter werden in Reichweite aller Spieler als Vorrat bereitgelegt. Der Maisvorrat wird in die Mitte des Tzolk'in-Rades gelegt.

DSCHUNGEL

Zu dem Palenque-Zahnrad gehören Gruppen mit je vier Feldern, die Ackerfelder im Dschungel darstellen, welche zunächst noch gerodet und erst dann kultiviert werden können. Auf die Ackerfelder wird jeweils ein Maiserteplättchen gelegt. Die Feldergruppe, die zum Aktionsfeld 2 in Palenque gehört, kann nur Mais produzieren, die drei anderen Gruppen können Mais oder Holz produzieren. Auf jedes Maiserteplättchen der Gruppen, die zu den Aktionsfeldern 3, 4 und 5 gehören, wird deshalb ein Abholzplättchen gelegt.

KALENDER

Das Tzolk'in-Getriebe wird gedreht, bis die Pfeilspitzen auf einen der zwei Zähne zeigen, die ein Erntefest am Ende eines Zeitalters bedeuten (das sind die mit blau-grünen Aufklebern versehenen Zähne).

STARTSPIELER

Der Spieler, der zuletzt etwas geopfert hat, erhält den Startspielermarker. Bei Gleichstand erhält derjenige den Startspielermarker, der sich freiwillig für das nächste Opfer meldet. Wenn sich kein Spieler als Opfer meldet, beginnt der jüngste Mitspieler oder die jüngste Mitspielerin.

Der Startspielermarker wandert nicht reihum weiter, sondern derjenige erhält ihn, der einen Arbeiter auf das Startspielerfeld setzt, wie später noch genau erklärt wird.



WERTUNGSMARKER

Jeder Spieler legt seinen Wertungsmarker auf Feld 0 der Wertungleiste.



VORBEREITUNG FÜR JEDEN SPIELER

Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt von dieser Farbe:

1 SPIELERTAFEL

Zu Spielbeginn legt jeder Spieler seine Spielertafel mit der helleren Seite nach oben vor sich.

3 ARBEITER

STARTVERMÖGENS-PLÄTTCHEN

Nach dem Spielaufbau (nachdem auch die Gebäude und Monumente aufgedeckt worden sind) werden die Startvermögensplättchen gemischt und jeder Spieler erhält 4 Stück davon verdeckt. Dann wählt jeder Spieler 2 Plättchen aus, die er behalten möchte, und wirft die beiden anderen ab. Nachdem alle Spieler ihre beiden Plättchen gewählt haben, werden sie aufgedeckt und die Spieler erhalten die darauf abgebildeten Dinge. (Im Anhang werden die Symbole erklärt.) Die Startvermögensplättchen bleiben vor den Spielern liegen, sie können noch Auswirkungen während des Spiels haben.

SPIELERMARKER

Die 7 Spielermarker setzt jeder Spieler folgendermaßen ein:

- 1 Marker auf die weiße Stufe jedes der 3 Tempel,
- 1 Marker auf das äußerst linke Feld jeder der 4 Technologiekaskalen.

GEBÄUDE UND MONUMENTE

Alle Gebäude und Monumente werden nach ihrer Rückseite in 3 getrennte, verdeckte Stapel sortiert. Anschließend hat man dann einen Stapel mit Gebäuden des 1. Zeitalters, einen mit Gebäuden des 2. Zeitalters und einen Stapel mit Monumenten. Jeder Stapel wird separat gemischt.

MONUMENTEFELDER

Nun werden offen 6 Monumente auf die Monumentfelder des Spielplans ausgelegt. Alle übrigen Monumente werden zurück in die Schachtel gelegt, sie werden in diesem Spiel nicht mehr gebraucht.



GEBÄUDEFELDER

Sechs Gebäude des 1. Zeitalters werden offen auf die Gebäudefelder gelegt. Die Gebäudestapel der beiden Zeitalter werden separat und verdeckt neben den Spielplan gelegt.

2- ODER 3-PERSONEN-SPIEL

Der Spielaufbau funktioniert bei weniger als 4 Spielern etwas anders als sonst. Diese Symbole erinnern an die Änderungen.

MONUMENTE

Weniger Spieler bedeuten weniger Monumente. Es werden

- 5 in einem 3-Personen-Spiel,
 - 4 in einem 2-Personen-Spiel
- ausgelegt.

DSCHUNGEL

Weniger Spieler bedeuten weniger Plättchen in jeder Gruppe. Anstatt immer 4 in jede Gruppe auszulegen, werden nur je

- 3 in einem 3-Personen-Spiel,
 - 2 in einem 2-Personen-Spiel
- ausgelegt.

NEUTRALE ARBEITER

Nach dem Austeilen, aber vor der Wahl der Startvermögensplättchen werden die Arbeiter der nicht teilnehmenden Spielerfarbe(n) genutzt, um nach folgenden Regeln Aktionsfelder zu blocken:

- Die nicht benutzten Startvermögensplättchen werden gemischt, dann werden sie einzeln nacheinander gezogen.
- Jedes Startvermögensplättchen zeigt ein bestimmtes Aktionsfeld auf einem der 5 Zahnräder. Auf dieses Aktionsfeld wird jeweils ein Arbeiter einer nicht teilnehmenden Spielerfarbe gestellt.
- Falls dies der erste Arbeiter ist, der auf dieses Zahnrad gestellt wird, wird auch ein zweiter Nichtspielerarbeiter auf das gegenüberliegende Aktionsfeld dieses Zahnrades gestellt (selbst wenn das Aktionsfeld keine Zahl aufweist). Ausnahme: Das gilt nicht für das Chichen Itza-Zahnrad.
- Die Startvermögensplättchen werden weiter gezogen, bis alle Nichtspielerarbeiter eingesetzt sind: 6 Arbeiter im 3-Personen-Spiel und 12 im 2-Personen-Spiel.

Diese neutralen Arbeiter verbleiben während des gesamten Spiels auf ihren Plätzen. Alternativ können auch die Spielermarker anstelle der Arbeiter benutzt werden, um die Spielsteine der Spieler besser von den neutralen Spielsteinen unterscheiden zu können.

Beispiel:



Dieses Plättchen zeigt an, dass ein neutraler Arbeiter auf das Palenque-Aktionsfeld 5 gesetzt werden soll. Falls dies der erste Arbeiter ist, der auf das Palenque-Zahnrad gesetzt wird, müsste auch ein neutraler Arbeiter auf das Palenque-Aktionsfeld 0 gesetzt werden (vorausgesetzt natürlich, dass überhaupt noch neutrale Arbeiter vorhanden sind).

DER SPIELABLAUF

Jede Spielrunde hat 2 oder 3 Phasen:

1. **DIE SPIELER FÜHREN IHRE SPIELZÜGE AUS.** Mit dem Startspieler beginnend und weiter im Uhrzeigersinn führt jeder Spieler seinen Spielzug aus.

2. **AN EINEM ERNTEFEST WERDEN DIE ARBEITER ERNÄHRT UND ES GIBT BELOHNUNGEN.** Es gibt nur 4 Erntefeste während des gesamten Spiels. Daher wird diese Phase meistens übersprungen.

3. **DER KALENDER WIRD VORGESTELLT.** Das zentrale Tzolk'in-Zahnrad wird weitergedreht, normalerweise nur um einen Tag. Falls ein Arbeiter auf dem Startspielerfeld ist, wechselt der Startspieler zu diesem Zeitpunkt.

Diese Phasen werden im Folgenden genau erklärt.

Das Spiel endet nach dem zweiten Zeitalter, was einer vollständigen Umdrehung des zentralen Tzolk'in-Rades entspricht. Wer die meisten Siegpunkte hat, ist Spielsieger.

DIE SPIELZÜGE DER SPIELER

Der Startspieler beginnt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, muss eine der beiden folgenden Möglichkeiten wahrnehmen:

- ◊ Eine beliebige Anzahl eigene Arbeiter **EINSETZEN** und dafür eine bestimmte Menge Mais zahlen,
- ◊ **ODER** eine beliebige Anzahl eigene Arbeiter von den Zahnrädern **ZURÜCKNEHMEN** und die entsprechenden Aktionen ausführen.

Man muss entweder Arbeiter einsetzen oder zurücknehmen, ein Spieler kann seinen Spielzug nicht einfach verfallen lassen und nichts tun. Man kann nicht Arbeiter einsetzen und in demselben Spielzug welche zurücknehmen.

Hinweis: Der erste Spielzug jedes Spielers besteht immer darin, Arbeiter einzusetzen, weil noch niemand Arbeiter auf dem Spielplan hat.

UM MAIS BETTELN

Falls ein Spieler zu Beginn seines Spielzuges nur 2 Mais oder weniger hat, kann er um Mais betteln. Um das zu tun, muss er seinen restlichen Mais abgeben und dann 3 Mais aus dem Vorrat nehmen (de facto seinen Maisbestand auf 3 auffüllen). Seine Dummheit ärgert die Götter und der Spieler muss auf einem der drei Tempel eine Stufe herabsteigen. Einzelheiten dazu sind im Abschnitt über die Tempel (siehe Seite 11) nachzulesen.

Wer nicht genügend Mais besitzt, um Arbeiter einzusetzen, und keine Arbeiter auf den Rädern hat, ist dazu gezwungen, um Mais zu betteln.

ARBEITER EINSETZEN

Jeder Spieler hat zu Beginn drei Arbeiter und kann während des Spiels weitere hinzubekommen. Man muss mindestens einen verfügbaren Arbeiter haben (d. h., nicht bereits auf einem Rad und nicht noch im Vorrat), um Arbeiter einsetzen zu können.

Wer Arbeiter einsetzt (anstatt sie zurückzunehmen) muss mindestens einen seiner verfügbaren Arbeiter auf eins der Räder setzen. In einem Spielzug können beliebig viele eigene Arbeiter eingesetzt werden, auch alle noch verfügbaren.

Um einen Arbeiter einzusetzen, wählt der Spieler ein Rad (ab jetzt kurze Bezeichnung für Zahn- oder Getrieberad) und setzt den Arbeiter auf das unbesetzte Feld mit der niedrigsten Nummer (0 ist die niedrigste Nummer).

Beispiel:



Rot hatte in ihrem vorherigen Spielzug einen Arbeiter auf das Palenque-Rad gesetzt, der nun auf Feld 1 steht. Falls Grün Arbeiter auf das Palenque-Rad setzen möchte, muss sie den ersten auf Feld 0 setzen und den zweiten auf Feld 2, weil Feld 1 besetzt ist. Sie möchte noch einen dritten Arbeiter auf Yaxchilan setzen. Dieser muss wieder auf Feld 0 gesetzt werden.

Arbeiter einzusetzen kostet Mais:

- ◊ Für jeden Arbeiter muss so viel Mais gezahlt werden, wie es der Nummer des Aktionsfeldes entspricht.



- ◊ Außerdem muss für die Gesamtanzahl der eingesetzten Arbeiter gezahlt werden, und zwar so viel, wie auf der Spielertafel aufgeführt ist.

Hinweis: Die fett gedruckte Zahl steht für die Gesamtkosten. Die Zahl in Klammern nennt die Kosten für die Hinzunahme dieses weiteren Arbeiters.

0	(+0)
1	(+1)
3	(+2)
6	(+3)
10	(+4)
15	(+5)

Beispiel:

Im obigen Beispiel muss Grün 5 Mais zahlen:

- ◊ 2 Mais für den Einsatz der Arbeiter auf den Feldern 0, 0 und 2.
- ◊ 3 Mais für den Einsatz von 3 Arbeitern.

Grün hat noch einen vierten verfügbaren Arbeiter, kann ihn aber nicht einsetzen. Der Einsatz des vierten Arbeiters würde mindestens 3 Mais mehr kosten, so viel Mais besitzt Grün aber nicht.

Beispiel:



Wenn Rot zwei Arbeiter auf das Palenque-Rad setzt, muss sie die Felder 3 und 4 besetzen. Der erste Arbeiter kostet 3 Mais (3 + (+0)) und der zweite kostet 5 Mais (4 + (+1)), insgesamt also 8. Rot könnte es sich sogar leisten, einen dritten Arbeiter einzusetzen, hat aber keinen mehr zur Verfügung.

Man kann nie mehr Arbeiter einsetzen, als man es sich leisten kann. Es ist nicht möglich, keinen Arbeiter einzusetzen.

Wer Arbeiter einsetzen muss (weil er keine auf den Rädern hat, die er zurücknehmen kann) und sich das nicht leisten kann, muss zunächst um Mais betteln, wie zuvor beschrieben.

Hinweis: Auch auf dem Spielplan ist ein Aktionsfeld, das Startspielerfeld. Falls es noch unbesetzt ist, kann ein Spieler hier einen Arbeiter einsetzen, als sei es ein Aktionsfeld 0. Näheres hierzu im Abschnitt Startspielerfeld (siehe Seite 10).

ARBEITER ZURÜCKNEHMEN

Wer mindestens einen Arbeiter auf einem der Räder hat, kann Arbeiter zurücknehmen, anstatt einzusetzen. Wenn man Arbeiter zurücknimmt, entfernt man einen oder mehrere eigene Arbeiter von den Rädern. Man kann einen, mehrere oder auch alle eingesetzten eigenen Arbeiter zurücknehmen.

Für jeden einzelnen zurückgenommenen Arbeiter hat der Spieler die Wahl aus einer von drei Möglichkeiten:

- ◊ Er führt die zum Feld des Arbeiters gehörende Aktion aus.
- ◊ Er führt eine Aktion niedrigerer Nummer desselben Rades aus, indem er für jeden Schritt rückwärts 1 Mais zahlt. (Dabei spielt es keine Rolle, ob dieses niedrigere Feld mit einem anderen Arbeiter besetzt ist oder nicht.)
- ◊ Er tut weiter nichts (außer den Arbeiter zurückzunehmen).

Der Spieler führt seine gewählten Aktionen nacheinander in beliebiger Reihenfolge aus.

Beispiel:



Rot hat keine verfügbaren Arbeiter mehr, also muss sie welche zurücknehmen. Sie nimmt zuerst den Arbeiter von Feld 2 zurück, wofür sie 1 Stein und 1 Mais erhält. Sie möchte noch einen Stein mehr haben und hat jetzt Gelegenheit dazu. Sie nimmt ihren Arbeiter von Feld 3 zurück und zahlt 1 Mais, um die Aktion von Feld 2 auszuführen, wodurch sie wiederum 1 Stein und 1 Mais erhält. Sie braucht derzeit kein Holz, also lässt sie ihren dritten Arbeiter auf dem Rad (der damit zum Ende der Spielrunde um 1 Aktionsfeld vorrückt). Rot hat insgesamt 2 Stein und 1 Mais gewonnen (sie hat 2 Mais erhalten, aber 1 davon wieder ausgegeben).

Man sieht, dass die Reihenfolge wichtig ist. Falls Rot keinen Mais hätte, wenn sie den Arbeiter von Feld 3 nimmt, könnte

sie die Kosten nicht zahlen, damit dieser Arbeiter die Aktion von Feld 2 ausführt. Sie hätte dann die Aktion des Feldes 3 vornehmen müssen (oder gar keine).

FELDER MIT FREIER WAHL

Die Felder mit den höchsten Nummern bieten den Spielern freie Wahl. Das sind auf den meisten Rädern die Felder 6 und 7 und Feld 10 bei Chichen Itza. Wer einen Arbeiter von einem Feld mit freier Wahl zurücknimmt, kann jede beliebige Aktion dieses Rades ausführen, ohne dafür zahlen zu müssen.



Jedes Rad stellt einen anderen Ort dar, an dem sich eine Maya-Zivilisation entwickelt. Die Räder ermöglichen bestimmte Aktionen und jeder Aktion ist eine Nummer zugewiesen.

Wenn ein Spieler einen Arbeiter von einem Rad zurücknimmt, kann er die Aktion des Feldes ausführen, auf dem sein Arbeiter stand. Alternativ kann er stattdessen eine Aktion mit niedrigerer Nummer ausführen, wobei er für jeden Schritt zurück 1 Mais zahlen muss. Schließlich kann der Spieler auch beschließen, keine Aktion auszuführen.

Allgemein sind höher nummerierte Aktionen wertvoller und die Arbeiter werden mit jedem Tick des Tzolk'in-Getriebes auf bessere Positionen vorgerückt.

GÜTER

Führt der Spieler eine Aktion aus, kann er Güter erwerben oder bezahlen. Erwirbt er Güter, nimmt er sie aus dem Vorrat und legt sie vor seiner Spielertafel ab. Manche Aktionen haben Kosten, die an sie gebunden sind. Um diese zu bezahlen, nimmt der Spieler die angezeigten Güter aus dem Bereich vor seiner Spielertafel und legt sie in den Vorrat zurück. Ohne zu bezahlen, kann er die Aktion nicht ausführen.

Holz, Stein und Gold werden Rohstoffe genannt. Sie werden durch Holzquader dargestellt.

VERZEICHNIS DER GÜTER

-  bezeichnet Mais
-  bezeichnet Holz
-  bezeichnet Stein
-  bezeichnet Gold
-  bezeichnet einen Rohstoffquader. Nur Holz, Stein und Gold sind Rohstoffe. Mais und Kristallschädel sind es nicht.
-  bezeichnet einen Kristallschädel

DEN KALENDER VORSTELLEN

Nachdem alle Spieler ihre Spielzüge beendet haben, wird das Tzolk'in-Getrieberad gegen den Uhrzeigersinn um 1 Tag vorgestellt. Dadurch rücken alle eingesetzten Arbeiter um 1 Aktionsfeld vor.

Alle Arbeiter auf dem jeweils höchst nummerierten Feld (7 bei den meisten Rädern, 10 bei Chichen Itza), fallen von dem Rad herunter und werden ihren Besitzern zurückgegeben. Auf diese Weise zurückgekehrte Arbeiter können keine Aktionen ausführen.

Hinweis: Man sollte versuchen, seine Arbeiter zu nutzen, bevor sie vom Rad herunterfallen.

Hinweis: Neutrale Arbeiter fallen nicht herunter. Sie bleiben während des gesamten Spiels auf den Rädern stehen. Das bedeutet, dass sie manchmal auch nur auf Feldern ohne Nummer stehen.



Falls in dieser Spielrunde kein Arbeiter auf das Startspielerfeld gesetzt wurde, wird 1 Mais aus dem allgemeinen Vorrat auf den aktuellen Kalenderzahn des Tzolk'in-Rades gelegt. Falls sich aber ein Arbeiter auf dem Startspielerfeld befindet, gelten andere Regeln für das Vorstellen des Kalenders. Einzelheiten dazu sind dem Abschnitt Startspielerfeld (siehe Seite 10) zu entnehmen.

AKTIONEN

TECHNOLOGIEN

Technologien bringen jedes Mal Vorteile, wenn ein Spieler eine bestimmte Aktion ausführt. Diese einzelnen Vorteile sind im Abschnitt Technologie genau beschrieben (siehe Seite 12).

Die Technologietabelle auf dem Spielplan zeigt 4 verschiedene Technologieskalen mit jeweils 5 Feldern, Stufen genannt. Wer einen technologischen Fortschritt macht, setzt seinen Spielermarker auf einer dieser Skalen um eine Stufe vor.



Um von der Startstufe aus um 1 Stufe vorzurücken, muss man 1 Rohstoffquader zahlen (Holz, Stein oder Gold).



Um von Stufe 1 auf Stufe 2 vorzurücken, muss man 2 Rohstoffquader zahlen (das kann zwei Mal die gleiche Rohstoffsorte sein oder zwei verschiedene Sorten).



Um von Stufe 2 auf Stufe 3 vorzurücken, muss man 3 Rohstoffquader zahlen. Weiter als Stufe 3 kann man nicht gehen, aber mit

einer Aktion Technologiefortschritt kann trotzdem noch ein einmaliger Bonus gewonnen werden:



Es kostet 1 Rohstoff, um von Stufe 3 auf das letzte Feld der Skala zu gelangen und den dort angezeigten Bonus zu erhalten. Tatsächlich bleibt der Spielermarker dabei auf Stufe 3 stehen, und diese Option

besteht jedes Mal, wenn der Spieler eine Aktion Technologiefortschritt vornimmt.

GEBÄUDE & MONUMENTE

Manche Aktionen erlauben den Bau von Gebäuden und Monumenten. Jedes Gebäude oder Monument hat seine bestimmten Kosten, die oben links angezeigt werden. Wer ein Gebäude oder Monument errichten will, muss genau die angegebenen Kosten zahlen. Wer die erforderlichen Rohstoffe nicht besitzt, kann dieses Bauwerk nicht errichten.

Wer ein Gebäude oder Monument errichten will, zahlt die angegebenen Kosten, nimmt das Plättchen vom Spielplan und legt es vor sich ab.

Beispiel:



Um dieses Gebäude zu bauen, muss der Spieler die Aktion Bauen ausführen und 1 Stein und 1 Gold zahlen.

Alle möglichen zu errichtenden Monumente sind von Spielbeginn an sichtbar. Wenn ein Spieler ein Monument baut (und das Plättchen nimmt), wird es nicht ersetzt.

Die Gebäudefelder werden aber zwischen den einzelnen Spielzügen aufgefüllt. Nachdem ein Spieler seinen Spielzug beendet und dabei Gebäude gebaut hat, werden die leeren Gebäudefelder wieder aufgefüllt, bis alle Plätze belegt sind.

In der ersten Spielhälfte können nur Gebäude des 1. Zeitalters gebaut werden. In der Mitte des Spiels werden alle noch auf dem Spielplan liegenden Gebäude des 1. Zeitalters entfernt und die Gebäudefelder (untere Reihe) werden vollständig mit Gebäuden des 2. Zeitalters belegt. In der zweiten Spielhälfte können nur Gebäude des 2. Zeitalters gebaut werden.

Im Abschnitt über Gebäude & Monumente (siehe Seite 11) folgen weitere Erklärungen hierzu.



PALENQUE

In Palenque kann Mais oder Holz im Dschungel geerntet werden. Die Aktionen 2, 3, 4 und 5 gehören zu den Ernteplättchen, die während des Spielaufbaus dort hingelegt wurden. Für Feld 2 gibt es nur Maisernteplättchen, während man auf den Feldern 3, 4 und 5 zunächst mit den Abholzplättchen beginnt, die auf den Maisernteplättchen liegen.

Wer eine dieser Ernteaktionen nutzt, wählt eins der vier Felder dieser Gruppe und nimmt das oberste Plättchen dieses Feldes. Wählt der Spieler ein Abholzplättchen, erhält er die auf dem Aktionsfeld angegebene Menge Holz; wählt er ein Maisernteplättchen, erhält er die angegebene Menge Mais. Falls alle Ernteplättchen einer Gruppe bereits genommen wurden, kann dieses Aktionsfeld nicht mehr genutzt werden (es sei denn, der Spieler hat die Stufe 2 der Landwirtschaftstechnologie, welche es ihm ermöglicht, Mais auch dann zu ernten, wenn kein Maisernteplättchen vorhanden ist).

Auf den Aktionsfeldern 3, 4 und 5 muss man erst den Wald roden, um Mais ernten zu können. Der erste Spieler, der diese Aktion wählt, findet nur Abholzplättchen vor. Sobald ein Spieler ein Abholzplättchen genommen hat, steht für nachfolgende Spieler, welche diese Aktion wählen, auch Mais zur Verfügung.

Man kann Mais auch durch **BRANDRODUNG** ernten: Das oben liegende Abholzplättchen wird abgeworfen (zurück in die Schachtel). Der Spieler nimmt dann das frei gewordene Maisernteplättchen und erhält die entsprechende Menge Mais. Dann muss er eine Stufe in einem der drei Tempel herabsteigen, weil er die Götter verärgert hat. (Siehe Abschnitt Tempel auf Seite 11.)

Falls für ein Aktionsfeld Maisernte- und Abholzplättchen vorhanden sind, hat der Spieler die freie Wahl.

Wichtig: Manche für die Endwertung wichtige Monumente geben Punkte für die Ernteplättchen, deshalb lassen die Spieler ihre genommenen Ernteplättchen bis zum Spielende vor sich liegen. (Nicht vergessen: Wer Brandrodung betreibt, wirft das Abholzplättchen ab und behält das Maisernteplättchen.)



Der Spieler erhält 3 Maismarker durch Fischen (das Spiel enthält keine Fischmarker, der Mais stellt die Nahrung dar, die durch Fischen gewonnen wurde). Dieses Aktionsfeld hat keine Plättchen und kann nicht erschöpft werden.



Der Spieler nimmt ein Maisernteplättchen und erhält 4 Mais.



Der Spieler nimmt ein Maisernteplättchen, um 5 Mais zu erhalten, oder ein Abholzplättchen, um 2 Holz zu bekommen.



Der Spieler nimmt ein Maisernteplättchen, um 7 Mais zu erhalten, oder ein Abholzplättchen, um 3 Holz zu bekommen.



Der Spieler nimmt ein Maisernteplättchen, um 9 Mais zu erhalten, oder ein Abholzplättchen, um 4 Holz zu bekommen.



Der Spieler kann jede beliebige, in Palenque mögliche Aktion ausführen; für die Aktionen mit niedrigerer Nummer muss er nicht zusätzlich Mais zahlen.

Beispiel:



Rot beschließt Arbeiter zurückzunehmen. Sie lässt ihren Arbeiter auf dem Aktionsfeld 1 stehen, damit er auf bessere Positionen vorrücken kann. Sie nimmt den Arbeiter von Feld 3 und nimmt ein Abholzplättchen, wofür sie 2 Holz erhält. Rot braucht Mais, also macht sie mit ihrem Arbeiter auf Feld 4 eine Brandrodung und erntet 7 Mais. Sie muss nun ihren Spielermarker in einem der drei Tempel eine Stufe heruntersetzen.

Nehmen wir mal an, Rot möchte mit denselben Arbeitern Mais ernten, ohne die Götter zu verstimmen. Nachdem ihr Arbeiter auf Feld 3 das Holz geerntet hat, wird ein Maisplättchen sichtbar. Rot kann nun 1 Mais zahlen, damit ihr Arbeiter von Feld 4 die Aktion des Feldes 3 ausführt und 5 Mais erntet, ohne die Götter zu verärgern. Rot muss 1 Mais zahlen und erntet 5, hat also schließlich 4 Mais mehr als vorher. Es ist dabei wichtig zu beachten, dass sie zahlen muss, bevor sie erntet – sie könnte dies also nicht tun, wenn sie nicht mindestens 1 Mais besäße.



YAXCHILAN

Die Berge von Yaxchilan bieten vielfältige, wertvolle Dinge: Holz aus dem Wald, Stein aus dem Steinbruch, Gold aus der Mine und Kristallschädel, die hinter gewaltigen Wasserfällen verborgen sind. Alle diese Dinge werden aus dem Vorrat genommen, wenn ein Spieler die jeweilige Aktion ausführt.



Der Spieler erhält 1 Holz.



Der Spieler erhält 1 Stein und 1 Mais.



Der Spieler erhält 1 Gold und 2 Mais.



Der Spieler erhält 1 Kristallschädel.



Der Spieler erhält 1 Gold, 1 Stein und 2 Mais.



Der Spieler kann jede beliebige, in Yaxchilan mögliche Aktion ausführen; für die Aktionen mit niedrigerer Nummer muss er nicht zusätzlich Mais zahlen.

Wie bereits erwähnt, gibt es nur 13 Kristallschädel in diesem Spiel. Sobald der 13. Schädel genommen wurde, ist das Aktionsfeld 4 wirkungslos. Holz, Stein, Gold und Mais sind hingegen unbegrenzt verfügbar, und falls es eine Sorte nicht mehr gibt, kann dafür ein beliebiger geeigneter Ersatz genommen werden.



TIKAL

Tikal ist das Zentrum architektonischer und technologischer Entwicklung. Diese Aktionen ermöglichen es, Gebäude zu errichten oder auf einer Technologieskala

Fortschritte zu machen. Entwicklungen sind mit Kosten verbunden, zu zahlen in Holz, Stein oder Gold.



Der Spieler steigt um 1 Stufe in einer Technologie seiner Wahl und zahlt die entsprechenden Rohstoffkosten (siehe Seite 7).



Der Spieler baut ein Gebäude seiner Wahl und zahlt die entsprechenden Rohstoffkosten.



Der Spieler steigt um 1 oder 2 Technologiestufen (entweder 2 Stufen einer Technologie oder jeweils 1 Stufe in zwei Technologien). Für jeden einzelnen Aufstieg muss er die entsprechenden Rohstoffkosten entrichten.



Der Spieler kann entweder ein bis zwei Gebäude oder ein Monument bauen und zahlt die entsprechenden Rohstoffkosten. Falls der Spieler bereits eine bestimmte Stufe der Architekturtechnologie (siehe Abschnitt Technologie) erreicht hat, so gilt diese nur für ein Gebäude nach eigener Wahl. Die Architekturtechnologie hat keinen Einfluss auf den Bau von Monumenten (siehe Seite 12). Wenn das erste gebaute Gebäude dem Spieler eine neue Architekturtechnologie ermöglicht, kann der Spieler diesen neuen Bonus (und jeden anderen auch) für den Bau des zweiten Gebäudes nutzen, solange er für das Errichten des ersten Gebäudes keinen Architekturbonus eingesetzt hat. Wenn das erste gebaute Gebäude dem Spieler eine Ressource eingebracht hat, kann der Spieler diese Ressource für den Bau des zweiten Gebäudes nutzen. Wenn das erste gebaute Gebäude dem Spieler eine zusätzliche Aktion ermöglicht, muss diese vor dem Bau des zweiten Gebäudes genutzt werden.



Der Spieler steigt bei zwei verschiedenen Tempeln um jeweils 1 Stufe aufwärts, dafür zahlt er 1 beliebigen Rohstoff. Weitere Einzelheiten im Abschnitt Tempel auf Seite 10.



Der Spieler kann jede beliebige, in Tikal mögliche Aktion ausführen; für die Aktionen mit niedrigerer Nummer muss er nicht zusätzlich Mais zahlen.

Beispiel:



Gelb hat einiges Holz gesammelt, also nimmt er seine beiden Arbeiter vom Tikal-Rad zurück. Er nutzt die Aktion 3, um bei zwei Technologien je die erste Stufe aufzusteigen, wofür er jeweils 1 Holz zahlt. Dann baut er mit Aktion 4 die beiden Gebäude, die er bezahlen kann. Nachdem er seinen Spielzug beendet hat, zieht er zwei Gebäude vom Stapel des 1. Zeitalters, um die beiden leeren Plätze aufzufüllen.

Gelb hätte auch in einer Technologie um 2 Stufen vorschreiten können, dann hätte er aber nicht mehr genug Holz gehabt, um beide Gebäude bauen zu können.



UXMAL

Uxmal ist das Handelszentrum. Hier können die Spieler den Göttern Opfer darbringen und sich auf dem Markt mit verschiedenen Handelsaktivitäten betätigen.

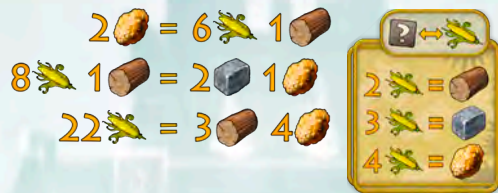


Der Spieler steigt auf einem Tempel eine Stufe höher, wofür er 3 Mais zahlen muss. Weitere Einzelheiten im Abschnitt Tempel auf Seite 10.



Der Spieler kann beliebig oft Mais und Rohstoffe tauschen. Die Tauschrate ist aus der Tauschtablelle auf dem Spielplan zu ersehen.

Beispiel: Einige mögliche Tauschgeschäfte:



Der Spieler nimmt einen Arbeiter seiner Spielerfarbe aus dem Vorrat und setzt ihn vor sich ab. Diese Aktion ist wirkungslos, wenn der Spieler bereits alle sechs eigenen Arbeiter hat.



Der Spieler baut ein Gebäude und zahlt dafür mit Mais. Das funktioniert ähnlich wie der Gebäudebau auf dem Tikal-Rad, außer dass hier für jeden erforderlichen Rohstoff

2 Mais gezahlt werden müssen. Die gesamten Kosten müssen mit Mais bezahlt werden, es ist nicht möglich, einen Teil der Kosten mit Rohstoffen zu zahlen.

Mit dieser Aktion können keine Monumente gebaut werden.

Beispiel:



Es kostet 4 Mais, um eins dieser Gebäude zu bauen.



Der Spieler kann eine beliebige Aktion des Palenque-, Yaxchilan-, Tikal- oder Uxmal-Rades vornehmen, wofür er 1 Mais zahlen muss. (Die Kosten für die Aktion selbst noch dazugerechnet.) Es können hier keine Aktionen des Rades in Chichen Itza ausgeführt werden.



Der Spieler kann jede beliebige, in Uxmal mögliche Aktion ausführen; für die Aktionen mit niedrigerer Nummer muss er nicht zusätzlich Mais zahlen. (Falls er aber die Aktion 5 wählt, muss er 1 Mais zahlen, wie für diese Aktion gefordert.)



CHICHEN ITZA

Chichen Itza ist eine heilige Stätte. Die Spieler können hier ihre Kristallschädel ablegen und sich damit die Gunst der Götter sichern. Jedes Aktionsfeld bietet

für einen Kristallschädel genau einen dazugehöriges ovales Ablageplatz. Wer eine Aktion auf diesem Rad ausführt, muss einen Kristallschädel auf den entsprechenden Ablageplatz legen. Falls auf einem Ablageplatz bereits ein Kristallschädel liegt, kann diese Aktion nicht ausgeführt werden. Anders ausgedrückt kann jedes ovale Ablagefeld nur ein Mal im gesamten Spiel belegt werden. Wer solch eine Aktion ausführt, platziert den Schädel und erhält sofort die entsprechende Belohnung:



Eine bestimmte Anzahl Siegpunkte,



ein Schritt aufwärts in einem bestimmten Tempel,



und manchmal ein Rohstoffquader eigener Wahl (Holz, Stein oder Gold).

Jedes Aktionsfeld ist einem bestimmten Gott gewidmet:



Chaac hat den braunen Tempel auf der linken Seite.



Quetzalcoatl hat den gelben Tempel in der Mitte.



Kukulcan hat den grünen Tempel auf der rechten Seite.

Beispiel:



Rot möchte einen Kristallschädel in Chichen Itza einsetzen. Sie nimmt ihren Arbeiter vom Aktionsfeld 7 zurück. Sie braucht Gold für ihre weiteren Pläne und zahlt 1 Mais, um das Aktionsfeld 6 zu nutzen. Sie legt einen Kristallschädel in das ovale Ablagefeld und erhält 8 Siegpunkte. Sie setzt ihren Marker im grünen Tempel eine Stufe aufwärts und nimmt einen Rohstoff ihrer Wahl – 1 Gold.

Wie die anderen Räder auch hat Chichen Itza ein Aktionsfeld (10), welches dem Spieler erlaubt, eine beliebige Aktion dieses Rades auszuführen, ohne dafür 1 zusätzlichen Mais zu zahlen.



STARTSPIELERFELD



Das Startspielerfeld befindet sich auf dem Spielplan zwischen Palenque und Chichen Itza. Falls es unbesetzt ist, kann ein Spieler dort einen seiner Arbeiter einsetzen, wenn er diese Option für seinen Spielzug wählt. Wie üblich muss er für die Gesamtanzahl seiner eingesetzten Arbeiter und die jeweiligen Aktionsfelder zahlen. Die Kosten für das Startspielerfeld betragen 0 Mais.

Wer seinen Arbeiter hier einsetzt, erhält dadurch mehrere Vorteile. Drei dieser Vorteile ergeben sich während der Phase Kalender vorstellen, aber den ersten Vorteil hat der Spieler schon sofort, wenn er seinen Spielzug beendet:

ANGESAMMELTEN MAIS NEHMEN

In jeder Spielrunde, in welcher niemand dieses Feld wählt, wird 1 Mais auf einen Zahn des Tzolk'in-Rades gelegt. Wer dieses Feld besetzt, erhält zum Ende seines Spielzuges den gesamten auf den Zähnen angesammelten Mais. (Das bedeutet, er kann diesen Mais in dieser Spielrunde nicht dafür nutzen, um Arbeiter einzusetzen, wohl aber, um sie zu ernähren, falls dies ein Erntefest ist.)

Folgendes geschieht zum Ende der Spielrunde während der Phase Kalender vorstellen:

DIESEN ARBEITER ZURÜCKNEHMEN

Der Spieler muss nicht warten, bis er die Option Arbeiter zurücknehmen wählt, sondern erhält diesen Arbeiter automatisch zum Ende dieser Spielrunde zurück.

Hinweis: Dieser Vorgang ist ähnlich zu dem, wenn ein Arbeiter vom Rad herunterfällt. Es gibt nur diese beiden Möglichkeiten, einen Arbeiter zurückzuerhalten, ohne die Option Arbeiter zurücknehmen zu wählen.

STARTSPIELERMARKER WEITERREICHEN

Der Startspielermarker wechselt immer den Besitzer, wenn jemand dieses Feld besetzt. Falls der Spieler selbst den Startspielermarker hat, gibt er ihn an seinen linken Nachbarn weiter (d. h., er ist ab jetzt letzter Spieler in der Reihenfolge, bis jemand dieses Feld wieder besetzt). Andernfalls erhält er selbst den Startspielermarker und bleibt Startspieler, bis jemand dieses Feld wieder besetzt. Der Startspielermarker kann nur auf diese Weise den Besitzer wechseln.

DEN KALENDER VORSTELLEN

Normalerweise wird der Kalender um einen Tag vorgestellt, aber der Spieler kann ihn stattdessen um 2 Tage vorstellen, falls er das möchte. Dieses Privileg unterliegt aber gewissen Beschränkungen:

- ◊ Der Spieler kann dieses Privileg nicht nutzen, wenn seine Spielertafel mit der dunkleren Seite nach oben liegt. Wenn er das Privileg nutzt, muss er seine Spielertafel auf die dunklere Seite drehen, um anzuzeigen, dass er sein Privileg schon genutzt hat. (Falls er die oberste Stufe eines Tempels erreicht, kann er die Tafel wieder auf die hellere Seite drehen. Das Herumdrehen wird im nächsten Abschnitt „Die Tempel“ erklärt.)
- ◊ Dieses Privileg darf nicht genutzt werden, um einen Arbeiter von einem Rad herunterfallen zu lassen, der normalerweise nicht herunterfallen würde. Anders ausgedrückt darf der Spieler dieses Privileg nicht benutzen, wenn ein Arbeiter auf Feld 6 eines der kleinen Räder oder auf Feld 9 des Rades in Chichen Itza steht.

Auch wenn der Spieler das Privileg der Zeitbeschleunigung nicht nutzen kann, genießt er alle anderen damit verbundenen Vorteile, wenn er das Startspielerfeld besetzt.

Es ist nicht möglich, mit diesem Privileg ein Erntefest zu vermeiden. Falls der nächste Tag auf dem Tzolk'in-Rad ein Erntefest ist, kann der Spieler zwar den Kalender um 2 Tage vorstellen, aber die neue Spielrunde ist dann das Erntefest, das übersprungen wurde.

Beispiel:



Grün hat einen Arbeiter auf das Startspielerfeld gesetzt und nun ist Rot an der Reihe. Sie beschließt, Arbeiter zurückzunehmen. Falls sie ihren Arbeiter von Feld 6 zurücknimmt, kann Grün den Kalender um 2 Tage vorstellen. (Der Arbeiter auf Feld 7 verhindert das nicht, weil er auf jeden Fall vom Rad fällt.) Rot lässt ihren Arbeiter aber auf Feld 6 stehen und verhindert damit, dass Grün den Kalender schneller vorstellt. Sie nimmt ihren Arbeiter von Feld 7 zurück, damit er nicht nutzlos vom Rad fällt.

Hinweis: Falls dies die letzte Spielrunde ist, bringt es keinen Vorteil, das Tzolk'in-Getriebe zu beschleunigen und den Startspielermarker zu wechseln. Aber das Startspielerfeld bringt immer noch den Vorteil, den angesammelten Mais zu erhalten, mit dem man seine Arbeiter ernähren kann. Nicht verbrauchter Mais gibt noch Siegpunkte bei der Schlusswertung.

DIE TEMPEL

anfangen. Ein Spieler kann eine Stufe eines Tempels höhersteigen, wenn er

- ◊ zu Spielbeginn ein Startvermögensplättchen mit diesem Bonus erhält und wählt;
- ◊ einen Kristallschädel in Chichen Itza ablegt;
- ◊ 3 Mais auf dem Aktionsfeld 1 in Uxmal zahlt;
- ◊ 1 Rohstoff auf dem Aktionsfeld 5 in Tikal zahlt;
- ◊ ein Gebäude mit diesem Bonus errichtet;
- ◊ eine Technologie mit diesem Bonus anwendet.

Falls jemand den Bonus erhält, auf einem bestimmten Tempel eine Stufe höher zu steigen, wo es nicht mehr höher geht, verfällt dieser Bonus.

Hinweis: Die Aktion 1 in Uxmal ermöglicht, in einem Tempel eine Stufe höher zu steigen. Die Aktion 5 in Tikal ermöglicht, in zwei Tempeln je eine Stufe höherzusteigen. In beiden Fällen

kann diese Aktion aber nur ausgeführt werden, wenn der Spieler die Kosten dafür zahlt (3 Mais in Uxmal und 1 Rohstoff in Tikal). Auf beiden Feldern ist es nicht möglich, durch zusätzliche Zahlung noch weitere Stufen zu erklimmen.

In allen drei Tempeln kann die oberste Stufe nur von einem Spieler besetzt sein. Falls ein Spieler die oberste Stufe eines Tempels erreicht hat, kann niemand sonst auf diese Stufe steigen (es sei denn, der Spieler verärgert die Götter und muss eine Stufe herabsteigen). Auf allen anderen Tempelstufen können beliebig viele Spieler stehen.

Wer eine oberste Tempelstufe erreicht, dreht sofort seine Spielertafel auf die hellere Seite. Dadurch kann es möglich sein, dass ein Spieler mehr als ein Mal den Tzolk'in-Kalender beschleunigen kann. (Falls die Spielertafel bereits auf der helleren Seite liegt, verfällt dieser Bonus.)



Jeder der drei Götter hat seinen eigenen Tempel auf dem Spielplan. Alle Tempel sind unterschiedlich hoch. Die höchste Stufe hat die Form des jeweiligen Gottes. Ein Symbol des Gottes markiert die weiße Stufe, auf der die Spieler mit ihren Markern

DIE GÖTTER VERÄRGERN

Manche Aktionen verärgern die Götter, aber die Spieler wählen sie trotzdem, weil sie den Mais brauchen. Wer die Götter verärgert, fällt in einem Tempel seiner Wahl um eine Stufe herab. Man kann keinen Tempel wählen, in dem man bereits auf der untersten Stufe steht.

BRANDRODUNG

Auf den Aktionsfeldern 3, 4 und 5 in Palenque kann man Brandrodung betreiben, indem man ein Abholzplättchen ab-

wirft und das darunter liegende Maisernteplättchen nimmt. Das verärgert die Götter und der Spieler muss in einem Tempel eine Stufe herabsteigen. Wer in allen Tempeln bereits auf der untersten Stufe steht, kann keine Brandrodung vornehmen.

UM MAIS BETTELN

Wer zu Beginn seines Spielzuges nur 2 Mais oder weniger hat, kann um Mais betteln, indem er seinen Mais abwirft und 3 Mais aus dem Vorrat nimmt. Das verärgert die Götter und der Spieler muss in einem Tempel eine Stufe herabsteigen. Wer in allen Tempeln bereits auf der untersten Stufe steht, kann nicht um Mais betteln.

SELTENER SONDERFALL: Wer zu Beginn seines Spielzuges keine Arbeiter auf dem Getriebe hat, **MUSS** Arbeiter einsetzen. Wenn man dann nicht genügend Mais hat, **MUSS** man um Mais betteln. Steht ein Spieler in solch einer Situation aber bereits auf der untersten Stufe in allen Tempeln, **KANN ER NICHT** um Mais betteln. Aber keine Sorge, in diesem Fall haben die Götter ein Einsehen und erlauben dem Spieler, genau 1 Arbeiter einzusetzen. Er muss diesen Arbeiter auf das Feld mit den geringstmöglichen Kosten setzen und seinen gesamten noch übrigen Mais in den Vorrat legen.

GEBÄUDE & MONUMENTE

Wer ein Gebäude oder Monument baut, legt es vor sich auf dem Tisch aus.

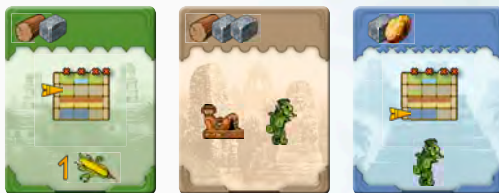
GEBÄUDE

Wer ein Gebäude baut, muss es am Ende seines Spielzuges durch ein neues Gebäude desselben Zeitalters vom Stapel ersetzen. Falls der Stapel des aktuellen Zeitalters aufgebraucht ist, bleibt der Platz leer.

Nachdem zum Ende des 1. Zeitalters (zur Hälfte des Spiels) alle Spieler ihre Arbeiter ernährt haben, werden alle noch auf dem Spielplan ausliegenden Gebäude entfernt und es werden 6 neue Gebäude des 2. Zeitalters auf die Gebäudfelder gelegt. In der zweiten Spielhälfte werden nur noch Gebäude vom Stapel des 2. Zeitalters nachgelegt.

Manche Gebäude verschaffen einen sofortigen, einmaligen Bonus. Andere, Farmen genannt, geben jedes Mal einen Vorteil, wenn die Arbeiter ernährt werden.

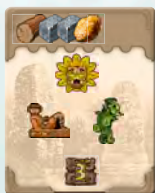
GEBÄUDE MIT EINMALIGEM NUTZEN



STADTGEBÄUDE GRABMÄLER SCHREINE

Wer eins dieser Gebäude baut, erhält sofort alle abgebildeten Boni. Der Anhang erklärt die Bedeutung der einzelnen Symbole.

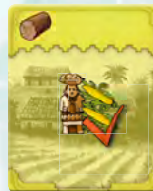
Beispiel:



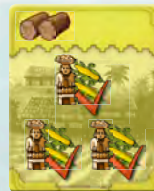
Wer dieses Gebäude baut, steigt sofort in allen drei Tempeln eine Stufe höher und erhält 3 Siegpunkte.

FARMEN

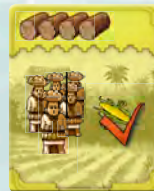
Eine Farm ist sehr hilfreich, wenn die Arbeiter ernährt werden müssen.



Ein eigener Arbeiter braucht keinen Mais.



Drei eigene Arbeiter brauchen keinen Mais.



Jeder eigene Arbeiter braucht 1 Mais weniger für seine Ernährung. Wer zwei dieser Gebäude hat, braucht überhaupt keinen Mais für die Ernährung seiner Arbeiter.

Ein Arbeiter kann nie weniger als 0 Mais für seine Ernährung brauchen.

Beispiel:



Es kostet diesen Spieler 3 Mais, alle seine Arbeiter zu ernähren. Zwei Arbeiter brauchen keinen Mais, die anderen jeweils nur 1 Mais.

MONUMENTE



Monumente werden nur einmalig zu Spielbeginn ausgelegt. Wenn ein Spieler ein Monument baut, wird es nicht durch ein neues Monument ersetzt.

Monumente entfalten ihre Wirkung nur zum Spielende, wie auf jedem Monumentplättchen abgebildet. Der Anhang erklärt die Bedeutung der Symbole.

Jeder Spieler darf mehrere Monumente bauen.

Ein Monument kann nur durch Aktionsfeld 4 in Tikal errichtet werden, der Architekturbonus gilt dafür nicht.

TECHNOLOGIEN

Durch neue Technologien werden manche Aktionen für den Rest des Spiels wertvoller.

Auf dem Spielplan sind vier Technologieskalen zu sehen. Jede Skala weist ein Startfeld, drei Technologiestufen und ein Bonusfeld auf.

Wer die dritte Stufe einer Technologie erreicht hat, kann nicht weiter fortschreiten. Wenn der Spieler aber eine Aktion ausführt, die ihn auf dieser Skala fortschreiten lassen würde, erhält er stattdessen den Bonus des Bonusfeldes. Das geschieht jedes Mal, wenn er fortschreiten würde, auch mehrmals. Falls eine Aktion zwei Fortschritte erlaubt, erhält der Spieler den Bonus dann zwei Mal. (Siehe Abschnitt Technologie auf Seite 7 und Tikal auf den Seiten 8 und 9.)

Jede Technologie beeinflusst bestimmte Aktionen. Die Hintergrundfarbe jeder Technologiestufe entspricht der Farbe der Aktionsfelder, die sie beeinflusst. Wenn ein Spielermarker auf einer höheren Technologiestufe ist, stehen dem Spieler auch immer die Vorteile der niedrigeren Stufen dieser Technologie zur Verfügung.

LANDWIRTSCHAFT

Der Spieler erhält bei jeder Mäisernte im Dschungel 1 Mais mehr (Palenque-Aktionsfeld 2, 3, 4 oder 5; aber nicht Aktionsfeld 1).

Der Spieler erhält bei jeder Mäisernte im Dschungel 2 Mais mehr (Palenque-Aktionsfeld 2, 3, 4 oder 5).



Wenn für den Spieler kein Mäisernteplättchen auf dem gerade genutzten Palenque-Aktionsfeld verfügbar ist (d. h. sie sind entweder unter einem Abholzplättchen versteckt oder aufgebraucht), kann er das Aktionsfeld trotzdem nutzen, um dort Mais zu ernten (Palenque-Aktionsfeld 2, 3, 4 oder 5). Er bekommt allerdings dafür kein Mäisernteplättchen.

Der Spieler steigt sofort in einem Tempel seiner Wahl um 1 Stufe auf.

Der Spieler nimmt 1 Mais mehr, wenn er fischt (Palenque-Aktionsfeld 1).

Hinweis: Da alle Boni kumulativ sind, erhält ein Spieler auf der dritten Landwirtschaftsstufe bei jeder Mäisernte im Dschungel 3 Mais mehr. Er kann Mais auch dann ernten, wenn dort kein Mäisernteplättchen vorhanden ist. Fischt der Spieler, so bekommt er 1 Mais mehr.

ARCHITEKTUR

Der Spieler erhält jedes Mal, wenn er ein Gebäude baut, 1 Mais (Tikal-Aktionsfeld 2 oder 4, Uxmal-Aktionsfeld 4).

Wenn er ein Gebäude in Tikal baut (Aktionsfeld 2 oder 4), zahlt der Spieler einen dafür geforderten Rohstoff nach eigener Wahl weniger.

Wenn er ein Gebäude in Uxmal baut (Aktionsfeld 4), zahlt der Spieler 2 Mais weniger.



Der Spieler erhält jedes Mal, wenn er ein Gebäude baut, 2 Siegpunkte (Tikal-Aktionsfeld 2 oder 4, Uxmal-Aktionsfeld 4).

Der Spieler erhält sofort 3 Siegpunkte.

Hinweis: Wenn der Spieler das Aktionsfeld 4 in Tikal nutzt, gelten diese Technologiestufen nur für eins seiner beiden gebauten Gebäude. Das andere (falls der Spieler es baut) kostet den vollen Betrag und bringt weder Mais noch Siegpunkte ein.

ROHSTOFFGEWINNUNG

Der Spieler nimmt jedes Mal 1 Holz mehr, wenn er Holz in Yaxchilan (Aktionsfeld 1) oder Palenque (Aktionsfeld 3, 4 oder 5) erhält.

Der Spieler nimmt jedes Mal 1 Gold mehr, wenn er Gold in Yaxchilan erhält (Aktionsfeld 3 oder 5).



Der Spieler nimmt jedes Mal 1 Stein mehr, wenn er Steine in Yaxchilan erhält (Aktionsfeld 2 oder 5).

Der Spieler nimmt sofort 2 Rohstoffe seiner Wahl.

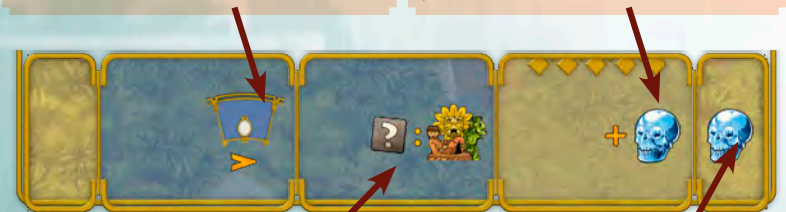
Achtung: Man erhält den zusätzlichen Rohstoff natürlich nur, wenn man diesen Rohstoff überhaupt gewinnt. Wer z. B. Mais in Palenque erntet oder das Aktionsfeld 2 in Yaxchilan nutzt, erhält nicht zusätzlich 1 Holz.

Hinweis: Diese Technologien betreffen nur Yaxchilan und Palenque. Sie verschaffen keine zusätzlichen Rohstoffe, wenn man auf andere Weise Rohstoffe erhält (z. B. durch Gebäude, von den Göttern, von Aktionen in Chichen Itza oder auf dem Markt).

THEOLOGIE

Wenn der Spieler seinen Arbeiter vom Rad in Chichen Itza zurücknimmt, kann er die Aktion des nächsthöheren Aktionsfeldes ausführen, wenn er möchte. Dafür muss er keinen zusätzlichen Mais zahlen. Diese Aktion ersetzt jede andere Aktion, die der Spieler hier ausführen könnte.

Der Spieler nimmt jedes Mal, wenn er einen Kristallschädel in Yaxchilan (Aktionsfeld 4) erhält, 1 Kristallschädel mehr. (Das gilt nicht, wenn er auf andere Weise einen Kristallschädel erhält.)



Nachdem der Spieler eine Aktion in Chichen Itza ausgeführt hat, kann er sofort 1 Rohstoff zahlen, um in einem Tempel seiner Wahl 1 Stufe aufzusteigen. (Falls er durch seine Aktion in Chichen Itza einen Rohstoff gewonnen hat, kann er diesen sofort hierfür benutzen.)

Der Spieler erhält sofort 1 Kristallschädel aus dem Vorrat.

ERNTEFESTE



Ein Erntefest ist eine Spielrunde, in welcher die Spieler ihre Arbeiter ernähren müssen. In jedem Spiel gibt es 4 Erntefeste.

Vier Zähne des Tzolkin-Rades sind als Erntefeste markiert. Wenn das Getriebe so gedreht wird, dass der Kalenderpfeil auf ein Erntefest zeigt (oder wenn ein Spieler sein Startspielerprivileg nutzt und das Getriebe über ein Erntefest hinausdreht), ist diese Spielrunde ein Erntefest. Die Zahlen auf dem Tzolkin-Rad geben an, wie viele Tage es noch bis zum nächsten Erntefest dauert.

Wichtig: In der ersten Spielrunde findet kein Erntefest statt, obwohl der Kalenderpfeil auf ein Erntefest zeigt. Dieser Zahn zeigt das letzte Erntefest an, das dann stattfindet, wenn das Tzolkin-Rad eine komplette Umdrehung hinter sich hat.

Ein Erntefest verläuft wie eine normale Spielrunde, außer dass die Spieler, nachdem jeder seinen Spielzug ausgeführt hat (und bevor der Kalender vorgestellt wird), folgendes tun (siehe auch die Übersicht auf den Spielertafeln):

DIE ARBEITER ERNÄHREN



Um seine Arbeiter zu ernähren, muss jeder Spieler für jeden seiner Arbeiter im Spiel 2 Mais zahlen. Ein Arbeiter ist im Spiel, wenn er vor dem Spieler oder auf einem Zahnrad steht (oder auf dem Startspielerfeld). Nur die Arbeiter im Vorrat sind nicht im Spiel.

Jeder muss so viele seiner Arbeiter ernähren, wie er kann. Für jeden seiner Arbeiter, den er nicht ernähren kann, verliert ein Spieler 3 Siegpunkte.

Man kann einen Arbeiter nicht nur „halb ernähren“. Beispielsweise hat ein Spieler 3 Arbeiter und 5 Mais. Er muss zwei Arbeiter mit 4 Mais ernähren, den dritten kann er nicht ernähren. Er behält 1 Mais und verliert 3 Siegpunkte. Die Siegpunkte können auch negative Werte annehmen.

Bestimmte Gebäude, die „Farm“ genannt werden, ermöglichen es, die Arbeiter mit weniger Mais zu ernähren. Einzelheiten hierzu im Abschnitt Gebäude.

WECHSEL DER ANGEBOTENEN GEBÄUDE



In der Mitte des Spiels wechseln die Gebäude vom 1. Zeitalter zum 2. Zeitalter.

Nachdem am zweiten Erntefest die Arbeiter ernährt worden sind, werden alle noch auf dem Spielplan liegenden Gebäude des 1. Zeitalters entfernt und es werden 6 neue Gebäude des 2. Zeitalters auf die Gebäudefelder gelegt. Monumente sind davon nicht betroffen, ebenso wenig wie bereits errichtete Gebäude.

BELOHNUNGEN ERHALTEN



Anhänger. Belohnungen gibt es in Form von Rohstoffen oder Siegpunkten, je nachdem, ob das Erntefest in der Mitte eines Zeitalters liegt oder an dessen Ende.

BELOHNUNGEN ZUR MITTE EINES ZEITALTERS



Braun-orangefarbene Erntefeste finden zur Mitte eines Zeitalters statt, und zwar zu den markierten Zeitpunkten nach einem Viertel und drei Vierteln des Spiels. Die Spieler werden mit Rohstoffen und Kristallschädeln belohnt.

Was jeder Spieler im Einzelnen erhält, hängt von seiner Position auf den Tempeln ab. Auf jedem Tempel erhält man den Rohstoff oder Kristallschädel der Stufe, auf welcher sich der eigene Spielmarker befindet, und alle Rohstoffe/Schädel der niedrigeren Stufen dieses Tempels.

Hinweis: Falls im Vorrat nicht mehr genügend Kristallschädel sind, um alle Spieler damit zu belohnen, die Anspruch darauf haben, erhält niemand einen Kristallschädel.

Beispiel:



Rot erhält 1 Stein, 2 Holz und 1 Kristallschädel. Blau erhält 2 Stein und 2 Holz. Gelb erhält 2 Stein.

BELOHNUNGEN ZUM ENDE EINES ZEITALTERS



Blau-grüne Erntefeste finden zum Ende eines Zeitalters statt. Das geschieht zur Hälfte und zum Ende des Spiels. Die Spieler werden dann mit Siegpunkten belohnt.

- ◊ Auf jedem Tempel erhält jeder Spieler genau und nur die Siegpunkte der Stufe, auf welcher sein Spielmarker ist. Wer auf der untersten Stufe steht, verliert Siegpunkte. Die Siegpunkte können auch negative Werte annehmen.
- ◊ Wer in einem Tempel am höchsten steht, erhält außerdem jeweils Bonuspunkte, wie oberhalb jedes Tempels aufgeführt. Die niedrigere, linke Zahl ist der Bonus zum Ende des ersten Zeitalters, die höhere, rechte Zahl der Bonus zum Ende des zweiten. Bei einem Gleichstand für die aktuell höchste Stufe eines Tempels erhalten alle daran beteiligten Spieler den halben Bonus.

Beispiel: Falls die Situation des vorherigen Beispiels zum Ende des 1. Zeitalters bestünde, würden die Spieler folgendermaßen belohnt:

Rot: 16 Siegpunkte (2 + 0 + 9 für Tempelstufen, 4 für die aktuell höchste Stufe im grünen Tempel und 1 für Gleichstand im gelben Tempel).

Blau: 15 Siegpunkte (6 + 0 + 5 für Tempelstufen, 3 für Gleichstand im braunen Tempel und 1 für Gleichstand im gelben Tempel).

Gelb: 7 Siegpunkte (6 + 0 - 3 für Tempelstufen, 3 für Gleichstand im braunen Tempel und 1 für Gleichstand im gelben Tempel).

Falls dies zum Ende des 2. Zeitalters wäre, erhielten die Spieler folgende Belohnungen:

Rot: 18 Siegpunkte (2 + 0 + 9 für Tempelstufen, 4 für die aktuell höchste Stufe im grünen Tempel und 3 für Gleichstand im gelben Tempel).

Blau: 15 Siegpunkte (6 + 0 + 5 für Tempelstufen, 1 für Gleichstand im braunen Tempel und 3 für Gleichstand im gelben Tempel).

Gelb: 7 Siegpunkte (6 + 0 - 3 für Tempelstufen, 1 für Gleichstand im braunen Tempel und 3 für Gleichstand im gelben Tempel).

SPIELENDE

Das Spiel endet nach dem vierten Erntefest. Das Tzolk'in-Rad hat dann eine komplette Umdrehung hinter sich. Die Spieler wandeln ihre Güter in Siegpunkte um und werten ihre Monumente. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist Spielsieger.

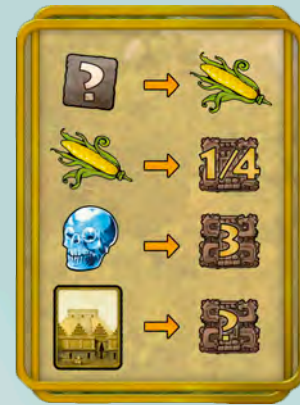
Einen Gleichstand für den Spielsieg gewinnt derjenige der daran beteiligten Spieler, der mehr Arbeiter auf den Rädern hat. Falls auch dann noch Gleichstand herrscht, gewinnen alle daran beteiligten Spieler das Spiel.

Anmerkung zum Maya-Mythos: Technisch korrekt geht das Tzolk'in-Getriebe nach der Wertung zum Ende des 2. Zeitalters und vor der Schlusswertung noch einen Tag weiter. Dadurch können noch Arbeiter von den Rädern fallen, was Auswirkungen auf einen möglichen Gleichstand hat.

SCHLUSSWERTUNG

Um ihre letzten Siegpunkte zu erhalten, verfahren die Spieler folgendermaßen:

1. Sie tauschen alle Rohstoffe in Mais um, nach den Tauschraten des Marktes.
2. Jeder Mais ist 1/4 Siegpunkt wert.
3. Jeder eigene Kristallschädel, den ein Spieler noch hat, ist 3 Siegpunkte wert.
4. Die Siegpunkte durch eigene Monumente werden noch hinzugezählt.



DETAILLIERTE ZUSAMMENFASSUNG EINER SPIELRUNDE

1. **SPIELZÜGE DER SPIELER.** Der Startspieler beginnt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn. Jeder Spielzug wird in dieser Reihenfolge ausgeführt:
 - a. Um Mais betteln. Falls der Spieler 2 Mais oder weniger hat, kann er seinen Bestand auf 3 auffüllen. Das verärgert die Götter.
 - b. Der Spieler muss eine der beiden folgenden Möglichkeiten wählen:
 - I. Eine beliebige Anzahl Arbeiter einsetzen. Ein Arbeiter muss immer auf das freie Feld mit der niedrigsten Nummer eines Rades gesetzt werden. Die gesamten Einsatzkosten richten sich nach:
 1. der Anzahl eingesetzter Arbeiter, gemäß Tabelle auf den Spielertafeln;
 2. den Feldern, auf welche die Arbeiter gesetzt wurden.
 - II. Oder eine beliebige Anzahl Arbeiter einzeln und nacheinander zurücknehmen. Für jeden dieser Arbeiter
 1. führt der Spieler entweder die auf dem Aktionsfeld des Arbeiters angegebene Aktion aus,
 2. oder führt eine Aktion eines niedrigeren Aktionsfeldes dieses Rades aus, wobei er für jeden Schritt zurück 1 Mais zahlen muss,
 3. oder führt keine Aktion aus.
 - c. Falls er Gebäude gebaut hat, füllt der Spieler die leeren Gebäudefelder vom Gebäudestapel des aktuellen Zeitalters auf.
 - d. Falls er einen Arbeiter auf das Startspielerfeld gesetzt hat, nimmt der Spieler den angesammelten Mais von den Zähnen des Tzolk'in-Rades.
2. **ARBEITER ERNÄHREN UND BELOHNUNGEN ERHALTEN.** Diese Phase findet nur an den Erntefesten statt, vier Mal im gesamten Spiel.
 - a. Jeder Spieler muss 2 Mais für jeden eigenen Arbeiter im Spiel zahlen. Für jeden eigenen nicht ernährten Arbeiter verliert ein Spieler 3 Siegpunkte
 - b. Wenn das Erntefest zum Ende des 1. Zeitalters stattfindet, werden alle Gebäude vom Spielplan entfernt und es werden Gebäude des 2. Zeitalters ausgelegt.
 - c. In jedem Tempel erhalten die Spieler Belohnungen. Jeder Tempel wird einzeln abgewickelt.
 - I. In der Mitte eines Zeitalters (braun-orangefarbene Erntefeste) erhalten die Spieler die auf der linken Seite der Stufen abgebildeten Rohstoffe/Kristallschädel. Dabei zählen jeweils die aktuelle Stufe des Spielers und alle niedrigeren.
 - II. Zum Ende eines Zeitalters (blau-grüne Erntefeste) erhalten die Spieler Siegpunkte.
 1. Die Spieler erhalten die auf der rechten Seite ihrer aktuellen Stufe abgebildeten Siegpunkte (nicht die niedrigerer Stufen!).
 2. Der am höchsten stehende Spieler erhält einen Bonus, wie oberhalb jedes Tempels angezeigt. Die linke, niedrigere Zahl gilt für das erste Zeitalter, die rechte, höhere Zahl für das zweite. Bei Gleichstand für die höchste Stufe erhalten die daran beteiligten Spieler den halben Bonus.
3. **DEN TZOLK'IN-KALENDER VORSTELLEN:**
 - a. Falls kein Arbeiter auf dem Startspielerfeld steht, passiert Folgendes:
 - I. Auf den aktuellen Zahn des Tzolk'in-Rades wird 1 Mais gelegt.
 - II. Das Tzolk'in-Getriebe wird um 1 Tag weiter gedreht. Arbeiter, die von den Rädern fallen, werden ihren Besitzern zurückgegeben.
 - b. Falls ein Arbeiter auf dem Startspielerfeld steht, tut dieser Spieler Folgendes:
 - I. Er nimmt seinen Arbeiter vom Startspielerfeld zurück.
 - II. Entweder erhält er den Startspielermarker von einem anderen Spieler oder er reicht den Startspielermarker nach links weiter, falls er ihn selber hatte.
 - III. Er dreht das Tzolk'in-Getriebe um 1 Tag weiter. Falls die Spielertafel des Spielers die hellere Seite zeigt, kann er das Getriebe sogar um 2 Tage weiter drehen, falls durch den zusätzlichen Tag keine Arbeiter vom Rad fallen. Hat er das Privileg benutzt, muss er seine Spielertafel auf die dunklere Seite drehen. Arbeiter, die von den Rädern fallen, werden ihren Besitzern zurückgegeben.

AUSFÜHRLICHES BEISPIEL

Wir sind in der ersten Spielrunde, Grün ist Startspieler. Sie plant, in ihrem Spielzug einen Arbeiter auf das Aktionsfeld 0 in Tikal zu setzen und einen auf das Aktionsfeld 0 in Yaxchilan und diese in ihrem nächsten Spielzug zurückzunehmen. Das würde Grün 1 Mais kosten. Sie merkt aber, dass es sie nur 2 weitere Mais kosten würde, ihren dritten Arbeiter auf das Aktionsfeld 0 in Palenque zu setzen. Sie würde dadurch in ihrem nächsten Spielzug 3 Mais erhalten, wenn sie ihn dann zurücknimmt. Also setzt sie alle ihre 3 Arbeiter jeweils auf das Aktionsfeld 0 der drei verschiedenen Räder und zahlt dafür 3 Mais.

Nun ist Blau an der Reihe. Er setzt 2 Arbeiter auf die Aktionsfelder 1 und 2 in Palenque, was ihn 4 Mais kostet. Er würde auch gerne noch seinen dritten Arbeiter nach Palenque setzen, hat dafür aber nicht genug Mais, also bleibt es bei den beiden.

Rot ist die nächste Spielerin. Sie setzt 2 Arbeiter auf die Aktionsfelder 1 und 2 in Yaxchilan und ihren dritten Arbeiter auf das Aktionsfeld 1 in Tikal. Dafür muss sie 7 Mais zahlen.

Schließlich setzt Gelb einen Arbeiter auf das Aktionsfeld 2 und einen weiteren auf das Startspielerfeld. Er zahlt dafür 3 Mais.

Die erste Spielrunde ist damit beendet und Gelb erhält den Startspielermarker. Er kann den Kalender um zwei Tage vorstellen, aber da er nur 1 Arbeiter auf den Rädern hat, stellt er ihn nur um einen Tag vor.

Gelb ist neuer Startspieler. Er setzt seine 2 Arbeiter auf die Aktionsfelder 0 und 4 in Palenque und zahlt dafür 5 Mais.

Grün hat alle ihre Arbeiter auf den Rädern, also muss sie welche zurücknehmen. Sie nimmt nur 2 ihrer Arbeiter zurück. Zunächst erhält sie 1 Holz vom Aktionsfeld 1 in Yaxchilan, dann schreitet sie 1 Stufe in Landwirtschaftstechnologie fort, indem sie ihren Arbeiter vom Aktionsfeld 1 in Tikal zurücknimmt. Wenn sie ihren Arbeiter in Palenque auch noch zurücknehmen würde, würde sie 3 Mais erhalten. Da sie aber einen Fortschritt in der entsprechenden Technologie gemacht hat, will sie diesen Fortschritt auch nutzen und lässt den Arbeiter in Palenque auf dem Rad. Anstatt Arbeiter zurückzunehmen, setzt Blau seinen letzten Arbeiter auf das Aktionsfeld 0 in Tikal, was ihn keinen Mais kostet.

Rot muss einige ihrer Arbeiter zurücknehmen. Sie nimmt den zurück, der ihr 1 Gold und 2 Mais einbringt.

Zum Ende dieser Spielrunde wird ein Mais auf den Zahn des Tzolkin-Rades gelegt, weil kein Spieler einen Arbeiter auf das Startspielerfeld gesetzt hat.



EIN SPIEL VON DANIELE TASCINI & SIMONE LUCIANI

ILLUSTRATIONEN: MILAN VAVROŇ

GRAFIK-DESIGN: FILIP MURMAK

ÜBERSETZUNG: FERDINAND KÖTHER

LEKTORAT: CARSTEN-DIRK JOST, HEIKO ELLER,
MONIKA DILLINGEROVÁ, MARCO REINARTZ

HAUPT-SPIELETESTER: PETR MURMAK, VÍT VODIČKA

SPIELETESTER: Kreten, Víttek, Vlaďa, Filip, Paul, Vladimír, Jirka Bauma, Flygon, Plema, Petr, Tomáš, Markéta, dilli, Miloš, Yuri, Jurri, David, Rumun, Monika, Filip Neđuk, Aska Dytko, Ido Traini, Simone Tascini und Freunde vom Tempio di Kurna, Tom Rosen, Jennifer Geske, Bryan Bowe, Curt Churchill und viele andere beim Gathering of Friends, Podmitrov und anderen Spielveranstaltungen.

BESONDERER DANK AN: Antonio Petrelli für die exzellenten Ideen in der frühen Entwicklung und Paul Grogan für seine unendliche Unterstützung und seinen Enthusiasmus.

CGE
Czech Games Edition

© Czech Games Edition, Juni 2018,
www.CzechGames.com

Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe:

Asmodee Germany
Friedrichstraße 47
45128 Essen
www.asmodee.de

STARTVERMÖGENSPLÄTTCHEN UND GEBÄUDEEFFEKTE

6 Der Spieler erhält 6 Mais.

2 Der Spieler erhält 2 Holz.

Der Spieler erhält 1 Stein.

Der Spieler erhält 1 Gold.

Der Spieler erhält 1 Kristallschädel.

Der Spieler erhält 2 Siegpunkte.

Der Spieler nimmt einen eigenen Arbeiter aus dem Vorrat und setzt ihn vor sich ab.

Der Spieler schreitet eine Stufe in der Landwirtschaftstechnologie vor, ohne dafür Rohstoffe zu zahlen.

Der Spieler schreitet eine Stufe in der Rohstoffgewinnungstechnologie vor, ohne dafür Rohstoffe zu zahlen.

Der Spieler schreitet eine Stufe in der Architekturtechnologie vor, ohne dafür Rohstoffe zu zahlen.

Der Spieler schreitet eine Stufe in der Theologietechnologie vor, ohne dafür Rohstoffe zu zahlen.

Der Spieler schreitet eine Stufe in einer Technologie eigener Wahl vor, ohne dafür Rohstoffe zu zahlen.

Der Spieler schreitet nach eigener Wahl 2 Stufen in einer Technologie vor oder je 1 Stufe in zwei Technologien, ohne dafür Rohstoffe zu zahlen.

Der Spieler steigt 1 Stufe im braunen Tempel auf.

Der Spieler steigt 1 Stufe im gelben Tempel auf.

Der Spieler steigt 1 Stufe im grünen Tempel auf.

Der Spieler steigt 1 Stufe in einem Tempel seiner Wahl auf.

Der Spieler kann ein Gebäude bauen (als stünde er auf dem Aktionsfeld 2 in Tikal).

Der Spieler kann auf dem Markt tauschen (als stünde er auf dem Aktionsfeld 2 in Uxmal).

Der Spieler zahlt 1 Mais und kann sofort 1 beliebige Aktion in Palenque, Yaxchilan, Tikal oder Uxmal ausführen.



Ein eigener Arbeiter braucht keinen Mais.



Jeder eigene Arbeiter braucht 1 Mais weniger für seine Ernährung. Wer zwei dieser Gebäude hat, braucht überhaupt keinen Mais für die Ernährung seiner Arbeiter.

MONUMENTEFFEKTE

Der Spieler erhält 4 Siegpunkte für jedes eigene Grabmal (grauer Rahmen) oder Monument. (Dieses Monument zählt auch dazu.)

Der Spieler erhält sowohl für jedes gebaute Gebäude als auch für jedes errichtete Monument 2 Siegpunkte. (Dieses Monument zählt auch dazu.)

Der Spieler erhält Siegpunkte für jedes während des Spiels errichtete Monument, egal, welcher Spieler es gebaut hat. (Dieses Monument zählt auch dazu.) Es gibt 6 SP pro Monument im 2-Personen-Spiel, 5 SP im 3-Personen-Spiel und 4 SP im 4-Personen-Spiel.

Der Spieler erhält 4 Siegpunkte für jedes eigene Maisernteplättchen.

Der Spieler erhält 4 Siegpunkte für jedes eigene Abholzplättchen. (Gerodeter Wald zählt nicht.)

Der Spieler erhält 4 Siegpunkte für jedes eigene Stadtgebäude (grüner Rahmen) oder Monument. (Dieses Monument zählt auch dazu.)

Der Spieler erhält Siegpunkte je nach Anzahl eigener Arbeiter im Spiel: 0 für drei, 6 für vier, 12 für fünf und 18 Siegpunkte für alle sechs Arbeiter. („Im Spiel“ heißt „nicht im Vorrat“.)

Der Spieler erhält 3 Siegpunkte für jede erreichte eigene Technologiestufe. (Ein Spielermarker auf der Startstufe zählt nicht.)

Der Spieler erhält Siegpunkte für Technologien, in denen er die dritte Stufe erreicht hat: 9 für eine, 20 für zwei, 33 für drei oder alle vier.

Der Spieler erhält 4 Siegpunkte für jeden eigenen Schrein (blauer Rahmen) oder Monument. (Dieses Monument zählt auch dazu.)

Der Spieler wählt einen Tempel und zählt die Anzahl Stufen, die er über der Startstufe steht. Für jede Stufe erhält er 3 Siegpunkte. (Das abgebildete Beispiel würde 12 SP bringen.)

In jedem Tempel erhält der Spieler die Siegpunkte seiner aktuellen Stufe. (D. h., er erhält abermals die Punkte wie zum Ende eines Zeitalters, aber nicht die Bonuspunkte dafür, der Höchste zu sein.)

Der Spieler erhält 3 Siegpunkte für jeden in Chichen Itza eingesetzten Kristallschädel, unabhängig davon, wer ihn dort eingesetzt hat.