

## Spielaufbau

### ❖ Spielbrett

- **Dschungel (Palenque)**
  - 16 Maiserntplättchen auf alle Felder
  - 12 Abholzplättchen **auf** die oberen 12 Maiserntplättchen
- **Kalender**
  - Blau-grüner Aufkleber des Tzolk'in-Getriebes auf Pfeil ausrichten
- **Wertungsmarker**
  - (Großer) Wertungsmarker der Spieler auf „0“
- **Gebäudfelder**
  - Stapel der beiden Zeitalter mischen und verdeckt neben den Plan
  - 6 Gebäude ● offen auf die Felder
- **Monumente**
  - Monumente mischen
  - 6 Monumente offen auf den Plan, Rest zurück in die Schachtel
- **Spielermarker**
  - Je 1 Marker der Spieler auf die linken Felder der 4 Technologien
  - Je 1 Marker der Spieler auf die weißen Tempel-Stufen
- **Vorräte**
  - Mais-Vorräte in die Tzolk'in-Rad-Mitte
  - Holz, Steine, Gold, Kristallschädel je 3 Arbeiter der Spieler links neben die Tempel

### ❖ Spieler

- 1 Spielertafel – helle Seite nach oben
- 3 Arbeiter
- Startvermögensplättchen mischen und je Spieler 4 verdeckt
  - Jeder wählt 2 aus, dreht diese um und legt die anderen zurück in die Schachtel
  - Jeder erhält die abgebildeten Dinge
- Startspieler auslosen und Startspielermarker geben

## Aktionen

### ❖ Güter

- Rohstoffe (Holzquader)
  - Holz
  - Stein
  - Gold
  - ?- beliebiger Rohstoff
- Mais(-Plättchen)
- Kristallschädel

### ❖ Technologien

- Vorteile beim Ausführen von Aktionen
- 4 Skalen mit jeweils 5 Stufen (Feldern)
- Vorrücken kostet 1 bzw. 2 bzw. 3 beliebige Rohstoffe
- 1 Rohstoff um von Stufe 3 auf Stufe 4 zu gelangen und den jeweiligen Bonus zu erhalten
  - Marker bleibt aber auf Stufe 3 und kann somit beliebig oft (durch die Aktion Technologiefortschritt) ausgeführt werden

### ■ Landwirtschaft

- Vorteile bei der Maisernte (mehr Mais)

### ■ Rohstoffgewinnung

- **Zusätzliches** Holz, Stein oder Gold

### ■ Architektur

- Vorteile beim Gebäudebau

### ■ Theologie

- Bessere Aktionen, Tempelaufstieg, **zusätzliche** Kristallschädel

### ❖ Tempel

- 1 Stufe höher steigen durch:
  - Startplättchen zu Spielbeginn
  - 1 Kristallschädel in Chichenitza
  - 3 Mais in Uxmal
  - 1 Rohstoff in Tikal
  - Gebäude mit diesem Bonus
  - Technologie mit diesem Bonus
- Auf der obersten Stufe kann nur 1 Spieler stehen
- Auf der obersten Stufe wird die Spielertafel (wieder) auf die helle Seite gelegt

### ❖ Gebäude und Monumente

- Kosten für den Bau sind jeweils links oben angezeigt
- Bezahlen und Plättchen vor sich ablegen
- Monumente werden nicht ersetzt
- Gebäude werden nach dem Spielzug des Spieler aufgefüllt
  - In der 1. Spielhälfte **nur** Gebäude der Stufe ●, sobald die 2. Spielhälfte beginnt, nur Gebäude der Stufe ●●
- **Gebäude mit einmaligem Nutzen**
  - Stadtgebäude, Grabmäler, Schreine
- **Farmen**
  - Verringerte Ernährungskosten
- **Monumente**
  - Siegpunkte bei Spielende

### ❖ Palenque

- Mais oder Holz aus den **jeweiligen** 4x4-Feldern
- Jeweils **oben** liegendes Ernte-Plättchen aus dem **jeweiligen** 4x4-Feld vor sich ablegen und Anzahl Mais-Marker oder Holz-Quader nehmen
  - Falls Holz- und Mais-Ernteplättchen verfügbar (sichtbar und vorhanden), besteht die freie Wahl
  - Mais durch Fischen: Feld wird nie erschöpft, es gibt aber **kein** Maiserntplättchen

- **Brandrodung:** oben liegendes Abholzplättchen abwerfen, frei gewordenes Maiserntplättchen vor sich ablegen, entsprechende Menge Mais nehmen und auf einem der Tempel 1 Stufe **herabsteigen**

### ❖ Yaxchilan

- Holz, Stein, Gold oder Kristallschädel – je nach Feld
  - Kristallschädel sind limitiert, alles andere wird „geeignet“ ersetzt

### ❖ Tikal

- Gebäude oder Monumente errichten, Technologiefortschritt oder Tempelaufstieg – sofern die Kosten bezahlt werden können
  - 1 bzw. 2 Stufen in einer oder 2 Technologie(n) aufsteigen
  - Gebäude errichten
  - 1-2 Gebäude oder 1 Monument errichten, wobei nur für 1 Gebäude ein technologischer Fortschritt genutzt werden kann
  - Für 1 beliebigen Rohstoff bei 2 verschiedenen Tempeln um 1 Stufe aufsteigen

### ❖ Uxmal

- Tempelaufstieg, Güter tauschen, Gebäude errichten oder zusätzlichen Arbeiter
  - 3 Mais zahlen und 1 Stufe in einem Tempel höher steigen
  - Beliebige Mais und Rohstoffe lt. Tabelle tauschen
  - Zusatzarbeiter nehmen – sofern (noch) vorhanden
  - **Gebäude** bauen und statt der angegebenen Rohstoffe **vollständig** mit Mais bezahlen – 2 Mais für jeden Rohstoff
  - 1 Mais zahlen und 1 beliebige Aktion in Palenque, Yaxchilan, Tikal oder Uxmal ausführen

### ❖ Chichenitza

- Jedes Feld kann nur **einmal** genutzt werden
- Kristallschädel auf dem Feld ablegen und Belohnung nehmen
  - n Siegpunkte, 1 Schritt im angegebenen Tempel aufwärts und ggfs. 1 beliebigen Rohstoffquader nehmen

## Spielablauf

### ❖ Spielzüge der Spieler

- Eine der beiden Möglichkeiten **muss** gewählt werden
- **Beliebige Anzahl Arbeiter einsetzen**
  - **Auf den Rädern**
    - Immer auf die jeweils (unbesetzte) **niedrigste** Nummer
    - Mais-Kosten =  $\Sigma$  der jeweils gesetzten Nummern + Kosten für die Gesamtzahl (ggfs. inkl. Startspielerfeld) lt. Spielertafel
    - Falls ein Spieler zu Beginn seines Zuges  $\leq 2$  Mais besitzt, kann (bzw. muss – sofern derzeit kein Arbeiter eingesetzt) er **betteln**: Maisbestand auf 3 auffüllen und auf einem der Tempel eine Stufe **herabsteigen**
      - Wer in allen 3 Tempeln auf der untersten Stufe steht, kann **nicht** betteln
        - Ausnahme: Wer einsetzen und betteln muss und in allen Tempeln unten steht, darf 1 Arbeiter auf das Feld mit den **geringstmöglichen** Kosten setzen und **muss** allen Mais abgeben
  - **Auf dem Startspielerfeld**
    - Sofern noch unbesetzt
    - Entspricht einem Rad-Feld „0“ bzgl. der Kosten
    - Vorteile
      - Nehmen des angesammelten Mais auf den Tzolk'in-Rad-**Zähnen** am Ende der Spielrunde
      - Arbeiter wird (ohne Aktion zurücknehmen) am Ende der Runde zurückgegeben
      - Startspielermarker wechselt den Besitzer
        - Besitzt er selbst den Startspielermarker, gibt er ihn an den linken Nachbarn weiter
        - Anderenfalls erhält er den Startspielermarker
    - Kalender darf auch um 2 Tage (statt 1 Tag) weitergedreht werden
      - Darf **nur** genutzt werden, falls die **helle** Seite der Spielertafel oben liegt, nach dem Drehen um 2 Tage wird die Tafel auf die **dunkle** Seite gedreht
      - Darf nicht genutzt werden, um 1 Arbeiter, der **sonst** nicht herunterfallen würde, herunterfallen zu lassen

### ■ Beliebige Anzahl Arbeiter zurücknehmen

- **Aktion** des Feldes ausführen
- **Aktion** einer niedrigeren Feld-Nummer ausführen und für jeden Schritt **rückwärts** 1 Mais zahlen
  - Ausnahme: Arbeiter auf Feldern mit den jeweils **höchsten** Nummern können eine beliebige Aktion (dieses Rades), ohne fürs Rückwärtsgehen zu zahlen, ausführen
- Nichts – außer zurücknehmen

### ❖ Erntefest?

- Pro Spiel 4 Erntefeste
- Falls 1 markierter Getriebezahn des Tzolk'in-Rades auf die Pfeilmarkierung zeigt oder aufgrund der **Startspieleraktion** um 1 Zahn **weitergedreht** wurde, werden am Ende der Spielrunde (vor dem Weiterstellen des Kalenders) folgende Aktionen durchgeführt

#### □ Arbeiter ernähren

- Für jeden Arbeiter im Spiel (vor dem Spieler oder auf einem Rad) müssen **2 Mais** gezahlt werden
- Für jeden Arbeiter, der nicht ernährt wird, werden **3 Siegpunkte verloren**

#### □ Gebäude-Wechsel

- In der Mitte des Spiels wechseln die Gebäude von ● nach ●●
- Nach dem 2. Erntefest werden alle Gebäude der Stufe ● entfernt und 6 neue der Stufe ●● gelegt

#### □ Belohnungen

- **Braun-orangefarbene Erntefeste** finden zur Mitte eines Zeitalters (nach  $\frac{1}{4}$  und  $\frac{3}{4}$  des Spiels) statt
  - Je nach Position im Tempel erhält man den Rohstoff oder Kristallschädel der Stufe auf der man sich befindet sowie alle Ressourcen der niedrigeren Stufen dieses Tempels
    - Falls nicht genügend Kristallschädel für alle Spieler vorhanden sind erhält kein Spieler einen Schädel
- **Blau-grüne Erntefeste** finden zum Ende eines Zeitalters (nach  $\frac{1}{2}$  und am Ende des Spiels) statt
  - Je nach Position im Tempel erhält man die Siegpunkte, die genau der Stufe auf der man steht, entsprechen; auf der der untersten Stufe verliert man Siegpunkte

- Wer in einem Tempel am höchsten steht, erhält zudem die Siegpunkte oberhalb des Tempel
  - Linke (niedrigere) Zahl am Ende des 1. Zeitalters, die rechte (höhere) am Ende des 2. Zeitalters
  - Bei Gleichstand erhalten alle den halben Bonus

### ❖ Kalender vorstellen

- Nachdem alle Spieler ihre Züge beendet haben, wird das Tzolk'in-Rad im Gegenuhrzeigersinn 1 Position weitergedreht
  - **Auch nach dem Ende** des 2. Zeitalters
- Alle Arbeiter auf den höchsten Feldern fallen herunter und werden den Besitzern zurückgegeben
- Falls kein Arbeiter auf dem Startspielerfeld steht, wird 1 Mais vom Vorrat auf den aktuellen Zahn des Rades gelegt

## Spielende

### ❖ Schlusswertung

- Alle Rohstoffe nach den Tauschregeln des Marktes in Mais umtauschen
- Jeder Mais zählt  **$\frac{1}{4}$  Siegpunkte**
- Jeder Kristallschädel (im Besitz) zählt **3 Siegpunkte**
- **n Siegpunkte** durch eigene Monumente

## Siegpunkte-Übersicht

### ❖ Spiel

- Chichen Itza..... 4-13 Siegpunkte
- Architektur..... 2-3 Siegpunkte

### ❖ Erntefeste

- 1. Zeitalter-Ende. 1-15 Siegpunkte
- 2. Zeitalter-Ende. 1-19 Siegpunkte

### ❖ Schlusswertung

- Mais.....  $\frac{1}{4}$  Siegpunkte
- Kristallschädel..... 3 Siegpunkte
- Güter
  - Holz.....  $\frac{1}{2}$  Siegpunkte
  - Stein.....  $\frac{3}{4}$  Siegpunkte
  - Gold..... 1 Siegpunkt
- Monumente
  - **braun**..... 2-20 Siegpunkte
  - **grün**..... 3-36 Siegpunkte
  - **blau**..... 3-31 Siegpunkte