

## Die Prinzen von Machu Picchu - KSR (Seite 1 von 2)

### Spielbeginn:

- Jeder Spieler erhält 3 Mais + 1 Lama + 1 Coca + 1 Keramik + 1 Tuch. Waren liegen immer offen.
- Bei 5, 4, 3, 2 Mitspielern erhält jeder Spieler 8, 9, 10, 12 Inkas (runde Holzscheiben), die überzähligen Scheiben sind aus dem Spiel. Jeder Spieler zieht geheim 1 Opferkarte.
- Der Startspieler setzt eine seiner beiden Spielfiguren auf Feld 1 des Inkapfades ein. Im Uhrzeigersinn setzen die Mitspieler je 1 Figur, den "Läufer" auf die folgenden freien Felder.
- Der Startspieler platziert 1 eigenen Inka auf dem Spielplan in einem Viertel seiner Wahl:
  - Maisterassen, Lamawiese, Cocoplantage, Töpferviertel oder Weberviertel.
- Reihum platzieren alle anderen Spieler ebenfalls beliebig 1 eigenen Inka, ggf. auch dort, wo schon andere Spieler platziert haben.
- Der Startspieler setzt seine 2. Spielfigur (Inkaprinz) auf ein beliebiges Stadtviertel und löst die damit verbundene Aktion aus. Danach folgen die Mitspieler im Uhrzeigersinn und setzen ebenfalls ihre 2. Figur ein und lösen ggf. Aktionen aus.

### Ablauf eines Zuges:

Die Spieler ziehen immer im Uhrzeigersinn reihum, bis das Spiel beendet ist.

Für jeden Spielzug darf der aktive Spieler wahlweise

- seinen Inkaprinzen (Spielfigur) in ein beliebiges benachbartes Viertel ziehen. Es spielt keine Rolle, ob andere Inkaprinzen dort schon stehen.
- ODER 1 Lama abgeben und in irgend ein anderes Viertel ziehen.
- ODER mit seinem Inkaprinzen im selben Viertel stehen bleiben. In diesem Fall nimmt er vom Spielplan 1 Mondscheibe - Im Viertel wird keine Aktion ausgelöst.

### 5 Stadtviertel zur Produktion:

Maisterassen, Lamawiese, Cocoplantage, Töpferviertel oder Weberviertel.

Betritt ein Inkaprinz (Spielfigur) eines dieser Viertel, erhält der aktive Spieler den gesamten **Bonus** (max. 2 Einheiten), der dort liegt. Dann dürfen alle eigenen und fremden Inkas dort produzieren.

Auf den Maisterassen erbringt jeder anwesende Inka 3 Mais. In den anderen Vierteln erbringt jeder Inka einmal gegen Abgabe von 1 Mais die Ware des Viertels.

Achtung: Nur wenn ein Bonus für den aktiven Spieler vorhanden war, darf man produzieren.

### 4 Stadtviertel zum Opfern (Tempel):

Wenn ein Inkaprinz einen der 4 Tempel betritt, nimmt der Spieler alle dort vorhandenen Opfersteine (Zylinder) vom Plan und zieht mit seinem Läufer für jeden Stein 3 Felder vor auf dem Inkapfad. Zusätzlich darf jetzt in diesem Tempel geopfert werden, d.h., in Sitzreihenfolge mit dem aktiven Spieler beginnend dürfen alle Spieler opfern.



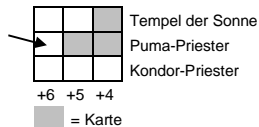
Achtung: Nur wenn mind. 1 Opferstein für aktiven Spieler vorhanden war, darf man in dem Tempel opfern, wo gerade der aktive Spieler seinen Inkaprinzen hingezogen hat.

Wer darf opfern? ==> nur Spieler mit Priester-/Sonnentempelkarte(n) vor sich.

Was darf man opfern ==> je 1 Lama in allg. Vorrat legen je Priester- /Sonnentempelkarte vor sich.

Wie oft darf man opfern? ==> je Karte 1x, wenn man die Lamas bezahlen kann.

Was erhält man? ==> Der eigene Läufer schreitet so viele Felder voran, wie die niedrigste freie Zahl in der Reihe der Priester-/Sonnentempelkarte angibt.



Tempel der Sonne Beispiel: Hier erlaubt jeder Kondor-Priester vor den Spielern gg. Abgabe 1 Lamas Puma-Priester 1 Opfer, womit je Priester-Karte der Läufer des entsprechenden Spielers um 4 Felder vorzieht. 2 Karten mit Kondor-Priester vor dem selben Spieler bringen dessen Läufer 8 Felder vor, wenn er 2 Lamas opfert.

**Der eigene Läufer bewegt sich auf dem Inkapfad vorwärts.**

Im **Haupttempel** dürfen alle Spieler Waren opfern.

Man darf nur verschiedene Waren opfern, also max. 5 Waren. 3 Mais gelten dabei als 1 Ware.

Jede geopfert Ware = Läufer des opfernden Spielers 2 Felder voran. (zB: 1 Lama + 1 Tuch = 4 Felder)

### Hütte des Wächters / Königspalast:

Hier darf der aktive Spieler **neue Inkas** aus dem eigenen Vorrat in eines der 5 produzierenden Stadtviertel einsetzen. Dafür muss er je Inka 2 bestimmte Waren zahlen (siehe Original-Hilfstableau). Dann legt er je 1 Inka in das entsprechende Viertel. Je Spielzug darf je Viertel nur 1 neuer Inka kommen.

### Haus der Jungfrauen / Haus der Priester:

Hier darf der aktive Spieler Jungfrauen- bzw. Priester-Karten vom Spielplan erwerben.

In einem Zug darf nur genau 1 Karte erworben werden. Die Kosten dafür sind auf der Karte ersichtlich (Beispiel: 2 Tuch, 1 Keramik, 1 Coca). Die Karten werden von links gekauft und vorm Spieler ausgelegt. Im Haus der Priester kann man 1 Kondor-Priester oder 1 Puma-Priester erwerben. Im Haus der Jungfrauen kann man 1 Sonnentempel-Karte (Jungfrau) erwerben.

### Marktplatz:

Hier darf der aktive Spieler unbegrenzt mit der Bank Handel treiben und nutzt Mais als Währung.

**Zunächst darf** er 1 Ware vom Markt entfernen oder 1 Ware hineinlegen (je aus/in allg. Vorrat).

Dann darf er Waren kaufen und/oder verkaufen.

Beim **Kauf** einer Ware wird stets der verdeckte Preis unter der genommenen Ware in Mais gezahlt, bzw. 6 Mais, wenn keine der gewünschten Waren mehr auf der Markttabelle liegt.

Beim **Verkauf** einer Ware erhält man den Wert der Markttabelle, der durch die Ware abgedeckt wird.

Ist die Tabelle in einer Ware bereits voll belegt, erhält man immer noch je verkaufter Ware 3 Mais.

### Sonnenuhr:

Hier darf der aktive Spieler 1 eigenen Inka aus einem beliebigen Stadtviertel ins Sonnenuhr-Viertel umsetzen. Dieser Inka wirkt einmalig in der kommenden Nacht.

### Inkapfad (Felder 1 - 20):

Beim Erreichen/Überschreiten des Kornspeichers (Feld 7) erhält der betreffende Spieler 3 Mais, beim Lamastall (Feld 13) 1 Lama aus der Bank. Es dürfen mehrere Läufer auf dem selben Feld stehen. Auf Feld 20 nimmt der Spieler die 3 obersten Opfer-Karten, sieht sie an und gibt insgesamt 2 Karten unter den Stapel zurück. Die 2 Karten darf er aus allen seinen Opfer-Karten aussuchen.

Überzählige Schritte auf dem Inkapfad werden wieder von unten auf dem Pfad neu abgetragen.

! Mais und Lama erhält man erst zum Ende seines Zuges und kann sie also nicht gleich ausgeben.

### Ende des Tages:

Wer die 3. Mondscheibe nimmt, läutet das Ende des Tages ein. Er erhält die Sonnenscheibe vom Plan. Alle anderen Spieler haben jetzt noch 1 Zug. Der letzte Spieler des Tages nimmt zum Ende seines Zuges das 1 Mais von der Zeitleiste, das oberhalb des Rundenzählsteins liegt.

**NACHT:** Die Mondscheiben der Spieler werden eingelöst und auf den Plan zurückgelegt.

Entweder gehen Läufer vor oder man erhält 3 Mais oder gg. 1 Mais die angegebene Ware.

**Sonnenuhr:** Die Spieler nehmen ihre Inkas dort in ihren Vorrat zurück und erhalten je Inka dort 3 verschiedene beliebige Waren + 3 Schritte für ihren Läufer.

**Bonus:** In den 5 Produkt.-Vierteln wird je 1 Ware platziert. Max. Bestand = 2 Bonuswaren/Viertel.

Ebenso erhält jeder Tempel 1 Opferstein. Max. Bestand = 2 Opfersteine/Tempel.

**Zeitmarker:** Auf Zeitleiste den Marker vorsetzen. Startspieler ist der Spieler mit Sonnenscheibe.

Die Sonnenscheibe wird auf den Spielplan zurückgelegt. Der Startspieler führt seinen Zug aus.

### Sonderregeln für den letzten Tag:

Mondscheiben werden sofort bei Erhalt genutzt und bei den Spielern belassen.

Der Bonus für Inkas bei der Sonnenuhr wird sofort ausgezahlt, die Inkas bleiben dort.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 11.10.10  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)

Meinungen/Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)

**Die Prinzen von Machu Picchu - KSR (Seite 2)**

**Spielende:**

SOFORT, wenn alle 15 Priester-/Sonnentempelkarten erworben wurden  
 ODER die Opferkarten aufgebraucht wurden  
 Wer noch Opferkarten bekommen müsste, erhält je 3 Karte Punkte.  
 ODER nach der 9. Runde mit der Eroberung durch die Spanier (s.u.).

**Sieger:** wer die meisten Punkte erreicht. Patt: mehr Waren zählen bei Beteiligten (3 Mais = 1 Ware)

**Reguläre Wertung (erfolgt immer):**

Symbole auf Opferkarten = je eigenem Inka im jeweiligen Viertel bzw. je Priester-/Jungfraukarte im eigenen Besitz erhält man 1 Punkt.  
 (zB 2 Tuch-Symbole auf Opferkarten und 3 Inka im Weberviertel = 2 x 3 = 6 Punkte).  
 Bonus zur Wertung: 1 Punkt je erreichtem Lagerhaus auf dem Inkapfad, also max. 2 Punkte.

**Eroberung durch die Spanier:**

Wenn das Spiel bis inkl. 9. Tag läuft, endet es nach Aufnahme der 3. Mondscheibe.  
 Nur wenn bis dahin nicht eine andere Spielende-Bedingung eingetreten ist, erobern die Spanier.  
 Alle übrigen Spieler haben noch je 1 Zug. Dann erfolgt zunächst die reguläre Wertung, danach gilt:  
 Alle Spieler zählen die Goldwerte ihrer Opferkarten + je erreichtes Lagerhaus 1 Gold dazu.  
 Wer das meiste Gold hat, verdreifacht seine Punkte, mit zweitmeistem Gold = zweifache Punkte.  
 Alle übrigen Spieler haben nur einfache Punkte.

**Tabelle für Wertung bei jedem Spieler:**

■ = kein Eintrag

	A	B	C	Siegpunkte	Punkte bei Goldwertung mit Faktor 3, 2 oder 1 multipliziert
Ware/Karte	Anzahl der Symbole auf Opferkarten	Anzahl Inkas in Produkt.-Vierteln	Anzahl Karten vor dem Spieler	Spalte A x B, Spalte A x C	
Mais					
Lama					
Coca					
Keramik					
Tuch					
Kondor-Priester					
Puma-Priester					
Sonne/Jungfrau					
Erreichte Lagerhäuser					
<b>SUMME</b>					

**Goldwertung (nur wenn die Spanier erobern):**

Goldwerte ermitteln: auf Opferkarten zählen + Lagerhauspunkte  
 Höchste Summe daraus = Faktor 3  
 Zweithöchste Summe = Faktor 2  
 ansonsten gilt der Faktor 1.  
 Bei Patts in Goldwerten erhalten alle Beteiligten den selben Faktor ihres Platzes.  
 Haben zB 2 Spieler beide das meiste Gold, gilt für sie Faktor 3. Der/die Spieler mit dem zweitmeisten Gold erhalten Faktor 2.

