

Was passiert in einem Spielzug?

ENTWEDER setzt Du genau 1 Arbeiter ein
ODER Du führst 2 untersch. INKA-Aktionen in freier Reihenfolge aus.

ZUSÄTZLICH darfst Du in Deinem Zug jederzeit Armee-Karten aus der Hand abwerfen (ggf. mehrfach), um die darauf angegebenen Ressourcen zu erhalten.

Am **ENDE** Deines Zuges darfst Du neue Arbeiter rekrutieren.
 Du kannst ihn nur mit max. 2 Arbeitern im eigenen Vorrat beenden.

Sollte das **DORF** am Ende Deines Zuges **KEINE ARBEITER** enthalten, kommt es zur WERTUNG (Fest).

FÜLLE die **GEBÄUDE-AUSLAGE** auf 4 Gebäude auf (je Typ also 2).

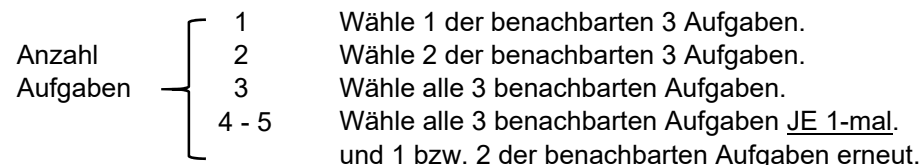
AUFGABEN:

siehe Seiten 11
 bis 13 der Regeln



Jedes Einsetzfeld mit Gottes-Symbol hat bis zu 3 Aufgaben in Nachbarschaft (X, Y, Z).

- Der Arbeiter darf 1 - x dieser Aufgaben (X, Y, Z) ausführen:
 1 Aufgabe generell, ggf. 1 Aufgabe durch Spezialfähigkeit, 1 Aufgabe für jeden benachbarten Arbeiter gleicher Farbe
Benachbart = auf gleicher Terrasse + am selben Aufgabenfeld angrenzend, das man selbst nutzen kann.



Du darfst nur solange Aufgaben ausführen, wie Du sie nach o.a. System gleichmäßig aufteilen kannst.

GOTTES-KARTEN:

- Hast Du mind. 1 STATUE, wie sie die abgegebene Gottes-Karte zeigt, erhältst Du die GESCHENKE der Gottes-Karte (vor / nach dem Ausführen der Aufgaben. Du darfst teilweise oder komplett auf Geschenke verzichten).

ENDE des ZUGES:

- Prüfe, wie viele Karten nun offen neben dem Stapel der Gottes-Karten liegen, Deine abgegebene Karte liegt offen neben dem Gotteskartenstapel.
- Bei 4 / 5 / 6 Karten im Spiel zu 2 / 3 / 4 Spielern müssen alle offenen Karten wieder in den Stapel eingemischt werden (aber NICHT Deine aktuelle Karte). Deine Karte kommt erst danach offen neben den Stapel.

SPEZIALFÄHIGKEITEN der Arbeiter: ... wirken sofort nach Platzierung

- BLAU:** Führe 1 zusätzliche Aufgabe aus, wenn auf blauem Feld platziert.
- GRÜN:** Führe 1 zusätzliche Aufgabe aus, wenn auf grünem Feld platziert.
- ROT:** Ziehe 1 Armee-Karte vom Stapel auf die Hand. Danach darfst Du 1 benachbarten Arbeiter (kein roter) vom Spielfeld in Deinen Vorrat legen.
- GELB:** Benötigt beim Platzieren 1 Nahrung weniger. Ist er der 1. Arbeiter in einem Segment (Abschnitt einer Terrasse): 1 Aufgabe mehr.
- WEISS:** Zahlst Du einmalig 1 Kartoffel = 1 Aufgabe mehr ausführen. NACH den Ausführungen MUSST Du 1 Gottes-Karte vom Stapel / offen aufnehmen.

1 ARBEITER EINSETZEN:

- Du DARFST aus Deinem Vorrat GENAU 1 Arbeiter auf einem freien Feld platzieren. Die möglichen Felder tragen immer 1 der 6 Gottes-Symbole.

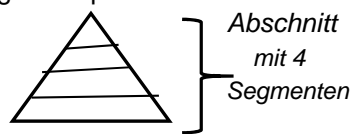


- Lege 1 **Gottes-Karte** mit passendem Symbol ab ODER zahle 1 **Gold**. Die Karte kommt offen neben den Gotteskarten-Stapel.
- Zusätzlich fallen **NAHRUNGS-Kosten** an:

Nahrung = Kartoffeln und Mais Der Arbeiter wird platziert:

- a) Wander-Kosten:** 0 Nahrung: im gleichen Abschnitt wie eig. Hohepriester
 1 Nahrung: im Nachbar-Abschnitt zum eig. Hohepriester
 3 Nahrung: weiter weg vom eig. Hohepriester

Der Spielplan besteht aus 5 Abschnitten mit je 3 Terrassen + Coricancha.



- b) Abstiegs-Kosten:** 0 Nahrung: bei Platzierung
 2 Nahrung: eines Arbeiters
 5 Nahrung: auf der ...



Rabatt: Jede gebaute Treppe zwischen dem Coricancha und dem Segment mit dem neuen Arbeiter senkt die Kosten um 2 Nahrung.

Der jeweilige Treppen-Besitzer erhält 1 SP, d.h., jede benutzte Treppe bringt 1 SP.

Coricancha = goldener Tempel auf dem Hügel

FÜHRE 2 INKA-AKTIONEN AUS:

- ♦ In beliebiger Reihenfolge werden 2 unterschiedliche Aktionen ausgeführt. Es stehen 4 zur Wahl.

INKA-AKTION HOHEPRIESTER:

1 von 5 Aktionen, wie im Folgenden beschrieben.

Du darfst Deinen Hohepriester um 1 - 2 Abschnitte im Uhrzeigersinn weiter auf dem Coricancha bewegen. Damit wird die AKTION ausgelöst, auf der er dann steht.

AKTIVER Spieler darf statt HP-Aktion 1 GOLD nehmen
Die Mitspieler führen jedoch die Aktion aus / verzichten.

→ **VEREHREN** (Anbeten, nicht Beten):

Jeder Spieler DARF Statuen aus seinem Vorrat abwerfen und rückt dafür auf der Tempelleiste vor.

AKTIVER Spieler: genau 1 Statue für 3 Felder und/oder
1 kleine Statue für 1 Feld abwerfen.

MITSPIELER: 1 große oder 1 kleine Statue für 1 Feld abwerfen.

Abgeworfene Statuen werden aus dem Spiel entfernt.
Es gibt ggf. Boni-Effekte auf der Tempelleiste.

→ **DARBIETEN:**

AKTIVER Spieler: Du DARFST 2 / 4 / 6 Mais zahlen, um auf
der Tempelleiste 1 / 2 / 3 Felder vorzurücken.

MITSPIELER: Zahle 3 Mais für 1 Feld vor auf der Tempelleiste.

→ **ERNEUERN:**

Alle Spieler DÜRFEN Nahrung zahlen, um 1 - x ihrer Gebäude
oder Armee-Karten wieder auf die Vorderseite zu drehen:

AKTIVER Spieler: Du darfst 1-mal kostenlos erneuern. Jedes
weitere Gebäude bzw. jede weitere Armee-
Karte kostet 1 Nahrung.

MITSPIELER: Sie zahlen 1 Mais für jedes Gebäude bzw. jede
Armee-Karte, die sie umdrehen wollen.

TEMPEL-LEISTE: Jedes Feld, das man passiert/erreicht, bringt sofort die
dort jeweils links angezeigte Ressource als Bonus.

Gold, Stein, Mais, Kartoffeln gelten als unbegrenzt verfügbar.→ **EROBERN:**

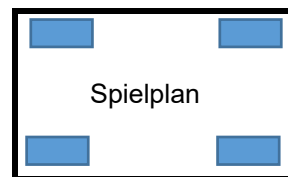
AKTIVER
Spieler:

Kündige eine beliebige Eroberung an und nimm 1
Arbeiter von einem beliebigen Ende der Dorfreihe.
Setze ihn auf "Opfer des Krieges" (Schädel-Feld).

Ist kein Arbeiter im Dorf, nimm 1 Nomaden und
ziehe 1 Arbeiter aus dem Beutel. Setze nun den
Arbeiter auf das Feld, wo der Nomade herkam.

ALLE:

Ihr dürft nacheinander Armee-Karten vor Euch legen.
Jede Armee-Karte zeigt 1 oder 2 Soldaten.
Jede ausgelegte Karte kostet 1 Kartoffel.



4 Eroberungsregionen
mit je 5 Feldern.

Jedes Eroberungs-Feld einer Region zeigt eine
Belohnung an + die dafür erforderlichen Soldaten
(Wert neben dem Totenkopf) = ABWERFEN.
Wert neben dem ROTEN PFEIL = Anzahl der
ausgespielten Soldaten, die man UMDREHT.

Der AKTIVE Spieler darf seine 1. Armee-Karte
kostenlos ausspielen.

- ♦ Haben alle Spieler ihre Armee-Karten ausgespielt, beginnen in Zugreihenfolge
die Eroberungen. Wer Eroberungs-Marker hat, darf genau 1 Marker auf ein
leeres Eroberungs-Feld legen und erhält sofort dessen Belohnung. Dafür
muss er Soldaten umdrehen und/oder abwerfen.
- ♦ Der AKTIVE Spieler darf 1 zusätzlichen Eroberungs-Marker spielen, wenn
alle Spieler nach ihm dran waren. Es gelten die üblichen Regeln.

Nicht genutzte Karten bleiben
offen liegen zur späteren Nutzung.

→ **PRODUZIEREN:**

- ♦ AKTIVER Spieler:

- 1) Du erhältst die angezeigten Erträge Deiner OFFEN ausliegenden
Produktions-GEBÄUDE und drehst diese Gebäude danach um.
Du entscheidest, wie viele Gebäude Du nutzen willst.
- x) DAVOR oder DANACH darfst Du 1 eigenes verdecktes Gebäude
auf OFFEN drehen.

- ♦ Die MITSPIELER verfahren genauso, ABER nur mit Schritt 1).

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 04.04.21

WEITERE INKA-AKTIONEN:

BETEN: Nimm einzeln 2 Gottes-Karten vom Stapel und/oder aus der Auslage. Du darfst ggf. nach der 1. Karte diese erst anschauen.

TRAINIEREN: Ziehe 2 Armee-Karten: davon 1 auf die Hand, 1 abwerfen.

REKRUTIEREN: Du darfst 1 Nomaden wählen und in Deinen Vorrat legen. Ziehe danach sofort 1 Arbeiter aus dem Beutel (wenn möglich) + platziere ihn auf dem leeren Nomadenfeld.

ENDE DES ZUGES:**REKRUTIEREN und ggf. FEST:**

- ◆ Du darfst 1 Arbeiter aus dem Dorf in Deinen Vorrat legen. ZAHLE dafür 1 Kartoffel bzw. 1 Mais, je nach Ende der Reihe. Ist es der letzte Arbeiter im Dorf hast Du die Wahl, was Du davon zahlst. Der letzte rekrutierte Arbeiter im Dorf löst ein FEST aus.
- ◆ Hast Du nun > 2 Arbeiter, behalte 2 Arbeiter, gebe Überhang aus dem Spiel.

Kostenlose Arbeiter: Immer von den Nomaden holen + danach auffüllen.

Solche Arbeiter gibt es durch Gotteskarten / Tempel / Fähigkeiten.

FEST - WERTUNG:

- ◆ Der AKTIVE Spieler nimmt das Fest-Plättchen und erhält sofort folgende SP: 1 / 2 / 4 SP für das 1. / 2. / 3. Fest.
 - 1) Alle Spieler führen 1 kostenlose Händler-Aufgabe aus.
 - 2) Alle Spieler erhalten SP entsprechend ihrer Position auf der Tempelleiste (rechts angezeigt) sowie mögliche Ressourcen (links angezeigt).
 - 3) Überprüft jede der 4 Eroberungs-Regionen:
Wer in einer Region die meisten Eroberungs-Marker hat, erhält so viele SP wie Anzahl an Arbeitern auf dem Feld "Opfer des Krieges" sind.
Patt: Der Beteiligte mit Marker weiter rechts führt.
 - 4) Jede Gottes-Karte auf der Hand kostet 1 Kartoffel.
Jede fehlende Kartoffel = minus 2 SP (man fällt nicht unter 0 SP).
 - 5) Ist es das **3. Fest**, geht es mit der **SCHLUSS-WERTUNG** weiter.

6) Legt das Fest-Plättchen neben den Spielplan UND füllt das Dorf mit Arbeitern aus dem Beutel auf, soweit wie möglich.

Ist aber gar kein Arbeiter im Beutel, wird das nächste Fest ausgelöst mit den entsprechenden Schritten. DANACH GILT:



Alle Spieler führen jeweils 1 Zug aus. Danach beginnt das letzte Fest.

Partie zu zweit: Beim 1. Fest erhalten alle nicht belegten Felder mit Hinweis " 2 Pers." auf der mittleren Terrasse 1 zufällig gezogenen Arbeiter.

7) FEST-KARTEN ZIEHEN:

Es beginnt, wer die wenigsten SP hat usw. bis zu den meisten SP.
ZU VIERT: Die Spieler mit den wenigsten / zweitwenigsten SP ziehen je 2 Gottes-Karten vom Stapel, die anderen = je 1 Karte.
ZU DRITT: Die Spieler mit den wenigsten SP zieht 2 Gottes-Karten vom Stapel, die anderen = je 1 Karte.
ZU ZWEIT: Die Spieler mit den wenigsten SP zieht 2 Gottes-Karten vom Stapel, der andere = 1 Karte.

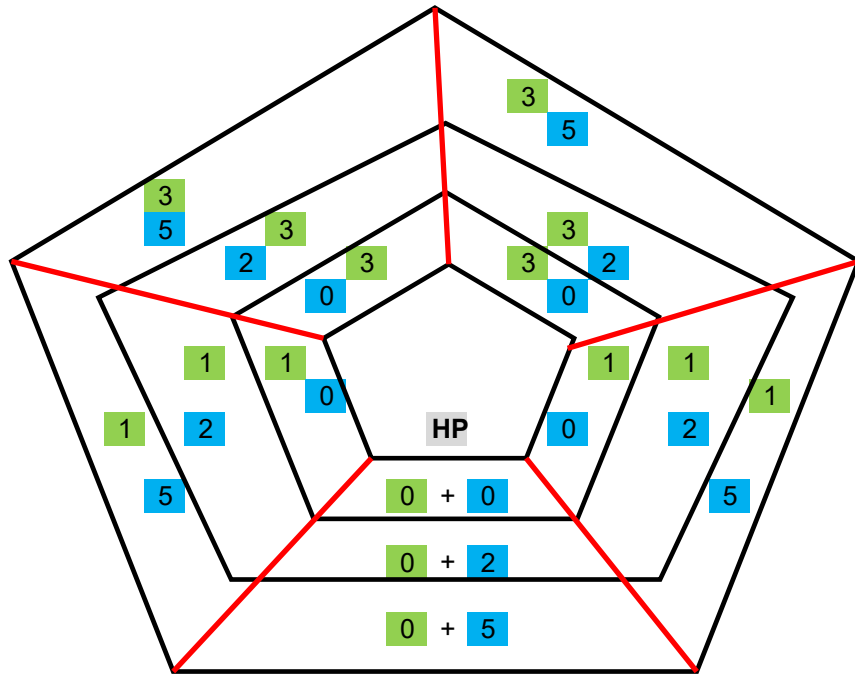
Patt: Derjenige Beteiligte führt, der eher ab aktivem Spieler in der Zugreihenfolge dran wäre.

- ◆ Danach dürfen alle, beginnend mit dem aktivem Spieler in Zugreihenfolge, bis zu 3 Gottes-Karten abwerfen + deren abgebildete Geschenke erhalten. Diese Karten werden in den Gotteskartenstapel eingemischt.
- ◆ Evtl. Gebäude in der Auslage werden am Ende dieses Schrittes verdeckt unter den entsprechenden Stapel gelegt. 2 neue Gebäude von jedem Typ kommen neu in die Auslage.

SPIELENDENACH 3. FEST + SCHLUSSWERTUNG FÜR JEDEN SPIELER:

- a) Jeder Teppich aus 1 - 7 unterschiedl. Webmustern = 0/1/3/6/10/15/21 SP.
- b) SP aus einem der 4 obersten Felder der Tempelleiste, wenn eig. Marker dort.
- c) 2 SP je eigenem offen ausliegendem Gebäude (inkl. passive Gebäude) .
- d) 1 SP für jede Gottes-Karte auf der Hand.
- e) 1 SP für jede eigene offen ausliegende Armee-Karte.
- f) 1 SP für jeden Arbeiter im eigenen Vorrat.
- g) 1 SP für jedes Gold im eigenen Vorrat.

Wer die meisten SP hat, gewinnt. Patt: Beteiligter mit mehr Ressourcen siegt.

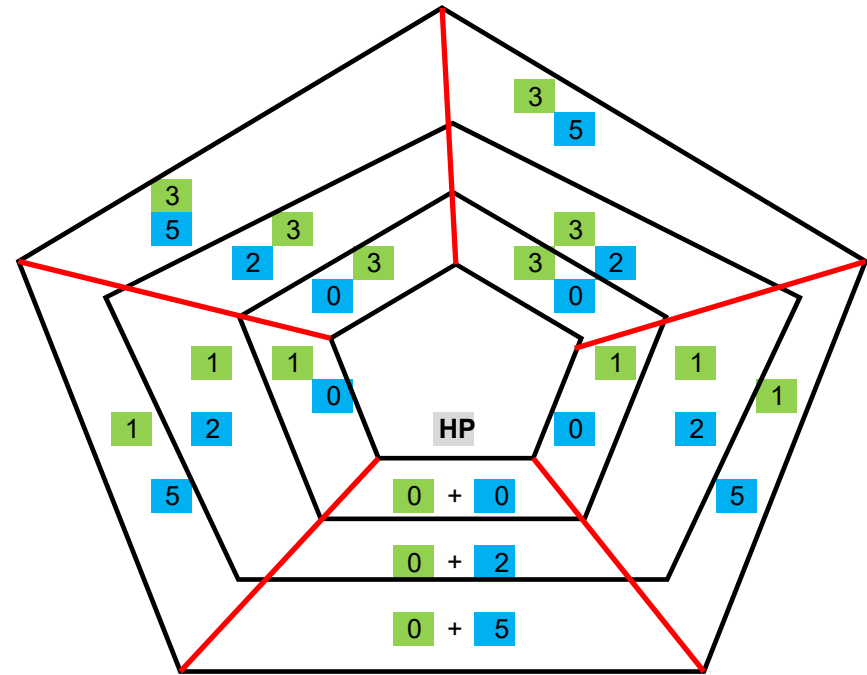


Arbeiter
platzieren:

Wanderkosten
Abstiegskosten
(in Nahrung)

je in Bezug zum
Standort des
Hohepriesters (HP)

Jede gebaute
Treppe senkt
die Kosten
um 2.



Arbeiter
platzieren:

Wanderkosten
Abstiegskosten
(in Nahrung)

je in Bezug zum
Standort des
Hohepriesters (HP)

Jede gebaute
Treppe senkt
die Kosten
um 2.