

## Teotihuacan - KSR (Seite 1 von 3)

Man spielt im Uhrzeigersinn und jeder Spieler hat immer genau 1 Zug.  
Es geht solange reihum, bis eine der Eklipsen (Wertung) ausgelöst wird.

### SPIELZUG:

Wer am Zug ist, hat die Wahl aus 2 Möglichkeiten:

**ENTWEDER** alle eigenen eingeschlossenen Arbeiter kostenlos freisetzen:

- ◆ Arbeiter sind eingeschlossen auf einem Platz mit Schlüssel darin und breitem Rahmen darum.  
Freisetzen= Würfel in allg. Bereich derselben Aktionstafel verschieben.

**ODER** einen normalen Spielzug ausführen:

- ◆ Der Spieler muss genau 1 seiner freigesetzten Arbeiter (Würfel) um 1 - 3 Aktionstafeln im Uhrzeigersinn weiter bewegen.
- ◆ Danach muss er **GENAU** 1 der 3 möglichen Aktionen der Aktionstafel ausführen, auf der sein bewegter Arbeiter gelandet ist.

#### Aktion KAKAO ERNTEN:

- ◆ Der bewegte Arbeiter wird in den allg. Bereich (undefiniert) der Aktionstafel gelegt und bringt so viele Kakao-Chips ein, wie bisher schon verschiedene Würfelfarben freigesetzter Arbeiter dort liegen + 1 Chip extra.

#### Aktion ANBETEN:

*nicht auf Aktionstafeln 5 und 6*

- ◆ Ein Anbetungsraum ist ein seitlicher Streifen auf der Aktionstafel. Ist dort schon ein Arbeiter eines anderen Spielers, muss der aktive Spieler 1 Kakao in allg. Vorrat zahlen und den fremden Arbeiter in den allg. Bereich der Aktionstafel verschieben. Ein eigener Arbeiter kann auf diese Weise aber nicht freigesetzt werden.
- ◆ Der eigene Arbeiter betritt nun den Anbetungsraum und nutzt 1 Möglichkeit:
  - a) Er nutzt die Fähigkeit von 1 der 3 Herrscherplättchen dort (nur Tafel 1).
  - b) Er geht auf dem angegebenen Tempel um 1 Stufe vor.
  - c) Er macht 1 Fortschritt in einem Tempel seiner Wahl.

- ◆ Er nimmt das Entdeckungs-Plättchen neben dem Anbetungsraum UND zahlt die darauf links oben evtl. angegebenen Kosten UND 1 Kakao extra.
- ◆ Das Plättchen legt er offen vor sich ab und dreht es erst irgendwann nach erfolgter Nutzung um. MASKEN werten bei jeder zukünftigen Eklipse.
- ◆ Danach wird ein neues Entdeckungs-Plättchen aufgedeckt.

### TEMPEL-FORTSCHRITT:

- ◆ Dabei bewegt man seinen Marker 1 Stufe weiter aufwärts:
  - KLEINE Stufe = man erhält die darauf sichtbare Belohnung. Sternchen steht für beliebig = Holz / Gold / Stein.
  - GROSSE Stufe = man erhält 1 der dort liegenden Entdeckungs-Plättchen ODER später die Belohnung auf der Stufe.
- ◆ Die vorletzte Stufe schaltet eine Wertungsregel für das Spielende frei.
- ◆ Die oberste Stufe kann nur betreten werden, wenn dort kein anderer Marker liegt. Ansonsten verfällt der Fortschritt.

#### Haupt-Aktion ausführen:

- ◆ Der Spieler muss so viel Kakao bezahlen, wie verschiedene Würfelfarben bisher schon auf der Aktionstafel lagen (ohne eingeschlossene Würfel).
- ◆ Der neue Arbeiter (Würfel) wird in den allg. Bereich gesetzt.
- ◆ Der Spieler zählt, wie viele Arbeiter seiner Farbe nun auf der Aktions-Tafel sind. Max. 3 Arbeiter können wirksam werden.

### Palast (1):

- ◆ Hier geht nur ANBETEN / KAKAO ERNTEN.  
Der Arbeiter muss auf eines der Herrscher-Plättchen ziehen.

### Wald (2) / Steinbruch (3) / Goldvorkommen (4):

- ◆ Der Spieler zählt alle seine eigenen freigesetzten Arbeiter im allg. Bereich der Aktions-Tafel. Der schwächste Arbeiter (kleinste Augenzahl) bestimmt die nutzbare Spalte. Die Anzahl der Arbeiter zeigt die gültige Reihe an. Es gibt Reihen für 1, 2 oder 3 Arbeiter.



*zB: 3. Reihe mit 2 Verstärkungen*

**VERSTÄRKUNG:**

- ◆ Nach der Haupt-Aktion VERSTÄRKT der Spieler GENAU 1 seiner Arbeiter (freigesetzten) um 1 Auge, indem er den Würfel entsprechend dreht. Falls doppelte Verstärkung möglich ist, kann man 2-mal den selben Würfel verstärken oder 2 verschiedene Würfel um je 1 Auge verbessern.



Sollte dabei ein Arbeiter auf 6 Augen kommen, findet sofort ein AUFSTIEG statt. Nun ist Folgendes zu tun:

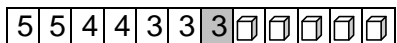


- ➔ Der Spieler macht 1 Fortschritt auf der "Straße der Toten" bis max. 9.
- ➔ Der Würfel kommt in allg. Bereich der Palast-Aktionstafel (1) und zeigt wieder nur 1 Auge.
- ➔ Der Spieler wählt 1 der Belohnungen, die im Kreis neben der "Straße der Toten" zu sehen sind: 5 SP / 5 Kakao / 1 Tempelfortschritt auf Tempel nach Wahl / zahle 3 Kakao = 2 Tempelfortschritte (beliebig) / erhalte den 4. Arbeiter (auf Tafel 1) mit 3 Augen und 2 Kakao.
- ➔ Helle Scheibe auf Kalenderleiste um 1 Position voran ziehen.
- ➔ Nach Abschluß des Spielzuges kann es zu einer Wertung kommen.
- ➔ Sollten 2 Arbeiter im selben Zug 6 Augen haben, steigt jeder w.o. auf.

**EKLIPSE (Wertung):**

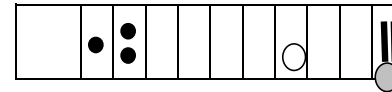
- ◆ Erreicht die helle Scheibe auf der Kalenderleiste die Position der dunklen Scheibe, kommt es zu einer Eklipse.
- ◆ Auch mehrere Aufstiege im Spielzug führen dazu, dass die HELLE Scheibe jetzt auf der DUNKLEN Position verharrt, also nicht ggf. weiterzieht.
- ◆ Sollte im Spielzug des Schluss-Spielers die dunkle Position erreicht werden, haben alle Spieler (auch der Schluss-Spieler) 1 weiteren Spielzug.  
*Schluss-Spieler ist der Spieler, der in einer Runde zuletzt dran ist.*
- ◆ Sollte durch einen anderen Spieler die dunkle Position erreicht werden, spielt man normal die Runde zu Ende und 1 komplette weitere Runde folgt.

- 1) Man sucht die niedrigste sichtbare Zahl auf der GEBÄUDE-Leiste des Plans (5 .. 1) und multipliziert diese Zahl mit seiner aktuellen Stufe auf der "Straße der Toten" UND erhält entsprechend SP.



*zB: Hier wäre es die "3" auf der Gebäude-Leiste.*

- 2) Der/die Spieler mit größtem Fortschritt auf PYRAMIDEN-Leiste = 4 SP.



*zB: Spieler auf der "10" ist führend.*

- 3) Jeder Spieler erhält SP je Stufe, die er auf der PYRAMIDEN-Leiste erreicht hat. Bei 1. / 2. / 3. Wertung = 4 / 3 / 2 SP.

*zB: Spieler ist auf Stufe 4 und erhält bei 2. Wertung 4 x 3 = 12 SP.*

- 4) Alle Marker kommen auf die Startstufe der PYRAMIDEN-Leiste zurück.

- 5) Jeder Spieler bildet mit seinen MASKEN Sätze aus verschiedenen Masken. Jeder Satz bringt bei:

Maskenzahl:	1	2	3	4	5	6	7
Punkte:	1	3	6	10	15	21	28

- 6) UNTERHALT zahlen:

Jeder Spieler muss für jeden eigenen Arbeiter 1 Kakao in allg. Vorrat zahlen. Je Kakao, den man nicht zahlen kann/will, verliert man 3 SP. Unter "0" SP kann man nicht fallen.

- 7) ANPASSUNG der Position der DUNKLEN Scheibe:

Nach 1. + 2. Wertung wird die helle Scheibe auf ihre Startposition gesetzt. Die dunkle Scheibe kommt je nach Spieleranzahl auf bestimmte Position. Zu viert kommt die Scheibe nach 1. / 2. Wertung auf Position 11 / 10.

- 8) SPIELENDE:

Nach 3. Wertung oder nach Pyramiden-Fertigstellung werten alle Spieler mit freigeschalteten Tempelbonus-Plättchen zusätzlich ALLE eben diese Tempelbonus-Plättchen. Danach endet das Spiel.

Wer die meisten SP hat, gewinnt die Partie.

Patt: Der Beteiligte mit mehr Kakao ist besser.

*Bei weiterem Patt gewinnt der daran Beteiligte mit kleinerer Zugfolgezahl.*

**Weitere Haupt-Aktionen:**

**Alchemie (5):**

- ◆ Der Spieler wählt eines der Technologie-Plättchen. Hat er nur 1 Arbeiter dort, kann er nur 1 Plättchen aus oberster Reihe wählen.  
Sollte dieser Arbeiter aber mind. 4 Augen haben, gilt Einschränkung nicht.  
... Jedoch kann ein solcher Arbeiter nicht verstärkt werden.
- ◆ Der Spieler zahlt Kosten in Gold (auf Plättchen angezeigt) und setzt einen seiner Techno-Marker auf das Plättchen. Wirkung gilt erst ab Folgezug.  
UND jeder andere Spieler mit Marker auf dieser Technologie erhält 3 SP.
- ◆ Je nach Spalte, in der die gerade entwickelte Technologie liegt, macht der Spieler 1 Tempel-Fortschritt.
- ◆ Der Spieler verstärkt 1 seiner Arbeiter auf der Alchemie-Tafel.

**Adelige (6):**

- ◆ Der Spieler zahlt 2 Holz, um erstes Gebäude links von der Gebäude-Leiste zu nehmen, welches er auf das äußerst linke freie Feld einer Gebäudereihe auf der Adelligen-Aktionstafel setzt.
- ◆ Hat der Spieler 1 Arbeiter auf der Aktions-Tafel, kann er nur in die oberste Reihe einsetzen, falls möglich.  
Hat der Spieler 2 Arbeiter auf der Aktions-Tafel, setzt er das Gebäude in die mittlere Reihe ein, falls möglich. Ggf. setzt er in obere Reihe ein.  
Hat der Spieler 3 Arbeiter auf der Aktions-Tafel, setzt er das Gebäude in die untere Reihe ein, falls möglich. Ggf. setzt er in mittlere/obere Reihe ein.
- ◆ Der Spieler erhält so viele SP, wie das Feld angibt, wo er das Gebäude platziert hat.  
UND er erhält 1 Fortschritt auf der "Straße der Toten" bis max. 9.
- ◆ Der Spieler verstärkt 1 seiner Arbeiter auf der Adelligen-Aktionstafel um 1.  
Mit 3 oder mehr Arbeitern darf er 2 Verstärkungen vornehmen.

**Verzierungen (7):**

- ◆ Der Spieler zahlt 3 Gold für 1 verfügbare Verzierung.  
Bei 2 bzw. 3 eigenen Arbeitern auf der Tafel spart er 1 bzw. 2 Gold.
- ◆ Das Verzierungs-Plättchen legt er in die Pyramide auf 1 erlaubten Platz:  
Tiefere Stufen neben der Stufe, wo die Verzierung platziert wird, müssen schon Verzierungen haben.
- ◆ Der kleine Pfeil auf neuer Verzierung muss zur Pyramidenmitte zeigen.
- ◆ Der Spieler prüft, ob ein gerade abgedecktes Symbol direkt darüber auf der Verzierung erscheint = 1 SP. Beide Symbole passend = 2 SP.  
Einige Symbole führen zu 1 Tempelfortschritt, was 1 SP für Abdeckung ergibt sowie weitere 3 SP und 1 Fortschritt auf Pyramiden-Leiste.
- ◆ Der Spieler verstärkt 1 seiner Arbeiter und zieht 1 neues Verzierungs-Plättchen zur Auffüllung der Auslage.

**Bauwerk (8):**

- ◆ Der Spieler wählt bis zu so viele Pyramidensteine, wie er Arbeiter auf der Tafel 8 hat. Er legt die Steine in die Pyramide, mind. aber 1.
- ◆ Der Bau jedes Pyramidensteins ...  
in der Grundebene kostet 2 Stein und bringt je 1 SP.  
in Ebene 2 kostet je 2 Stein +1 Holz und bringt je 3 SP.  
in Ebene 3 kostet je 2 Stein +2 Holz und bringt je 5 SP.  
in Ebene 4 kostet 2 Stein +3 Holz und bringt 7 SP.
- ◆ Durch Bau in Ebene 4 wandert die helle Kalenderscheibe auf die dunkle.



Bei Bau eines Pyramidensteins darf man diesen beliebig ausrichten.  
Jede symbolisch passende Abdeckung einer Fläche darunter bringt 1 SP.  
Einige Symbole führen bei Abdeckung zu 1 Tempelfortschritt und 1 SP  
sowie für jeden im Spielzug gelegten Pyramidenstein 1 Fortschritt auf der Pyramiden-Leiste.

- ◆ Der Spieler verstärkt 1 seiner Arbeiter (ggf. 2 Arbeiter).
- ◆ Der Spieler zieht neue Pyramidensteine, um das offenliegende Angebot der Aktionstafel aufzufüllen.