

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.
Der Startspieler beginnt (wechselt nicht).

SPIELZUG: Ggf. 3 KAKAO zahlen, um alle eigenen Arbeiter freizusetzen.

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.

- ▼ Sobald der Spieler mit "Schlussspieler-Marker" seinen Zug beendet hat, setzt er die weiße Scheibe auf der Kalenderleiste +1 Feld vor.

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

- ◆ Anbetungsraum ist ein seitlicher Streifen auf der Aktionstafel mit Schlüssel. 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 den Anbetungsraum und nutzt 1 der folgenden Möglichkeiten (a - c). Der Arbeiter ist nun eingeschlossen!
a) Im Fall der Tafel 1 nutzt er Fähigkeit von 1 der 3 Herrscherplättchen dort.
Im Fall der Tafeln 2/3/4 geht er beim angegebenen Tempel 1 Stufe vor.
Im Fall der Tafel 7 geht er in beliebigem Tempel 1 Stufe vor.

- b) Er nimmt das Entdeckungs-Plättchen neben dem Anbetungsraum UND zahlt die darauf links oben angegebenen Kosten.

Im Fall der Tafel 1 ist Option b) allein nicht wählbar.

Das Plättchen legt er offen vor sich ab + dreht es erst irgendwann nach erfolgter Nutzung um. MASKEN werten bei jeder zukünftigen Eklipse.

- c) Er zahlt 1 Kakao, um beide Möglichkeiten (a+b) zu nutzen.
- ◆ Danach wird ein neues Entdeckungs-Plättchen aufgedeckt, falls nötig.

Wie funktioniert ein 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 nimmt 1 beliebiges der dort liegenden Entdeck.-Plättchen ODER man nimmt 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. Betreten kostet keinen Kakao.
Anbeten = 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 seiner Arbeiter zeigt die gültige Reihe an. Es gibt Reihen für 1, 2 oder 3 Arbeiter.



zB: 3. Reihe mit 2 Aufwertungen (Verstärkungen)

VERSTÄRKUNG:

a) Erinnerung:

◆ Nach der Haupt-Aktion hatte der Spieler GENAU 1 seiner Arbeiter (nicht eingeschlossen) um 1 Auge verstärkt, indem er den Würfel entspr. drehte. Falls doppelte Verstärkung möglich war, konnte er 2-mal den selben Würfel verstärken oder 2 verschiedene Würfel um je 1 Auge verbessern.

b) Was passiert, wenn ein Arbeiter 6 Augen erreicht:

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

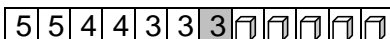


- ➔ Der Spieler macht 1 Fortschritt auf der "Straße der Toten" bis max. 9.
- ➔ Der Würfel mit "6" kommt in allg. Bereich der Palast-Aktionstafel (1) und zeigt wieder nur 1 Auge.
- ➔ Der Spieler wählt 1 der Belohnungen, die im Kreis neben der "Straße der Toten" zu sehen sind: 5 SP / 5 Kakao / 1 Tempelfortschritt 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): 3-mal in der Partie

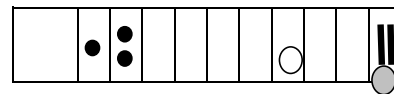
- ◆ Erreicht die helle Scheibe auf der Kalenderleiste die Position der dunklen Scheibe, kommt es zu einer Eklipse.
- ◆ Auch mehrere Aufstiege im Spielzug führen dazu, dass die HELLE Scheibe jetzt auf der DUNKLEN Position verharrt, also nicht ggf. weiterzieht.
- ◆ Sollte im Spielzug des Schluss-Spielers 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. Danach erfolgt die Wertung.

1) Man sucht die niedrigste sichtbare Zahl auf der GEBÄUDE-Leiste des Plans (5 .. 1) und multipliziert diese Zahl mit seiner aktuellen Stufe (1 - 9) 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 (Wert 1 - 3) = 1 Kakao und (Wert 4 - 6) = 2 Kakao in den 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 weiße Scheibe auf 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:

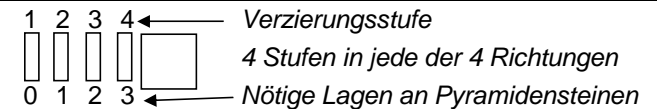
Alchemie (5):

- ◆ 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 natürlich 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 (Tempel-Symbol dort).
- ◆ Der Spieler verstärkt 1 seiner Arbeiter auf der Alchemie-Tafel.

Adelige (6):

- ◆ Der Spieler zahlt 2 Holz, um das erste Gebäude links von der Gebäude-Leiste zu nehmen, welches er auf das äußerst linke freie Feld einer erlaubten Gebäudereihe auf der Adelligen-Aktionstafel (6) 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 gerade 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.
- ◆ Wenn ein Verzierungs-Symbol direkt darunter das gleiche Symbol abdeckt, gibt es = 1 SP. Ein Verzierungs-Plättchen kann so 2 SP machen. Ist so ein SP generiert worden und zusätzlich das obere Symbol farbig, gibt es 1 entsprechenden Tempel-Fortschritt.
- ◆ Generell gibt es 3 SP und 1 Fortschritt auf der Pyramiden-Leiste dazu.
- ◆ 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 kostet in Ebene 1 / 2 / 3 / 4: 2 Stein / 2 Stein + 1 Holz / 2 Stein + 2 Holz / 2 Stein + 3 Holz und bringt entsprechend 1 / 3 / 5 / 7 SP.
- ◆ Jeder neue Stein = in die Mitte von 4 Grundflächen / 4 Pyramidensteinen.
- ◆ Durch Bau in Ebene 4 wandert weiße Kalenderscheibe sofort auf dunkle.
- ◆ Beim Bau eines Pyramidensteins darf man diesen beliebig ausrichten.
- ◆ Wenn ein Symbol auf dem neuen Pyramidenstein nun auf dem Stein darunter an gleicher Stelle das gleiche Symbol abdeckt, gibt es 1 SP. Ein Pyramidenstein kann so mehrere SP machen. Ist bei so einer gleichen Abdeckung oberes Symbol farbig, gibt es 1 entsprech. Tempel-Fortschritt.
- ◆ Für jeden im Spielzug gelegten Pyramidenstein gibt es 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.