

DANIELE TASCINI SIMONE LUCIANI

# TZOLK'IN

STÄMME UND PROPHEZEIUNGEN





# SPIELMATERIAL

Diese Erweiterung enthält einige neue Spielelemente, um das Tzolk'in-Grundspiel noch abwechslungsreicher zu gestalten. Diese neuen Spielmechanismen können einzeln oder in beliebiger Kombination verwendet werden. Die Tzolk'in-Erweiterung ist nur zusammen mit dem Grundspiel spielbar.

Die Plättchen dieser Erweiterung sind mit diesem Symbol gekennzeichnet.

## ZUSÄTZLICHE ROHSTOFFQUADER

- 15+ Rohstoffquader



Rohstoffe sind in Tzolk'in nicht begrenzt (Holz, Stein und Gold). Diese zusätzlichen Quader werden einfach denen des Grundspiels hinzugefügt, sodass auch in einem 5-Personen-Spiel immer genügend viele Rohstoffquader vorrätig sind.

## STÄMME

- 13 Stammesplättchen



Hiermit erhält jeder Spieler eine Sonderfähigkeit, welche die Regeln des Spiels verändert und es dadurch noch vielseitiger werden lässt.

## PROPHEZEIUNGEN

- 13 Prophezeiungsplättchen



- 1 Prophezeiungstafel



Jede Prophezeiung gilt für ein Viertel des Spiels und macht einen Spielaspekt schwieriger als üblich. Wer diese Herausforderung bewältigt, wird mit zusätzlichen Siegpunkten beim nächsten Erntefest belohnt.

## NEUE GEBÄUDE

- 8 neue Gebäude



Vier neue Gebäude für jedes Zeitalter eröffnen neue Spielmöglichkeiten.

## FÜNFTER SPIELER

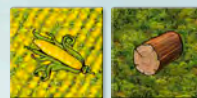
- Spielmaterialelemente aus Holz für einen fünften Spieler



- Eine neue doppelseitige Spielertafel für den fünften Spieler



- 7 neue Ernteplättchen (4 Maisernteplättchen und 3 Abholzplättchen)



- 13 Schnellaktionsplättchen



- 1 Schnellaktionstafel



Tzolk'in kann jetzt auch mit 5 Spielern gespielt werden. Außerdem stehen die Regeln für die Schnellaktionen auch bei weniger Spielern zur Verfügung.

# STÄMME

Wir nennen sie zwar alle „Maya“, aber ihre Zivilisation bestand aus dutzenden Stadtstaaten mit jeweils eigener Identität und unterschiedlicher Kultur. Die Erweiterung „Stämme“ ermöglicht es den Spielern, einen Volksstamm der Maya mit einzigartiger Befähigung zu führen.

## SPIELAUFBAU

Nach dem Aufbau des Spiels (einschließlich aufgedeckter Gebäude und Monumente sowie dem Einsatz neutraler Arbeiter, falls nötig) werden die Stammesplättchen gemischt und an jeden Spieler 2 davon auf zufällige Weise ausgeteilt, gleichzeitig mit der Verteilung der Startvermögensplättchen. Während die

Spieler ihre beiden Startvermögensplättchen wählen, wählt auch jeder eins seiner Stammesplättchen, das er behalten möchte, und gibt das andere zurück.

## SONDERFÄHIGKEIT

Das gewählte Stammesplättchen verleiht jedem Spieler eine Sonderfähigkeit, die er während des ganzen Spiels nutzen kann. Diese Sonderfähigkeit ist auf dem jeweiligen Plättchen erklärt. Weitergehende Beschreibungen sind im Anhang am Ende dieser Spielregel zu finden.

# PROPHEZEIUNGEN

Mit magischer Einsicht haben die Propheten drei Schicksalsschläge vorausgesehen, die über das Mayavolk hereinbrechen werden. Die weisesten Herrscher werden sich dagegen wappnen und ihr Volk zu noch größerem Ruhm führen.

## SPIELAUFBAU

Während des Spielbaus werden die Prophezeiungsplättchen gemischt und 3 davon zufällig gezogen (wenn die Gebäude und Monumente aufgedeckt werden und bevor die Spieler ihre Startvermögensplättchen wählen). Diese drei Plättchen werden in beliebiger Reihenfolge auf die Prophezeiungstafel gelegt.

## DAUER EINER PROPHEZEIUNG

Jede Prophezeiung sagt einen Schicksalsschlag voraus, der für jeweils ein Viertel des Spiels eintritt. Die Wirkung der ersten Prophezeiung setzt am Tag nach dem ersten Erntefest ein. Dieser Schicksalsschlag dauert bis zum Ende des zweiten Erntefest-Tages.

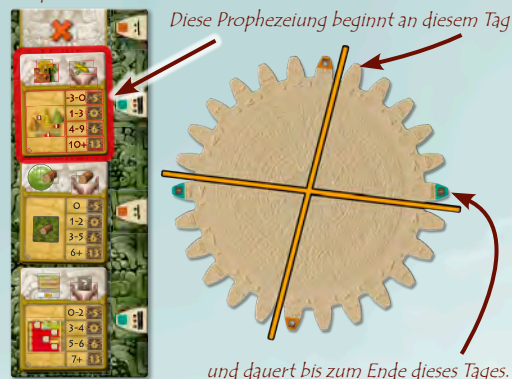
Am nächsten Tag tritt dann der nächste Schicksalsschlag ein und dauert bis zum Ende des dritten Erntefest-Tages. Dann folgt der dritte Schicksalsschlag, der bis zum Spielende dauert.

Jede Prophezeiung tritt am Tag nach einem Erntefest ein und dauert bis zum Ende des nächsten Erntefest-Tages. Das gilt auch



dann, falls jemand das Privileg der Zeitbeschleunigung nutzt und den Kalender um 2 Tage vorstellt, um ein Erntefest einen Zahn später als üblich stattfinden zu lassen. Für das erste Spielviertel gibt es keine Prophezeiung, diese gelten für die letzten drei Viertel, eine nach der anderen.

Beispiel



## SCHICKSALSSCHLÄGE

Die obere Hälfte jedes Prophezeiungsplättchens stellt einen Schicksalsschlag dar. Dieser Schicksalsschlag erschwert einen bestimmten Aspekt des Spiels, solange er andauert.

Der Schicksalsschlag dauert bis zum **ENDE** eines Erntefest-Tages. Er wirkt auch dann noch, wenn die Spieler ihre Belohnungen für das Erntefest erhalten.

Falls ein Spieler auf Grund eines Schicksalsschlages etwas zahlen muss, wenn er eine Belohnung durch einen Tempel oder ein Gebäude erhält, kann er auf die Belohnung verzichten, um so keine Abgaben entrichten zu müssen.

Falls ein Spieler durch eine Aktion mehrere Vorteile gewinnt und ein Schicksalsschlag verlangt, dass er für einen davon etwas zahlt, kann er auf diesen Vorteil verzichten, um nicht dafür zahlen zu müssen. Er kommt trotzdem in den Genuss der anderen Vorteile.

Beispiel



*Diese Prophezeiung verlangt, immer 1 Mais zu zahlen, wenn ein Spieler 1 Gold erhält. Die Aktion 5 in Yaxchilan bringt dem Spieler 1 Gold, 1 Stein und 2 Mais. Wenn ein Spieler unter dieser Prophezeiung diese Aktion vornimmt, hat er 2 Möglichkeiten:*

1. *Er nimmt entweder 1 Stein und 2 Mais, oder*
2. *er nimmt 1 Gold, 1 Stein und 1 Mais.*

*Es ist wichtig zu wissen, dass man die Kosten mit dem Mais zahlen kann, den man durch die Aktion erhält. Man kann natürlich auch 1 Mais zahlen und dann 1 Gold, 1 Stein und 2 Mais nehmen, was auf dasselbe hinausläuft.*

*Nehmen wir an, der Spieler hat Stufe 3 der Rohstoffgewinnungstechnologie erreicht. Normalerweise würde er nun 2 Gold, 2 Steine und 2 Mais nehmen. Während der Wirkung der Prophezeiung hat er 3 Möglichkeiten:*

1. *Er nimmt 2 Steine und 2 Mais, oder*
2. *er nimmt 1 Gold, 2 Steine und 1 Mais, oder*
3. *er nimmt 2 Gold und 2 Steine.*

Jeder Schicksalsschlag ist im Anhang am Ende dieser Spielregel genau erklärt.

## BONUSPUNKTE

Zum Ende jedes Schicksalsschlages (nachdem jeder Spieler seine Arbeiter ernährt und Belohnungen erhalten hat) bekommen alle Spieler Bonuspunkte, wie auf der unteren Hälfte des Prophezeiungsplättchens angegeben ist. Dabei ist zu beachten, dass man auch Punkte verlieren statt gewinnen kann. (Wer mehr Punkte verliert, als er besitzt, hat anschließend negative Siegpunkte.)

Die Belohnung ist mit dem Schicksalsschlag verbunden. Wenn z. B. ein Prophet vorhersagt, dass Gebäude teurer werden, werden die Spieler für ihre Gebäude belohnt. Dabei zählen alle Gebäude, egal, wann sie gebaut wurden, und deshalb wird sich ein weiser Herrscher für den Bau von Gebäuden rüsten, bevor diese teurer werden. Das ist der Nutzen einer Vorhersage.

Die Belohnungen sind im Anhang am Ende dieses Regelheftes genau erklärt.

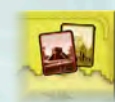
# NEUE GEBÄUDE

Wie alle Zivilisationen haben auch die Maya auf den Ruinen ihrer alten Gebäude neue errichtet.

## EFFEKTE

Gebäudeeffekte, die nicht in der Regel des Grundspiels aufgeführt sind, werden im Anhang am Ende dieser Spielregel erklärt. Alle neuen Gebäude des ersten Zeitalters haben allerdings einen Effekt, der an dieser Stelle genau erklärt werden wird: die *Renovierung*.

## RENOVIERUNG



Alle vier Gebäude des ersten Zeitalters dieser Erweiterung können renoviert werden. Renovierung kann auf Monumente und Gebäude angewendet werden, die man später im Spiel baut.

Die Renovierung ermöglicht es, das ältere Gebäude abzureißen und dessen Rohstoffe für den Bau des neuern Gebäudes zu nutzen.

Das Gebäude mit dem Renovierungssymbol wird abgeworfen. Das bedeutet, man hat damit die Rohstoffquader bereits gezahlt, die sowohl das neue als auch das abgerissene Gebäude verlangen. Man zahlt dann nur noch die Rohstoffquader, die für das ältere Gebäude nicht nötig waren. (Alle Rohstoffe, die für das alte Gebäude gezahlt wurden, aber für das neuere nicht erforderlich sind, sind verloren, man erhält keine „Wechselrohstoffe“.)

Wer ein Gebäude mit der Aktion 4 in Uxmal baut, muss erst den Abschlag ermitteln, bevor er die Kosten in Mais umwandelt.

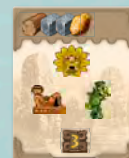
Bei der Renovierung darf man nur genau ein Gebäude abreißen, um ein neues Gebäude oder Monument zu errichten.

Ein zwecks Renovierung abgeworfenes Gebäude zählt nicht länger zu den Gebäuden des Spielers und er erhält nicht mehr dessen Vorteile oder Belohnungen. Es ist besonders darauf zu achten, dass ein Gebäude keine Nahrung mehr für Erntefeste liefert, nachdem es abgeworfen wurde.

Beispiel



*Spielerin Grün hat diese zwei Gebäude.*



*Sie möchte dieses Gebäude bauen.*

Sie hat 3 Möglichkeiten:

1. *Sie kann beide älteren Gebäude behalten und* *für das neue Gebäude zahlen.*
2. *Sie kann das blaue Gebäude abwerfen und* *für das neue Gebäude zahlen. (Oder 6 zahlen, falls sie Aktion 4 in Uxmal nutzt.)*
3. *Sie kann das grüne Gebäude abwerfen und* *für das neue Gebäude zahlen. (Oder 2 mit Aktion 4 in Uxmal.)*

*Sie kann nicht beide älteren Gebäude abwerfen, um das neue Gebäude kostenlos zu bauen, weil nicht zwei Renovierungen für den Bau eines einzigen Gebäudes (oder Monumentes) genutzt werden können.*





# FÜNFTER SPIELER

Ein neuer Maya-Herrscher ist erschienen, um im Wettstreit mit den anderen Stammesführern die Vorherrschaft über alle Maya-Zivilisationen zu erlangen. Alle Herrscher treiben ihre Leute nun dazu an, schneller zu arbeiten.

## AUFBAU EINES 5-PERSONEN-SPIELS

Diese Erweiterung enthält das erforderliche Spielmaterial in einer fünften Spielerfarbe, um ein 5-Personen-Spiel zu ermöglichen.



Wie immer entspricht die Anzahl der Felder im Dschungel der Spieleranzahl. Die Ernteplättchen dieser Erweiterung dienen dazu, ein fünftes Feld für jede Ernteaktion in Palenque (2, 3, 4 und 5) einzurichten.

Die Schnellaktionstafel und die Schnellaktionsplättchen werden wie im Folgenden beschrieben aufgebaut.

## SCHELLAKTIONEN

Die Schnellaktion ist eine besondere Aktion, die immer nur für kurze Zeit zur Verfügung steht. Die Schnellaktion wird regelmäßig gewechselt. Die Aktion heißt „schnell“, weil ein Spieler, der diese Aktion wählt, sie noch in demselben Spielzug ausführt.

### AUFBAU

#### DER SCHELLAKTIONEN



Die Schnellaktionstafel wird so auf den Spielplan gelegt, dass sie das Startspielerfeld zudeckt wie abgebildet.

Die Schnellaktionsplättchen werden nach ihrer Rückseite sortiert, jede Gruppe wird separat und verdeckt gemischt.

Die Schnellaktionsplättchen für das Zeitalter 2 werden zunächst beiseitegelegt, sie werden erst später gebraucht.

Alle Schnellaktionsplättchen des Zeitalters 1 werden offen und in zufälliger Reihenfolge auf das Tzolk'in-Rad gelegt, sodass jedes Plättchen zwei Tagen des ersten Zeitalters zugeordnet ist. Sie liegen auf der oberen Hälfte des Rades, vom blau-grünen Startzahn bis zum gegenüberliegenden blau-grünen Zahn.



Das dem Startzahn zugeordnete Schnellaktionsplättchen stellt die erste verfügbare Schnellaktion dar. Es wird auf die Schnellaktionstafel gelegt.

## WAHL DER SCHELLAKTION

Wenn ein Spieler in seinem Spielzug Arbeiter einsetzt, kann er einen seiner Arbeiter auf ein Schnellaktionsfeld setzen.

Jedes Schnellaktionsfeld kostet 1 Mais. In seinem Spielzug darf kein Spieler mehr als einen Arbeiter auf ein Schnellaktionsfeld setzen (er darf aber einen Arbeiter auf ein Schnellaktionsfeld und einen anderen auf das Startspielerfeld setzen). Falls alle Schnellaktionsfelder besetzt sind, kann die Schnellaktion nicht gewählt werden.

## AUSFÜHRUNG DER SCHELLAKTION

Die ausführbare Schnellaktion ist immer die, welche durch das aktuell auf der Schnellaktionstafel liegende Plättchen dargestellt wird. Alle Schnellaktionsplättchen sind im Anhang am Ende dieser Spielregel erklärt.

Das Schnellaktionsfeld funktioniert ähnlich wie das Startspielerfeld:

- Der Spieler nutzt die Vorteile des Feldes noch in demselben Spielzug. Nachdem er seine Arbeiter eingesetzt hat, muss er die Schnellaktion auch ausführen. (Falls er auch einen Arbeiter auf das Startspielerfeld gestellt hat, kann er den angesammelten Mais nehmen, bevor er die Schnellaktion ausführt.)
- Der Spieler muss nicht auf einen Spielzug warten, in welchem er seine Arbeiter zurücknimmt. Am Ende der Spielrunde erhält er seinen Arbeiter vom Schnellaktionsfeld automatisch zurück.

Ein Spieler darf keinen Arbeiter auf ein Schnellaktionsfeld setzen, falls er die Schnellaktion nicht ausführen kann. Falls die Schnellaktion z. B. ermöglicht, 1 Mais zu zahlen und dann ein Gebäude zu bauen, kann ein Spieler diese Aktion nicht wählen, falls er nicht die erforderlichen Rohstoffe für den Bau eines der verfügbaren Gebäude besitzt und mindestens 1 Mais bereithalten kann, wenn die Zeit für diese Aktion gekommen ist. Wer die Schnellaktion gewählt hat, muss sie auch als letzte Aktion seines Spielzuges ausführen.

Obwohl die Schnellaktionen ähnlich wie die anderen Aktionen des Spielplans sind, können dafür keine Technologien angewendet werden. Wer beispielsweise mit einer Schnellaktion 1 Holz nimmt, kann dafür nicht die erste Stufe der Technologie Rohstoffgewinnung nutzen, die ein zusätzliches Holz bringen würde (weil die Technologie nur für bestimmte Aktionen in Yaxchilan und Palenque gilt). Schnellaktionen können allerdings durch andere Dinge beeinflusst werden, wie Prophezeiungen und Sonderfähigkeiten der Stämme.

## ÄNDERN DER SCHELLAKTION

Wenn der Pfeil auf einen Zahn zeigt, zu dem ein neues Schnellaktionsplättchen gehört, wird das vorherige Schnellaktionsplättchen von der Schnellaktionstafel entfernt und durch das neue Schnellaktionsplättchen ersetzt. Das heißt, dass sich das verfügbare Schnellaktionsplättchen alle zwei Runden ändert (oder schneller, falls jemand das Privileg der Zeitbeschleunigung nutzt).

## SCHELLAKTIONEN DES 2. ZEITALTERS

Die Schnellaktionsplättchen des 2. Zeitalters werden am ersten Erntefest aufgedeckt, nachdem die Arbeiter ernährt wurden. Zu diesem Zeitpunkt sind bereits 4 oder 5 Schnellaktionsplättchen des 1. Zeitalters vom Tzolk'in-Rad genommen worden.

Die Schnellaktionsplättchen des 2. Zeitalters werden zufällig auf dem Tzolk'in Rad verteilt wie zuvor die des 1. Zeitalters. Es werden jedoch nur 6 Plättchen darauf gelegt, beginnend mit dem Zahn nach dem blau-grünen Zahn.



Die letzte Schnellaktion wird 2 Tage vor der letzten Spielrunde verfügbar, was bedeutet, dass sie 3 Spielrunden lang zur Verfügung steht (falls keine Tage übersprungen werden).

## SCHELLAKTIONEN FÜR WENIGER ALS 5 SPIELER

Falls die Spieler auch mit weniger als 5 Spielern mit Schnellaktionen spielen möchten, können für jeden „fehlenden“ Spieler 6 neutrale Arbeiter auf die Räder gestellt werden, um sie so zu besetzen wie in einem 5-Personen-Spiel. Die neutralen Arbeiter werden mithilfe der Startvermögensplättchen eingesetzt, wie es in der Grundspielregel erklärt wird. (Wir empfehlen nun aber, anstatt Arbeiterfiguren die runden Spielermarker der Nichtspielerfarben als neutrale Arbeiter zu nehmen, um sie leichter von den Arbeitern der Spieler unterscheiden zu können.)

- In einem 2-Personen-Spiel werden 18 neutrale Arbeiter eingesetzt, davon die beiden ersten Arbeiter auf Schnellaktionsfelder.
- In einem 3-Personen-Spiel werden 12 neutrale Arbeiter eingesetzt, davon der erste Arbeiter auf ein Schnellaktionsfeld.
- In einem 4-Personen-Spiel werden 6 neutrale Arbeiter eingesetzt, davon der erste Arbeiter auf ein Schnellaktionsfeld.

Ein neutraler Arbeiter auf einem Schnellaktionsfeld blockiert dieses Feld für die gesamte Spieldauer.

*Hinweis:* Es kann passieren, dass nicht genügend Startvermögensplättchen übrig sind, um alle neutralen Arbeiter einzusetzen. Es werden dann so viele Arbeiter eingesetzt, wie möglich. Nachdem alle Spieler ihre Startvermögensplättchen gewählt haben, werden mit den abgeworfenen Plättchen die restlichen neutralen Arbeiter eingesetzt.





# ANHANG

## FARMEN

Im Grundspiel verlangen alle Arbeiter 2 Mais an den Erntefesten. Mit dieser Erweiterung können die Prophezeiung Hunger und der Yaluk-Stamm dazu führen, dass mehr Mais für die Ernährung nötig ist. Wenn die Arbeiter mehr als 2 Mais verlangen, finden folgende Regeln für Farmen Anwendung:



Dieses Symbol bedeutet, dass „ein Arbeiter des Spielers 2 Mais weniger benötigt“. (Im Grundspiel heißt das, dass ein Arbeiter gar keinen Mais benötigt, aber jetzt müssen wir präziser sein.) Kein Arbeiter kann von mehr als einem dieser Effekte profitieren.



Dieses Symbol bedeutet, dass alle Arbeiter des Spielers 1 Mais weniger verlangen. Es wirkt kumulativ, d. h., dass alle Arbeiter des Spielers von 2 Effekten derselben Art profitieren können, falls sie gegeben sind. (Sie verlangen alle 2 Mais weniger, was nicht immer gleichbedeutend ist mit „kein Mais“.)

Beispiel 1



Es herrscht Hungersnot. Alle Arbeiter verlangen 3 Mais anstelle von 2 Mais. Der Spieler hat 3 Arbeiter und die drei oben abgebildeten Farmen.

Die zwei Farmen „jeder Arbeiter braucht 1 Mais weniger“ liefern 2 Mais für jeden

Arbeiter. Die Farm „ein Arbeiter braucht 2 Mais weniger“ liefert 2 Mais für einen Arbeiter. Die Bedürfnisse dieses Arbeiters sind komplett erfüllt. (Tatsächlich sogar übererfüllt, denn durch die Effekte erhält er 4 Mais, braucht aber nur 3 Mais.) Der Spieler muss noch seine anderen Arbeiter ernähren, mit insgesamt 2 Mais.

Beispiel 2



Auch hier herrscht Hungersnot. Außerdem führt der Spieler den Yaluk-Stamm, der immer 1 Mais mehr pro Arbeiter fordert. Jeder Arbeiter des Spielers braucht also 4 Mais während der Hungersnot. Der Spieler hat 5 Arbeiter und die drei oben abgebildeten Farmen.

Jeder „ein Arbeiter benötigt 2 Mais weniger“-Effekt liefert 2 Mais für einen Arbeiter. Die Farmen des Spielers bieten 6 dieser Effekte, aber kein Arbeiter kann davon mehr als ein Mal profitieren, also kann der Spieler nur 5 davon nutzen, je einen pro Arbeiter. Jeder Arbeiter erhält demnach 2 Mais. Die Farm „jeder Arbeiter braucht 1 Mais weniger“ liefert 1 Mais für jeden Arbeiter. Der Spieler muss alle ernähren, also insgesamt noch 5 Mais abgeben.

## ANMERKUNGEN ZU DEN STÄMMEN

**AH CHUY KAK:** Die 2 (oder mehr) Arbeiter müssen auf Räder gesetzt werden. Das Startspielerfeld und die Schnellaktionsfelder sind keine Räder und zählen deshalb nicht. Für den zurückgenommenen Arbeiter besteht dieselbe Wahl wie in einem Spielzug, in dem man Arbeiter zurücknimmt: Der Spieler kann die entsprechende Aktion ausführen, Aktionen mit niedrigerer Nummer ausführen, indem er Mais dafür zahlt, oder nichts zu tun.

**AHAU CHAMAHEZ:** Diese Fähigkeit kann kumulativ mit Stufe 1 der Theologie-Technologie genutzt werden, sodass man in Chichen Itza für 1 Mais einen Kristallschädel 2 Felder höher einsetzen kann. Diese Fähigkeit kann der Spieler selbst dann nutzen, wenn die nächst höhere Aktion bedeutet, „eine beliebige Aktion“ auszuführen. Zum Beispiel kann der Spieler bei der Tikal-Aktion 5 ein Mais zahlen, um Aktion 6 auszuführen, die ihm ermöglicht, eine beliebige Tikal Aktion ohne weitere Kosten auszuführen.

**AHMAKIQ:** Diese Fähigkeit bricht tatsächlich die Regel, dass man in seinem Spielzug entweder nur Arbeiter einsetzen oder zurücknehmen kann.

**BACAB:** Die Fähigkeit, jeden Spielzug mit mindestens 2 Mais beginnen zu können, ist keine Bettelei. Der Spieler muss dafür nicht in einem Tempel 1 Stufe zurück schreiten. Nur Mais auf 4 zu ergänzen, ist richtiges Betteln und der Spieler muss in einem Tempel seiner Wahl 1 Stufe zurück schreiten.

**BALAM:** Der Spieler erhält 1 Mais insgesamt, nicht 1 Mais für jeden Schritt zurück. Er kann mit diesem Mais Kosten zahlen, die mit dieser Aktion verbunden sind. Er kann diese Fähigkeit sogar nutzen, wenn er auf einem Aktionsfeld steht, dass ihm erlaubt, eine beliebige Aktion dieses Rades auszuführen. Beispielsweise kann er mit der Aktion 6 oder 7 in Yaxchilan eine Aktion mit niedrigerer Nummer ausführen und erhält dafür 1 Mais, anstatt das nur kostenlos tun zu dürfen.

**CIT-BOLON-TUM:** Um 1 Arbeiter auf ein Aktionsfeld 5 zu setzen, zahlt der Spieler nur 3 Mais. Um zwei Arbeiter auf zwei Aktionsfelder 5 zu setzen, könnte er 3 für das erste und 5 + 1 für das zweite zahlen, oder 5 für das erste und 3 + 1 für das zweite – so oder so muss er dafür 9 Mais zahlen.

Wenn der Arbeiter des Spielers auf dieses zusätzliche Aktionsfeld gedreht wird (8 auf den meisten Rädern, 11 in Chichen Itza), wird er nicht vom Rad heruntergeworfen. Wenn der Spieler z. B. einen Arbeiter auf Feld 6 in Palenque hat, darf ein Spieler die Zeitbeschleunigung nutzen und dieser Arbeiter wird auf Feld 8 in Palenque gedreht und bleibt dort stehen. Wenn der Arbeiter auf Feld 8 bleibt und nicht genutzt wird, wird er bei der nächsten Drehung heruntergeworfen.

**HURACAN:** Der Spieler kann auch eine Aktion mit niedrigerer Nummer auf einem der beiden Räder ausführen. Für einen Arbeiter auf Feld 4 in Palenque kann er z. B. 1 Mais zahlen und die Aktion 3 in Palenque oder Yaxchilan ausführen.

**ITZAMNÄ:** Es kostet den Spieler 1 Rohstoff, um von Stufe 1 auf Stufe 2 zu schreiten und 2 Rohstoffe, um von Stufe 2 auf Stufe 3 zu steigen. Wenn er bei irgendeiner Technologie über Stufe 3 hinaus geht, kann er den Bonus der Stufe 4 einer beliebigen Technologie nutzen. Steht er z. B. auf Stufe 3 bei Landwirtschaft, kann er 1 Rohstoff zahlen und 1 Kristallschädel nehmen, auch wenn er in Theologie noch keine Stufe vorangeschritten ist.

**IXTAB:** Der Spieler nimmt zuerst sein Startvermögen und steigt dann in einem Tempel 1 Stufe herab.

**VACUB-CAQUIX:** Der Spieler kann 1 Feld auf einem Rad als „besetzt“ betrachten und alle Arbeiter, die er in diesem Spielzug auf dieses Rad setzt, können dieses Feld überspringen.

**XAMAN EK:** Der Spieler kann diese Fähigkeit jederzeit während seines Spielzuges nutzen. Also z. B. bevor er Kosten für Aktionen zahlt oder bevor er Arbeiter auf die Räder setzt. Diese Fähigkeit ist nicht nutzbar, wenn er Arbeiter zum Ende eines Erntefest-Tages ernährt, weil das erst nach seinem Spielzug (und nach allen anderen Spielzügen) stattfindet. Vorausplanung ist gefragt.

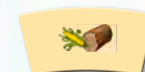
**YALUK:** Die Kosten betragen immer 1 Mais zusätzlich. Falls beispielsweise die Prophezeiung Hunger eingetreten ist, muss der Spieler seine Arbeiter mit je 4 Mais ernähren anstatt 3. Die Interaktion mit Farmen ist im Abschnitt Farmen auf dieser Seite beschrieben.

**YUMKAAX:** Um die Kosten für den Einsatz mehrerer Arbeiter zu ermitteln, benutzt der Spieler die Tabelle auf seinem Stammesplättchen anstatt auf seiner Spielertafel. Die Kosten für die Aktionsfelder selbst bleiben unverändert.

## SCHNELLAKTIONEN



Der Spieler nimmt 3 Mais.



Der Spieler nimmt 1 Holz und 1 Mais.



Der Spieler nimmt 1 Stein.



Der Spieler nimmt 1 Gold.



Der Spieler steigt 1 Stufe bei einer Technologie seiner Wahl auf und zahlt dafür die üblichen Kosten.



Der Spieler tauscht beliebig oft Mais und Rohstoffe (wie Aktion 2 in Uxmal).



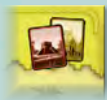
Der Spieler zahlt 1 Mais und baut ein Gebäude.

Nicht vergessen: Für Schnellaktionen können keine Vorteile durch Technologien genutzt werden!





## NEUE GEBÄUDEEFFEKTE



Wenn der Spieler ein anderes Gebäude oder ein Monument baut, kann er ein Gebäude mit diesem Symbol (Renovierung) abwerfen und dessen Baukosten als Abschlag für das neue Gebäude (oder Monument) anrechnen. (Er kann aber nie mehr als 1 Gebäude abwerfen, um noch größeren Abschlag zu erhalten.) Weitere Einzelheiten siehe Seite 3.



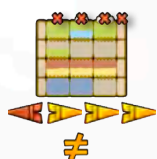
Ab sofort erhält der Spieler zum Ende jedes Erntefestes (nach dem Spielzug jedes Spielers, aber bevor die Arbeiter ernährt werden) die abgebildete Belohnung. (Wenn der Spieler Mais erhält, kann er diesen für die Ernährung seiner Arbeiter nutzen.)



Ab sofort erhält der Spieler zum Ende jedes Erntefestes (nach dem Spielzug jedes Spielers, aber bevor die Arbeiter ernährt werden) entweder 1 Holz oder 1 Kristallschädel. Bei den ersten beiden Erntefesten beinhaltet die Belohnung Holz, bei den letzten beiden dagegen Kristallschädel.



Wer dieses Gebäude baut, setzt sofort einen Kristallschädel darauf (den, den er als Kosten dafür gezahlt hat). Wenn der Kristallschädel darauf platziert wird, erhält der Spieler die abgebildete Belohnung. Hat er mindestens Stufe 2 der Theologie Technologie erreicht, kann er sie jetzt nutzen. Der hier eingesetzte Schädel gilt als in Chichen Itza eingesetzt (auch für Wertungszwecke des entsprechenden Monuments aus dem Grundspiel). Der Spieler muss den Kristallschädel haben, um dieses Gebäude bauen zu können. Um es mit der Uxmal-Aktion 4 zu bauen, muss er 2 Mais und 1 Kristallschädel zahlen. Die Stufe 3 der Technologie Architektur gilt nur für Rohstoffe, nicht für Kristallschädel.



Der Spieler wählt eine Technologie, bei welcher sein Marker mindestens auf der ersten Stufe ist. Er reduziert die Stufe dieser Technologie um 1 und schreitet bei jeder der anderen drei Technologien 1 Stufe weiter, ohne dafür Rohstoffe zu zahlen (für jede dieser Technologien, bei der er bereits auf der dritten Stufe ist, erhält er den üblichen Bonus).



Der Spieler kann ein Monument bauen (wie bei der Option Monument der Aktion 4 in Tikal).

## PROPHEZEIUNGEN

Bei vielen Prophezeiungen ist es erforderlich, zusätzlich anfallende Kosten zu begleichen, um etwas tun zu können (wie z. B. einen Rohstoff zu erhalten oder in einem Tempel aufzusteigen). Wer diese Kosten nicht zahlen kann, kann diese Aktion auch nicht ausführen.



**ERZÜRNT GÖTTER:** Immer, wenn ein Spieler in einem Tempel eine Stufe aufsteigt, muss er 1 Mais zahlen.

Die Spieler erhalten Bonuspunkte je nach Anzahl aller Stufen, die sie seit Spielbeginn aufgestiegen sind. Dabei zählt die Startstufe als 0, die Stufe darunter als -1.



**VERÄRGERTER GOTT:** Immer, wenn ein Spieler in dem abgebildeten Tempel eine Stufe aufsteigt, muss er 1 Rohstoff zahlen.

Die Spieler erhalten Bonuspunkte je nach Anzahl der Stufen, die sie seit Spielbeginn in diesem Tempel aufgestiegen sind.



**WALDBRAND:** Immer, wenn ein Spieler in Palenque eine Abholzung vornimmt, erhält er 1 Holz weniger als üblich.

Die Spieler erhalten Bonuspunkte je nach Anzahl ihrer Abholzplättchen.



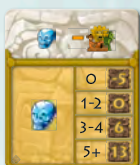
**DÜRRE:** Immer, wenn ein Spieler in Palenque Mais erntet, erhält er 1 Mais weniger als üblich (das gilt nicht für Aktion 1 in Palenque, Fischen).

Die Spieler erhalten Bonuspunkte je nach Anzahl ihrer Maiserntepflichtchen.



**GOLDKNAPPHEIT:** Immer, wenn ein Spieler 1 Gold erhält, muss er 1 Mais zahlen. (Falls er Gold und Mais gleichzeitig erhält, kann er diesen Mais für das Gold zahlen).

Die Spieler erhalten Bonuspunkte je nach Anzahl ihrer Goldquader.



**ENTWEIHUNG:** Immer, wenn ein Spieler einen Kristallschädel erhält, muss er dafür zahlen, indem er eine Stufe in einem Tempel eigener Wahl herabsteigt.

Die Spieler erhalten Bonuspunkte je nach Anzahl ihrer Kristallschädel (bereits eingesetzte Schädel zählen nicht).



**LEHRERMANGEL:** Immer, wenn ein Spieler bei einer Technologie 1 Stufe weiter-schreitet (auch von Stufe 3 aus) muss er einen zusätzlichen Rohstoff zahlen.

Die Spieler erhalten Bonuspunkte je nach Anzahl aller Technologiestufen, die sie jeweils vorangeschritten sind (Fortschritte über Stufe 3 hinaus zählen nicht).



**VERGESSENE ÜBERLIEFERUNG:** Die Stufe 2 aller Technologien kann von keinem Spieler genutzt werden. (Die Spieler müssen aber trotzdem erst Stufe 2 erreichen, bevor sie auf Stufe 3 weiterschreiten können.)

Die Spieler erhalten Bonuspunkte je nach Anzahl der Technologien, bei denen sie mindestens Stufe 2 erreicht haben.



**ÜBERBEVÖLKERTE STÄDTE:** Immer, wenn ein Spieler ein Gebäude baut (nicht ein Monument), muss er zusätzlich 1 beliebigen Rohstoff zahlen. Falls er ein Gebäude mit Mais bezahlt, muss er 2 Mais zusätzlich zahlen (anstatt eines zusätzlichen Rohstoffes).

Die Spieler erhalten Bonuspunkte je nach Anzahl ihrer Gebäude (Monumente zählen nicht).



**HUNGER:** Beim Erntefest dieses Viertels verlangt jeder Arbeiter 1 zusätzlichen Mais. (Das heißt, jeder Arbeiter muss mit 3 Mais ernährt werden anstatt mit 2. Die Interaktion von Hunger und Farmen ist im Abschnitt Farmen auf Seite 5 beschrieben.)

Die Spieler erhalten Bonuspunkte je nach Anzahl der Arbeiter, die sie ernähren. (Falls sie einen oder mehrere Arbeiter nicht ernähren können, verlieren sie wie üblich Siegpunkte und dieser/diese Arbeiter zählen für die Vergabe von Bonuspunkten nicht mit.)



**FLUT:** Immer, wenn ein Spieler einen Arbeiter in Chichen Itza einsetzt, muss er 2 Mais zahlen.

Die Spieler erhalten Bonuspunkte je nach Anzahl ihrer Arbeiter in Chichen Itza.

## Ein Spiel von DANIELE TASCINI & SIMONE LUCIANI

ILLUSTRATION: MILAN VAVROŇ

SATZ UND GRAFIK-DESIGN: FILIP MURMAK, FANDA HORÁLEK

LEKTORAT: CARSTEN-DIRK JOST, HEIKO ELLER, MONIKA DILLINGEROVÁ

ÜBERSETZUNG: FERDINAND KÖTHER

HAUPTTESTER: PETR MURMAK, VÍT VODIČKA

TESTER: Kreten, Vitek, Vlada, Filip, Paul, Vladimír, Jirka Bauma, Plema, Pidgin, Račka, Rychlík, Eshu, Tuko, ekp, dilli, Jurri, Marcela, Aska Dytko, Ido Traini, Simone Tascini und die Freunde vom Tempio di Kurna, und viele andere am Gathering of Friends und anderen Spielevents.



© Czech Games Edition, Juli 2018

www.CzechGames.com