

Tzolk'in - KSR (4 Spieler, Seite 1 von 3)

Spiel geht im Uhrzeigersinn. Wer am Zug ist, MUSS Option A oder B wählen.

Mais-Vorrat: Hat man jetzt < 3 Mais, darf man um Mais betteln.
Damit füllt man seinen Mais-Vorrat auf 3 auf.
Kosten = Abstieg um 1 Stufe auf einem der Tempel



A - EIGENE ARBEITER EINSETZEN: ggf. auch auf Startspieler-Feld

Bedingung: Man muss bereits mind. 1 Arbeiter zur Verfügung haben.
Einsetzen: 1 - x Arbeiter auf Räder setzen, jeweils auf niedrigste Nr..
Kosten: So viel Mais wie diese Nummer UND für 1, 2, 3, 4, 5, 6 insges. neue Arbeiter noch 0, 1, 3, 6, 10, 15 Mais extra.

B - EIGENE ARBEITER ZURÜCKNEHMEN:

Bedingung: Mind. 1 eigener Arbeiter muss auf einem Zahnrad sein.
Man nimmt 1 - x eigene Arbeiter von Rädern zurück UND wählt je einzelner Arbeiter eine der folgenden Optionen:

- Die Aktion des Feldes mit dem Arbeiter ausführen.
- 1 Aktion mit niedrigerer Nummer als die am Feld des Arbeiters am selben Zahnrad ausführen.
Jeder Schritt rückwärts = 1 Mais zahlen
- Einfach nur den Arbeiter zurücknehmen.

- Felder mit freier Wahl der Aktion erlauben kostenfrei jede beliebige Aktion dieses Rades. Jedes Rad steht für eine andere Maya-Zivilisation.

DEN KALENDER VORSTELLEN (nach evtl. Erntefest):

- Haben alle Spieler ihre Züge gemacht, wird das große Getrieberad (Tzolk'in-Rad) gegen den Uhrzeigersinn um 1 Tag vorgestellt.
- Alle Arbeiter auf dem jeweils höchsten nummerierten Feld fallen vom Rad herunter = zurück an Besitzer. Solche Arbeiter können keine Aktionen ausführen.
- Kam in der Runde kein Arbeiter aufs Startspielerfeld, wird aus dem allg. Vorrat 1 Mais auf einen Kalenderzahn des Tzolk'in-Rades gelegt. Andernfalls erhält der Spieler mit Arbeiter dort zum Ende seines Zuges den dort angesammelten Mais + zum Rundenende seinen Arbeiter zurück.

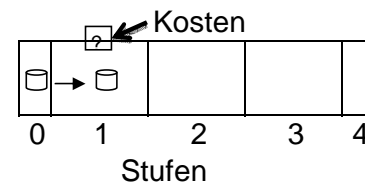
- Der Spieler, der das Startspielerfeld besetzt, kann den Kalender sogar um 2 Felder vorstellen, wenn seine Spielertafel mit heller Seite nach oben liegt. Nach Nutzung dieses Privilegs muss dann die dunkle Seite oben liegen. ABER: Das Privileg darf nicht genutzt werden, um einen Arbeiter vom Rad fallen zu lassen, der normalerweise nicht gefallen wäre.

STARTSPIELER WECHSELT:

- Sobald jemand das Startspielerfeld belegt, erhält er den Startspieler-Marker zum Rundenende.
Ist er der bisherige Besitzer, geht der Marker nach links.
Wird das Feld nicht besetzt, bleibt der bisherige Startspieler im Amt.

AKTIONEN AUSFÜHREN:

- Der Spieler erhält Güter am Feld seiner Aktion und muss ggf. Kosten entrichten. Als Rohstoffe gelten Holz, Stein und Gold.
- Technologien bringen jedes Mal Vorteile, wenn ein Spieler eine bestimmte Aktion ausführt. Ein techn. Fortschritt erlaubt das Vorziehen des eigenen Markers um 1 Stufe nach rechts, wobei die Kosten der neuen Stufe zu zahlen sind (oberhalb).



Man kann max. Stufe 3 erreichen.
Stufe 4 kann aber genutzt werden, wenn man die Gebühr der Stufe 4 zahlt UND 1 Aktion "Technologie-Fortschritt" hat.

Wenn ein Spieler auf einer höheren Stufe einer Technologie ist, stehen ihm auch die Vorteile der niedrigeren Stufen zur Verfügung. (siehe auch KSR Seite 3, Erläuterungen)

- Gebäude und Monumente kosten die darauf angegebenen Rohstoffe. Der Käufer legt das Plättchen vor sich. Monumente werden nicht ersetzt, Gebäude werden zum Ende eines Zuges nachgefüllt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 12.04.14

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

ERNTEFEST (4x im Spiel):

- Trifft eines der 4 farbigen Zahnfelder des Tzolk'in-Rades auf den Kalenderpfeil bzw. zieht daran vorbei (bei 2 Feldern Drehung), findet ein Erntefest in der Folgerunde statt (nicht in der ersten Runde): Das Fest geschieht vor dem Weiterdrehen des Tzolk'in-Rades.

a) Die Arbeiter ernähren:

Je Arbeiter vor dem Spieler, auf Rädern und auf dem Startspielerfeld sind 2 volle Mais zu zahlen (MUSS).

Jeder nicht ernährte Spieler = 3 SP Verlust (ggf. ins Minus).

b) Gebäude wechseln:

Nach dem 2. Erntefest werden die Gebäude des 1. Zeitalters entfernt und durch die Gebäude des 2. Zeitalters ersetzt.*

Monumente und schon errichtete Gebäude sind nicht betroffen.

c) Belohnungen erhalten:

Braun-orange Feste bringen Belohnungen gemäß erreichter Stufen und tieferer Stufen in den Tempeln ein (Rohstoffe, Schädel).

Können nicht alle berechtigten Spieler voll mit Kristallschädeln entlohnt werden, erhält niemand solche.

Blau-grüne Feste bringen genau die SP der Stufe, wo man steht.

Wer am höchsten in einem Tempel steht, erhält Bonus wie oberhalb dort angegeben ist. Links = im 1. Zeitalter, rechts im 2. Zeitalter.

Bei Patt auf höchster Stufe erhalten alle Beteiligten 1/2 Bonus.

TEMPEL:

- Man kann 1 Stufe höher steigen, wenn man ...
 - ➡ zu Spielbeginn ein Startplättchen mit Bonus erhält und wählt
 - ➡ einen Kristallschädel in Chichen Itza ablegt.
 - ➡ 3 Mais auf dem Aktionsfeld 1 in Uxmal zahlt.
 - ➡ 1 Rohstoff auf dem Aktionsfeld 5 in Tikal zahlt.
 - ➡ ein Gebäude mit diesem Bonus (Tempelbonus) errichtet.
 - ➡ eine Technologie mit diesem Bonus (Tempelbonus) anwendet.
- Die oberste Stufe kann jeweils nur ein einziger Spieler belegen, der sofort seine Spielertafel auf die hellere Seite dreht.

Spielende und Schlusswertung:

Spielende ist nach dem 4. Erntefest, also 1 Umlauf vom Tzolk'in-Rad. Die Spieler wandeln ihre Güter in SP um und werten ihre Monumente.

- ➡ Jeder Rohstoff bringt Mais gemäß Tauschrate des Marktes.
- ➡ Jeder Mais ist 1/4 SP wert.
- ➡ Jeder eigene Kristallschädel ist 3 SP wert.

Wer die meisten SP erreicht, gewinnt.

Patt: Der Patt-Beteiligte mit mehr Arbeitern auf Rädern ist im Vorteil.

Bei erneutem Patt gewinnen alle Patt-Beteiligten.

BRAND-RODUNG in Palenque:

Betroffen sind die Aktionsfelder 3, 4 und 5.

Für den Abstieg um 1 Tempelstufe kann man 1 Holz-Plättchen am Aktionsfeld entfernen und das darunter liegende Mais-Plättchen nutzen.

GENERELL:

Holz, Stein, Gold und Mais gelten als unbegrenzt.

Ggf. muss für geeigneten Ersatz gesorgt werden.

Rohstoffe sind Holz, Stein und Gold.

*Es werden keine Gebäude des 2. Zeitalters vorher aufgedeckt, wenn z.B. nicht mehr genügend Gebäude des 1. Zeitalters ausliegen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 12.04.14

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

Erläuterungen:

Technologie Landwirtschaft (Feld 2):

Es ist egal, ob der Spieler mit dieser Technologiestufe auf Level 2 einen Arbeiter an einem leeren Maisfeld stehen hat ODER ob an diesem Feld noch mit Holz abgedeckter Mais liegt. Der Spieler mit dieser Technologiestufe erhält immer Mais, wenn er an einem Maisfeld steht und seinen Arbeiter nutzt (also zurückzieht). (so auch von einem der beiden Autoren auf boardgamegeek.com bestätigt)

Technologie Rohstoffgewinnung:

Diese Technologie betrifft nur die Zahnräder Yaxchilan und Palenque. Man hat auf höheren Stufen dieser Technologie auch die Vorteile tieferer Level zur Verfügung. Allerdings kann man diese nur nutzen, wenn man durch seine Aktion tatsächlich auf einem Zahnrad diesen Rohstoff gewinnt.

Beispiel 1: Hat man Level 3 (Gold) erreicht, kann man auch noch aus Level 1 (Holz) und Level 2 (Stein) profitieren. Das bedeutet: Bekommt man durch eine Aktion zum Beispiel 1 Gold + 1 Stein, erhält man durch die Technologie-Stufe 3 nun 1 Gold + 1 Stein extra, aber nicht Holz.

Beispiel 2: Hat man Level 3 (Gold) erreicht und erhält durch eine Aktion nur 1 Gold, gibt es nur 1 Gold extra durch die Technologie, da eben nur dieser Rohstoff ursächlich gewonnen wurde.