Stefan Feld
City Collection
10

Chichén Itzá

Ein Spiel für 2–4 Mutige ab 14 Jahren.

INHALTSVERZEICHNIS

Spielbeschreibung *1*
Spielmaterial *2*
Spielaufbau *4*
Spielablauf *6*
- *I) Versorgungsphase* *6*
- *II) Aktionsphase* *7*
- *Die Aktionen im Detail:* *8*
- *Der Kampf gegen andere Spieler:* *12*
- *Der Kampf gegen Kreaturen:* *14*
- *III) Abschlussphase* *16*

Schlusswertung *18*
Aufbauanleitungen *19*
Übersichten *20*

SPIELBESCHREIBUNG

Die Götter und Bestien der Legenden tauchen aus den vergessenen Reichen auf, um die Welt der Sterblichen zurückzuerobern.

Ihre Belagerung ist unerbittlich und ihre Macht immens, während sie alles erobern. Die Bewohner von Chichén Itzá müssen das Land verlassen und sich in die Stadt zurückziehen.

Eure Aufgabe ist es, Chichén Itzá zu verteidigen, die Bestien zurückzuschlagen und die Kontrolle über das Land zu erlangen.

Ersucht die Hilfe der Götter, rekrutiert Helden und bewegt eure Krieger, um im richtigen Moment zuzuschlagen.

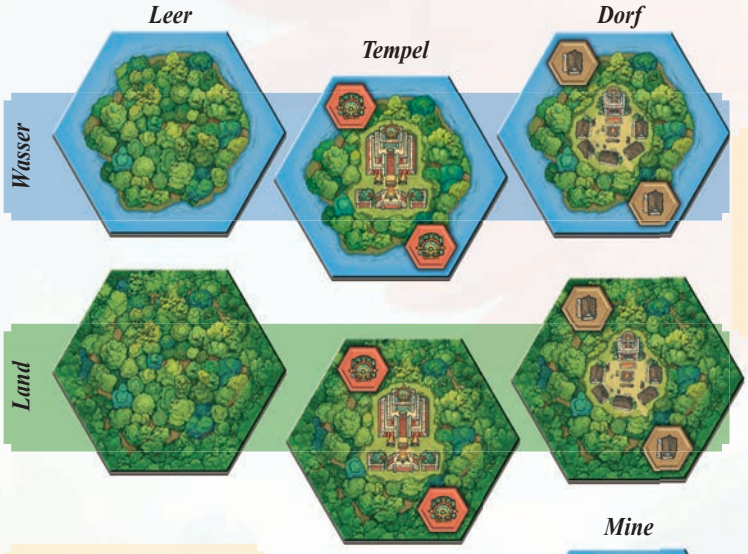
Aber denkt daran, am Ende kann nur einer von euch der neue Anführer und Held von ***Chichén Itzá*** werden!

SPIELMATERIAL

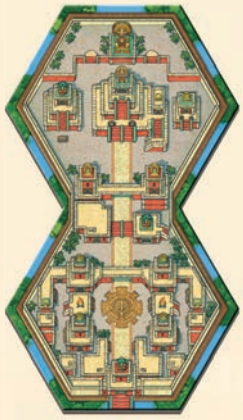
- **12 Ruinenplättchen**



- **28 Geländeplättchen**



- **1 Chichén Itzá Plättchen**



- **1 Würfelturm**
  mit Trichter und Auffangschale
  (Aufbau vor dem ersten Spiel: siehe S. 19)



- **23 Aufgabenkarten**
  7× Sonne *7× Sonne & Mond* *5× Mond* *4× Mond & Stern*



- **1 Aktionstableau**



- **21 Aktionsplättchen**
  Rückseiten mit Angabe der Spieleranzahl



- **8 Kostenmarker***



- **1 Tempeltableau + 1 Durchgangsleiste**
  Durchgang 1–3: Hellphase
  Durchgang 4–6: Dunkelphase





- **1 Kampfmarker**



- **1 Durchgangsanzeiger**
  mit Standfuß



- **32 Magiekarten**



- **80 Götterkarten**
  je 20× Gold, Grün, Blau und Rot



- **24 Heldenkarten** - *je 8× pro Heldentyp*



- **70 Münzen**

40× 1 *14× 3* *16× 5*



- **20 Edelsteine**

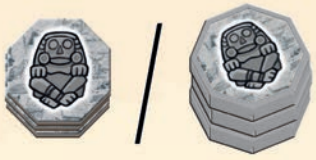
je 4× Gelb, Grün, Weiß, Rot, Blau



- **20 Glücksplättchen***



- **20 Götzenplättchen***



Kreaturenmaterial:

- **7 Kreaturentafeln**



- **7 Kreaturenkarten**



- **6 Herzmarker***



- **14 Kreaturenwürfel**

(7 helle, 7 dunkle)



- **4 Triceratops****



- **8 Schlangen****



- **4 Kaimane****



- **4 Jaguare****



- **4 Schamanen****



- **4 Affen****



- **4 Kukulkan****



Vorbereitung der Kreaturen vor dem ersten Spiel: siehe S. 19!

Persönliches Spielmaterial in den Spielfarben Rot, Grün, Gelb, Blau

- **4 Kampfräder**

Magie *Fernkampf* *Nahkampf* *Verteidigung*



- **1 Spieltableau** *(Vorbereitung vor dem ersten Spiel: siehe S. 19)*



- **1 50/100-Punkte-Plättchen**
- **1 Gunstmarker**



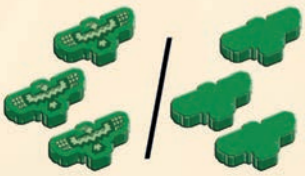
- **3 Helden***



- **25 Krieger***



- **6 Späher***



- **4 Aktionsmarker**



- **5 Schilde***



- **6 Würfel**



- **5 Reservestreifen**



- **2 Diplomatiemarker***

Frieden *Krieg*



- **4 Reihenfolgemarker****



- **1 Anleitung & 1 Glossar**

In diesem Kapitel wird sowohl das Material der Deluxe-Version als auch das der Classic Special-Version gezeigt. Im weiteren Verlauf der Anleitung wird in den Abbildungen ausschließlich das Material der Classic Special-Version verwendet.

** In der Deluxe-Version aus bedrucktem Holz!*

*** In der Deluxe-Version aus bedrucktem Acryl!*

SPIELAUFBAU

Das Spielfeld

1 Legt zunächst das **Chichén Itzá Plättchen** auf den Tisch. Dann nehmt ihr alle **Geländeplättchen**, die für eure Spielerzahl gedacht sind (siehe Rückseite) und mischt sie verdeckt. Legt jetzt 8 Geländeplättchen offen rund um Chichén Itzá. Danach könnt ihr die restlichen Plättchen beliebig so anlegen, dass jedes Plättchen immer an mindestens zwei andere Plättchen angrenzt und so euer Spielfeld frei gestalten.



2 Mischt die **Ruinenplättchen** verdeckt und legt auf jedes „leere" Geländeplättchen (es zeigt weder Lager, Dorf, Tempel noch eine Mine) verdeckt eine Ruine.

3 Auf jede der 5 Minen legt ihr je Spieler 1 farblich zur Mine passenden **Edelstein**.

4 Nehmt 4 der **Schlangen** und stellt, ohne euch ihre Stärke (Zahl unter dem Standfuß) anzusehen, je eine auf jedes der 4 Geländeplättchen, die an den 4 „Ecken" unmittelbar an Chichén Itzá angrenzen.

5 Die übrigen **Kreaturen** stellt ihr auf die restlichen Geländeplättchen: Nehmt dazu alle **7 Kreaturenkarten**, mischt sie, deckt für jedes noch unbesetzte Geländeplättchen eine **Kreaturenkarte** auf und platziert eine Kreatur der gezeigten Art darauf, ohne euch die Stärke der Kreatur anzuschauen. Wenn der Stapel der Kreaturenkarten aufgebraucht ist, mischt ihn erneut und verfahrt weiter wie oben beschrieben, bis alle Geländeplättchen mit genau einer Kreatur besetzt sind.
Hinweis: Im Spiel zu viert setzt ihr für jede gezogene Kreaturenkarte 2 entsprechende Kreaturen auf 2 noch unbesetzte Geländeplättchen.

6 Setzt den **Würfelturm** zusammen und stellt ihn neben dem Spielfeld ab. Der Turm verhindert das die Würfel über das Spielfeld rollen.

7 Übriggebliebene Geländeplättchen, Ruinen, Edelsteine und Kreaturen benötigt ihr in diesem Spiel nicht. Legt sie zurück in die Schachtel.



Tempeltableau



Das Tempeltableau

8 Platziert das **Tempeltableau** neben dem Spielfeld und legt die **Durchgangsleiste** oben an das Tableau an. Stellt den **Durchgangsmarker** auf Durchgang 1 der Durchgangsleiste. Legt den **Kampfmarker** auf das oberste Feld der Kampfleiste.

9 Sortiert die **Aufgabenkarten** nach ihren Rückseiten und mischt sie separat. Zieht von jedem Stapel 1 Aufgabe und legt sie offen auf das entsprechende Feld auf dem Tempeltableau. Die übrigen Aufgaben benötigt ihr in diesem Spiel nicht mehr. Legt sie zurück in die Schachtel.

10 Sortiert die **Götterkarten** nach ihren Rückseiten und mischt sie getrennt voneinander. Bildet 4 verdeckte Götterkartenstapel und legt sie auf die 4 Felder unten auf dem Tempeltableau. Deckt anschließend von jedem Stapel 1 Karte auf und legt sie unterhalb des jeweiligen Stapels ab.

Durchgangsleiste



Kampf-leiste *Gunstleiste*

11 Sortiert die **Heldenkarten** nach ihren Rückseiten und mischt sie getrennt voneinander. Legt den jeweiligen Stapel offen auf das dazugehörige Heldenfeld auf dem Tempeltableau.

12 Mischt die **Magiekarten** und legt sie als verdeckter Stapel auf das Tempeltableau.

13 Mischt die **Kreaturenkarten** und legt 6 davon als verdeckten Stapel neben dem Tempeltableau ab. Die übriggebliebene Karte braucht ihr nicht, legt sie unbesehen zurück in die Schachtel.

14 Sortiert die **Münzen** nach ihrem Wert und legt sie als Vorrat zusammen mit den **Glücksplättchen** und den **Götzenplättchen** neben dem Tempeltableau bereit.

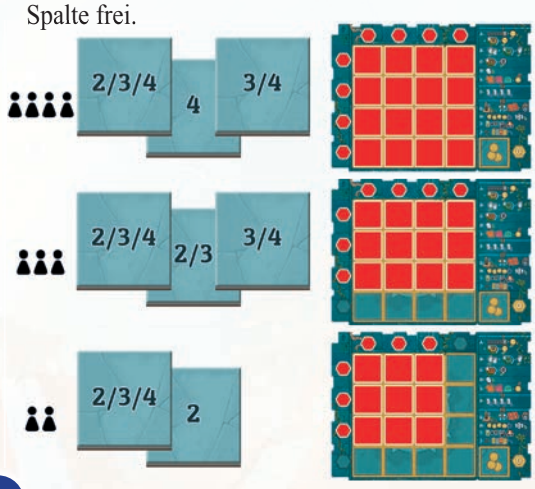
Die Kreaturen

15 Legt die **Kreaturentafeln** bereit und legt die jeweils passenden **Kreaturenwürfel** daneben. Legt die **6 Herzmarker** daneben.

Das Aktionstableau

16 Legt das **Aktionstableau** für alle gut erreichbar neben das Spielfeld.

17 Nehmt alle für eure Spielerzahl vorgesehenen **Aktionsplättchen** (siehe Rückseite) und mischt sie verdeckt. Dann legt ihr ein Plättchen nach dem anderen in zufälliger Reihenfolge offen auf die Felder des Aktionstableaus.
♟♟♟♟: Belegt alle Felder.
♟♟♟: Lasst die untere Reihe frei.
♟♟: Lasst die untere Reihe und die rechte Spalte frei.



Aktionstableau
(Rückseite: Wertungstableau)

18 Abhängig von der Spielerzahl mischt ihr die **Kostenmarker**:
♟♟♟♟: Mischt alle Marker.
♟♟♟: Sortiert einen Marker mit der Zahl 3 aus.
♟♟: Sortiert je einen Marker mit der Zahl 3 und der Zahl 6 aus.

19 Legt nun jeweils **1 Kostenmarker** offen auf die Felder vor jeder Reihe und über jede Spalte, die mit Aktionsplättchen belegt sind. Die übriggebliebenen Aktionsplättchen und Kostenmarker benötigt ihr in diesem Spiel nicht. Legt sie zurück in die Schachtel.

Das persönliche Material

20 Jeder wählt eine Farbe und legt das entsprechende **Spieltableau** vor sich ab.

21 Nehmt euch je einen Satz **Kampfräder** und legt sie mit der Stufe 1 (kleine Zahl im Inneren des Rades) nach unten jeweils passend an das Spieltableau an.

22 Nehmt euch eure **5 Reservestreifen** und legt sie rechts an euer Spieltableau, sortiert nach den kleinen Zahlen auf der rechten Seite: Die 1 zuunterst, die 5 zuoberst. Stellt jetzt jeweils 5 eurer **Krieger** auf jeden Reservestreifen, bis alle Plätze gefüllt sind. Vom unteren Streifen nehmt ihr 3 Krieger und stellt sie nach Chichén Itzá.

Stufe 1





23 Nehmt euch in eurer Farbe **3 Helden**, **4 Aktionsmarker**, **6 Würfel**, **6 Späher**, **5 Schilde** sowie **1 Gunstmarker**. Platziert die Helden, Aktionsmarker, Späher und Schilde auf eurem Tableau. Die Würfel legt ihr neben das Tableau. Nehmt euch je **2 Diplomatiemarker** und legt sie mit der „Frieden"-Seite nach oben auf euer Tableau.

24 Mischt die **Reihenfolgemarker** und verteilt sie zufällig unter euch. Stapelt dann eure Gunstmarker auf der untersten Stufe der Gunstleiste auf dem Tempeltableau:
Der Spieler mit der 1 platziert seinen Marker als erstes und erhält 1 Münze. Direkt darauf stapelt der Spieler mit der 2 seinen Marker und erhält 2 Münzen. Die Spieler mit der 3 und 4 verfahren ebenso in dieser Reihenfolge und erhalten entsprechend 3 und 4 Münzen.

25 Zuletzt erhaltet ihr je **1 Glücksplättchen** und zieht je **2 Magiekarten** vom Stapel. Legt sie neben eurem Spieltableau ab.

SPIELABLAUF

Chichén Itzá wird über **6 Durchgänge** gespielt. Jeder Durchgang gliedert sich in 3 Phasen:

■ **I) Versorgungsphase**: Hier erhaltet ihr Münzen, schickt Krieger nach Chichén Itzá, bekommt eventuell Götzenplättchen, verstärkt eure Abwehr und müsst den Sold für eure Helden bezahlen.

■ **II) Aktionsphase**: Entsprechend der Reihenfolgemarker führt ihr nacheinander je **1 Zug** mit **1 Aktion** aus.
Dies geschieht 4 Runden lang, bis ihr alle eure 4 eigenen Aktionsmarker gesetzt habt.

■ **III) Abschlussphase**: In dieser Phase wird Chichén Itzá angegriffen, ihr bestimmt die Spielreihenfolge, könnt Aufgabenplättchen erfüllen und trefft die Vorbereitungen für den nächsten Durchgang.

Nach Ablauf der 6 Durchgänge endet das Spiel und es folgt die **Schlusswertung**, in der ihr für verschiedenste Kriterien Punkte bekommt (Übersicht auf der Rückseite der Regel). Wer nun die meisten Punkte besitzt, hat gewonnen.

■ I) Versorgungsphase

Anhand der Liste rechts auf dem Aktionstableau erhaltet ihr Einkommen in der folgenden Reihenfolge:

A) Münzen

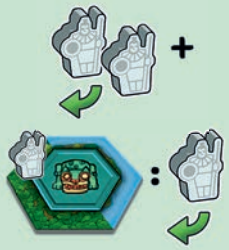


Ihr zählt jeweils die auf euren eigenen **Reservestreifen** abgebildeten Münzen zusammen und erhaltet die Summe in **Münzen** aus dem Vorrat. Wer ein oder mehr Geländeplättchen mit **Dorf** kontrolliert, erhält für jedes dieser Plättchen **2 weitere Münzen**.



Beispiel: Frank erhält insgesamt 11 Münzen (9 über Reservestreifen und 2 für ein Dorf).

B) Krieger



Ihr bringt je **2 Krieger** von euren Reservestreifen **nach Chichén Itzá,** egal wie viele eigene Krieger dort schon stehen. Die Krieger nehmt ihr dabei von unten nach oben von den Reservestreifen.
Ist ein Reservestreifen leer, dreht ihn auf die andere Seite (Punkteseite). Die nächsten Krieger nehmt ihr dann vom darüberliegenden Streifen.
Wer ein oder mehr **Geländeplättchen** mit **Lager** kontrolliert, stellt für jedes dieser Plättchen **1 weiteren Krieger** nach Chichén Itzá.



Beispiel: Frank kontrolliert ein Lager und darf darum 3 Krieger in Chichén Itzá einsetzen. Dabei leert er den mittleren Reservestreifen und dreht ihn auf die Punkteseite.

C) Götzen



Wer ein oder mehr **Geländeplättchen** mit **Tempel** kontrolliert, erhält für jedes dieser Plättchen **1 Götzenplättchen**.

1 Götzenplättchen darfst du **zu jeder Zeit** im Spiel abgeben, um 1 der folgenden Boni zu erhalten:

2 Münzen	*oder*	**1 Glücks-plättchen**	*oder*	**1 Magiekarte vom Stapel**

Oder: Du kannst im Kampf 1 Götzenplättchen abgeben, um es als **1 aktives Schild** zu verwenden und 1 Schaden zu verhindern. Du darfst in einem Kampf auch mehrere Götzenplättchen verwenden.



Beispiel:
Ani kontrolliert zwei Tempel. Sie erhält zwei Götzenplättchen aus dem Vorrat.

D) Abwehr verstärken



Füllt eure **aktiven Schilde** wieder auf: Der aktuelle **Verteidigungswert** (die große, nach unten ausgerichtete Zahl) eures Verteidigungsrads gibt vor, auf wie viele Schilde ihr auffüllen dürft. Legt dazu aus eurem Vorrat so viele Schilde neben das Rad, bis die Gesamtanzahl dem Verteidigungswert entspricht.
Aktive Schilde setzt ihr im Kampf ein, um **Schaden zu verhindern**. Schilde in eurem **Vorrat** (das Feld auf der rechten Seite eures Spieltableaus) dürft ihr dazu **nicht** einsetzen!

!! Wichtig: Ihr dürft **nie** mehr aktive Schilde haben, als euer aktueller Verteidigungswert angibt!



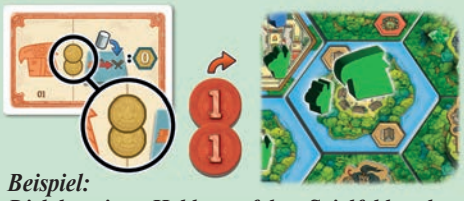
Verteidigungswert

Beispiel:
Franks aktueller Verteidigungswert beträgt 2. Er hat aus dem vorherigen Durchgang noch ein ungenutztes Schild. Er erhält also 1 Schild aus seinem Vorrat, sodass er wieder zwei aktive Schilde hat.

E) Helden-Sold



Für jeden eigenen **Helden**, den ihr auf dem Spielfeld eingesetzt habt, müsst ihr nun **Sold zahlen**. Auf der **Heldenkarte** ist die Anzahl Münzen angegeben, die ihr als Sold zahlen müsst, damit der Held einen weiteren Durchgang auf dem Spielfeld bleibt. Wer nicht zahlen kann oder will, stellt den Helden zurück auf das eigene Spieltableau und legt die Heldenkarte zurück unter den passenden Stapel.



Beispiel:
Dirk hat einen Helden auf dem Spielfeld und muss entsprechend der Heldenkarte 2 Münzen bezahlen.

Götterkarten

Darüber hinaus gibt es Götterkarten, die euch ebenfalls Einkommen in Form von Münzen, Kriegern oder anderen Boni generieren. Diese Effekte nutzt ihr am **Ende der Versorgungsphase**, sofern die Karte nicht einen der oben genannten Schritte A)–E) verstärkt.

Karten mit einem Effekt in der Versorgungsphase sind mit folgendem **Symbol** gekennzeichnet:



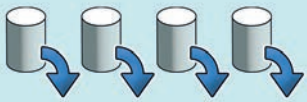




Beispiel:
Dirk erhält aufgrund einer Götterkarte in der Versorgungsphase 1 Münze für jedes von ihm kontrollierte Wasser-Geländeplättchen. Für Chichén Itzá erhält er keine Münze.

II) Aktionsphase

F) Aktionen ausführen



Entsprechend der Reihenfolgemarker führt ihr nacheinander je **1 Zug** mit **1 Aktion** aus. Dies geschieht 4 Runden lang, bis ihr alle eure 4 eigenen Aktionsmarker eingesetzt und 4 Aktionen ausgeführt habt.

Wählt eine **Aktion** und stellt einen eurer **Aktionsmarker** auf das entsprechende **Aktionsplättchen** (im folgenden Aktion genannt) auf dem Aktionstableau. Ihr dürft jede Aktion wählen, nur nicht die, auf der ihr bereits einen eigenen Aktionsmarker eingesetzt habt. Aktionsmarker anderer Spieler dürfen dort aber stehen. Anschließend müsst ihr die **Kosten** für die Aktion entrichten. Dabei gelten folgende Regeln:

- Jeder Aktion sind **2 Kostenmarker** zugeordnet, nämlich je 1 Kostenmarker in der **Reihe** und der **Spalte**, in der die Aktion liegt. Die Kostenmarker zeigen die Anzahl Münzen, die für die Aktion zu zahlen sind.
- Steht auf dem Aktionsplättchen **noch kein Aktionsmarker**, so bezahlt ihr Münzen in Höhe des **günstigeren Kostenmarkers**.
- Steht schon mindestens 1 **anderer Aktionsmarker** auf dieser Aktion, so bezahlt ihr Münzen in Höhe des **teureren Kostenmarkers**.
- Zeigen **beide Kostenmarker die gleichen Kosten**, bezahlt ihr für die Aktion Münzen in Höhe eines der beiden Kostenmarker.
- Besitzt ihr **nicht genügend Münzen** für eine Aktion, müsst ihr eine **andere Aktion wählen**.

Habt ihr die Aktion bezahlt, **führt ihr die Aktion aus**.

Nur für die Aktion „**Münzen**“, die sich unten rechts auf dem Aktionstableau befindet, müsst ihr **nichts bezahlen**.
Jeder darf hier **beliebig viele Aktionsmarker** einsetzen.



!/ Achtung: Manche Aktionsplättchen zeigen zwei verschiedene Aktionen, die von einer horizontalen Linie getrennt sind. Hier dürft ihr eine der beiden Aktionen wählen, aber **niemals beide ausführen**. Trotzdem gilt, dass ihr keinen weiteren eurer Aktionsmarker hier einsetzen dürft.



Beispiel:
Frank setzt seinen Aktionsmarker auf die Aktion „Götterkarte“. Die Kostenmarker zeigen einen Preis von 7 (Zeile) bzw. 1 (Spalte). Da sein Marker der erste auf dieser Aktion ist, bezahlt er den niedrigeren Preis von 1.

Beispiel:
Lilli (gelb) muss für die Aktion „Späher“ den höheren Preis von 3 bezahlen, da sich bereits zwei andere Aktionsmarker darauf befindet.



Beispiel: Frank (blau) wählt die kostenlose Aktion „Münzen“, um 3 Münzen zu erhalten.

Die Aktionen im Detail:

Kampfräder

Beim Ausführen einer Kampfrad-Aktion steigert ihr einen eurer vier Kampfwerte: **Dreht** das der gewählten Aktion entsprechende **Kampfrad 1 Stufe gegen den Uhrzeigersinn hoch** (die Stufe ist als kleine Zahl im Inneren des Rades angegeben).
Ist das Rad schon auf Stufe 6, könnt ihr diese Aktion nicht mehr wählen.



Verteidigung

Hiermit steigert ihr eure Verteidigung im Kampf und erhaltet aktive Schilde, welche ihr während eines Kampfes abgeben könnt, um Schaden zu verhindern.

Nachdem ihr das Rad um 1 Stufe hochgedreht habt, nehmt ihr euch **1 Schild** aus eurem Vorrat und legt es als aktives Schild neben euer Verteidigungsrad.



Beispiel:
Frank dreht sein Verteidigungsrad von Stufe 3 auf 4, sein Verteidigungswert steigt dadurch von 2 auf 3. Er erhält 1 Schild aus seinem Vorrat.



Nahkampf

Hiermit verbessert ihr eure Nahkampffähigkeit und erhöht die Chance, in den Nahkampf-Phasen zu treffen.

Steht das Rad nach dem Drehen auf **Stufe 2 oder 4,** erhaltet ihr **2 Glücksplättchen** aus dem Vorrat.



Beispiel:
Ani dreht ihr Nahkampfrad von Stufe 1 auf 2. Sie erhält 2 Glücksplättchen aus dem Vorrat.



Fernkampf

Hiermit verbessert ihr eure Fernkampffähigkeit und die Bewegungsreichweite eurer Einheiten.

Die Zahl links neben dem **Fußsymbol** gibt eure Bewegungsreichweite an. Die Zahl darunter die Anzahl eurer Fernkampfangriffe.

Anmerkung: Steht das Kampfrad auf der untersten Stufe (kleine Zahl 1; Fernkampfwert 0), habt ihr noch keinen Fernkampf erlernt und könnt auch durch einen Späher keinen Vorteil gewinnen.



Beispiel:
Dirk dreht sein Fernkampfrad von Stufe 2 auf 3. Die Anzahl seiner Fernkampfangriffe steigt auf 2, seine Bewegungsreichweite auf 3.



Magie

Hiermit verbessert ihr eure Magiefähigkeit und erhöht die Anzahl Magiekarten, die ihr in der Magiephase einsetzen könnt.

Wichtig: Nachdem ihr das Rad um 1 Stufe gedreht habt, nehmt ihr euch **1 Magiekarte** vom verdeckten Stapel. Haltet eure Magiekarten verdeckt.



Beispiel:
Lilli dreht ihr Magierad von Stufe 1 auf 2. Sie erhält 1 Magiekarte.

Götterkarte



Die Götterkarten geben euch einzigartige Fähigkeiten, zusätzliche Einkommensquellen und Punkte am Ende des Spiels.

Ihr dürft **1 der offen ausliegenden Götterkarten** nehmen.
Das Nehmen einer verdeckten Karte ist mit dieser Aktion **nicht** erlaubt.
Die Götterkarte legt ihr offen neben das eigene Spieltableau. Die Fähigkeit der Götterkarte gilt ab sofort. Im weiteren Spielverlauf dürft ihr immer entscheiden, ob ihr eine Fähigkeit nutzen möchtet, oder nicht. Die einzelnen Fähigkeiten werden im Glossar genauer erläutert. Der frei gewordene Platz in der Auslage wird jetzt **noch nicht aufgefüllt**!

Beispiel:
Dirk hat die Aktion „Götterkarte“ gewählt und hat nun die Auswahl aus den 4 offen unter dem Tempeltableau ausliegenden Karten. Er wählt die goldene Karte und legt sie neben sein Spieltableau.



Magiekarten



Hier bekommt ihr neue Magiekarten, die ihr in einem Kampf einsetzen könnt, um Feuer- und Steinmagie zu erzeugen.

Zieht **3 Magiekarten** vom verdeckten Stapel. Diese haltet ihr verdeckt vor den Anderen.
Die Mitspieler dürfen jederzeit erfahren wie viele Magiekarten der Spieler besitzt.
Jede Karte zeigt entweder Feuer- oder Steinmagie, die ihr in der Magie-Phase im Kampf einsetzen dürft.

Beispiel:
Frank hat die Aktion „Magiekarten“ gewählt und zieht 3 Karten vom Stapel der Magiekarten.



Späher

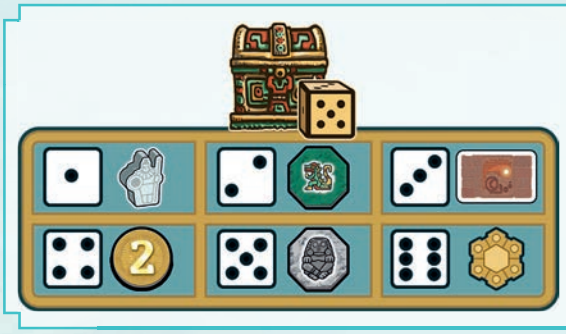
Einen Späher zu entsenden hilft euch, Informationen über die Stärke einer Kreatur zu erhalten, Ruinen zu erkunden und im Kampf weitere Würfel zu erhalten.

Ihr nehmt **1 Späher von eurem Tableau** und setzt ihn auf ein **beliebiges Geländeplättchen ohne eigenen Späher** auf dem Spielfeld ein. Es ist dabei egal, ob sich eine Kreatur, eigene oder fremde Einheiten oder andere Späher auf diesem Geländeplättchen befinden. Anschließend dürft ihr folgende Aktionen ausführen (sofern möglich):

- Ihr dürft euch die **Stärke der Kreatur** anschauen (Zahl unter dem Standfuß).
- Ihr dürft euch die **Punkte** und den **Bonus der Ruine** anschauen.
- Ihr findet einen **Schatz**: Dazu würfelt ihr einmal einen eurer Würfel und bekommt je nach Ergebnis einen Bonus nach untenstehender Tabelle:



Beispiel:
Lilli hat die Aktion „Späher" gewählt und setzt einen Späher aus ihrem Vorrat auf dem Spielfeld ein. Sie schaut sich geheim die Stärke der Kreatur und das Ruinenplättchen an. Dann würfelt sie für den Schatz: ⚄! Sie erhält ein Götzenplättchen.



Einen Schatz finden:

- ⚀ 1 Krieger vom Reservestreifen nach Chichén Itzá
- ⚁ 1 Glücksplättchen
- ⚂ 1 Magiekarte vom Stapel
- ⚃ 2 Münzen
- ⚄ 1 Götzenplättchen
- ⚅ 1 beliebiges Kampfrad um 1 Stufe nach oben drehen

Bei einem **Kampf auf einem Geländeplättchen mit eigenem Späher** bekommt ihr in der **Fernkampf- und Nahkampf**-Phase **1 zusätzlichen Würfel.**
Ihr dürft **jederzeit** während des Spiels Kreaturen und Ruinenplättchen auf Geländeplättchen anschauen, auf denen ihr Späher habt.
Die Kontrolle über ein Geländeplättchen erhaltet ihr **nicht**, wenn **nur ein Späher** darauf liegt. Ihr müsst mindestens 1 Einheit dort haben.



Kriegserklärung

Während ihr jederzeit Kreaturen auf Geländeplättchen angreifen dürft, müsst ihr euch erst den Krieg erklären, um andere Spieler angreifen zu können.

Ihr **dreht eure beiden Diplomatiemarker auf die Krieg-Seite** und könnt nun auch Krieger und Helden anderer Spieler auf Geländeplättchen angreifen.

Vor jedem Angriff müsst ihr dann einen eurer Diplomatiemarker auf die Frieden-Seite zurückdrehen.



Beispiel:
Ani hat die Aktion „Diplomatie" gewählt und dreht ihre beiden Diplomatiemarker auf die Kriegsseite.



Gunst erhalten

Auf der Gunstleiste nach vorne zu kommen, bringt einerseits ein Glücksplättchen und erlaubt es euch zudem, in der Spielreihenfolge späterer Durchgänge früher am Zug zu sein.

Ihr setzt euren **Gunstmarker** auf der Gunstleiste 1 Feld weiter **nach oben**. Befinden sich auf dem Feld schon Marker anderer Spieler, setzt ihr euren Marker oben auf.
Zusätzlich erhaltet ihr **1 Glücksplättchen**.



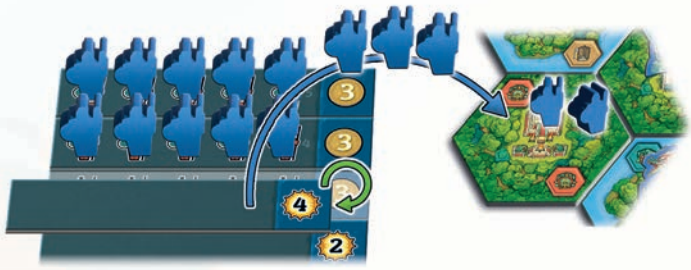
Beispiel:
Dirk hat die Aktion „Gunst erhalten" gewählt. Er setzt seinen Gunstmarker ein Feld nach oben. Auf diesem Feld befindet sich schon Lillis Marker - Dirk setzt seinen Marker darauf. Er erhält 1 Glücksplättchen.



Verstärkung

Durch eine größere Anzahl von Kriegern lassen sich Kreaturen einfacher besiegen und Stellungen besser halten. Aber Vorsicht, je mehr Krieger auf dem Spielfeld, desto weniger Einkommen. Ihr erhaltet aber auch mehr Punkte am Ende des Spiels.

Ihr dürft bis zu **3 Krieger** von euren Reservestreifen auf dem Spielfeld einsetzen. Ihr dürft Krieger immer in **Chichén Itzá** einsetzen, denn dort gibt es kein Einheitenlimit. Ihr dürft diese aber auch zu anderen eigenen Kriegern/Helden auf **von euch kontrollierten** Geländeplättchen dazustellen, solange ihr das **Limit von 5 Einheiten** (Krieger und Helden) je Geländeplättchen nicht überschreitet. Die Krieger könnt ihr alle zusammen auf ein Geländeplättchen einsetzen oder auf verschiedene Geländeplättchen aufteilen.



Beispiel:
Frank hat die Aktion „Verstärkung" gewählt. Er setzt 3 Krieger von untersten Reservestreifen, auf dem sich noch Krieger befinden, auf ein Geländeplättchen, das er kontrolliert. Da er den Reservestreifen hierbei vollständig leert, dreht er ihn auf die Punkteseite.



Umgruppierung

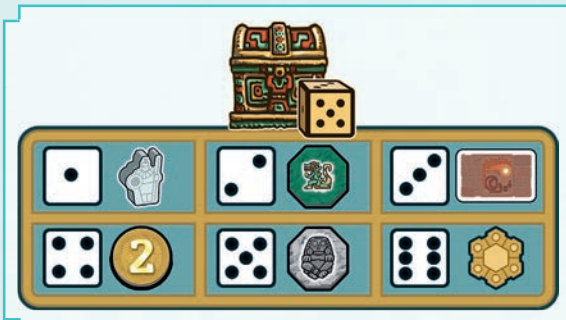
Mit Hilfe der Umgruppierung könnt ihr eure Einheiten auf dem Spielfeld neu verteilen und so wichtige Stellungen verstärken oder euch für einen Angriff rüsten. Unterwegs findet ihr einen Schatz.

Ihr dürft **beliebig viele Einheiten** (Krieger und Helden) aus Chichén Itzá und von kontrollierten Geländeplättchen nehmen und sie in Chichén Itzá und auf anderen Geländeplättchen mit eigenen Einheiten wieder einsetzen, solange ihr das Limit von 5 Einheiten je Geländeplättchen nicht überschreitet. In Chichén Itzá gibt es kein Einheitenlimit. Ihr dürft beim Umgruppieren ein Geländeplättchen auch komplett **aufgeben**, indem ihr alle Einheiten von dort abzieht. Damit verliert ihr aber die Kontrolle über das Geländeplättchen.

Außerdem findet ihr einen **Schatz**. Dazu würfelt ihr einmal einen eurer Würfel und bekommt je nach Ergebnis folgenden Bonus:



Beispiel:
Ani hat die Aktion „Umgruppierung" gewählt.
Sie versetzt 4 Einheiten (1 Helden und 3 Krieger) auf das von ihr kontrollierte Land-Lager (orange Pfeile). Mehr Einheiten darf sie nicht auf dieses Plättchen versetzen, da dann das Limit von maximal 5 Einheiten pro Plättchen überschritten wäre. Sie versetzt außerdem 1 Krieger auf das von ihr kontrollierte Wasser-Lager (gelber Pfeil). Zusätzlich findet sie einen Schatz: Für die gewürfelte ⚀ erhält sie 2 Münzen.



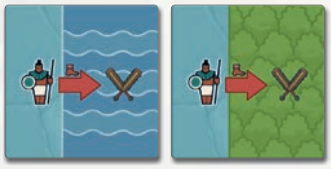
Einen Schatz finden:

- ⚀ 1 Krieger vom Reservestreifen nach Chichén Itzá
- ⚁ 1 Glücksplättchen
- ⚂ 1 Magiekarte vom Stapel
- ⚃ 2 Münzen
- ⚄ 1 Götzenplättchen
- ⚅ 1 beliebiges Kampfrad um 1 Stufe nach oben drehen.

Bewegung und Kampf

Ihr bewegt eure Einheiten von Geländeplättchen zu Geländeplättchen, um nach der Bewegung Kreaturen oder Spieler anzugreifen, Ruinen zu entdecken und/oder Gebäude einzunehmen.

Bewegung: Land- und Wasserbewegung



Ihr wählt bis zu **5 Einheiten** (Krieger und Helden) von **einem** beliebigen Geländeplättchen oder Chichén Itzá und dürft sie auf ein anderes Geländeplättchen bewegen.

Für die Bewegung gelten folgende Regeln:



Beispiel:
Ani hat die Aktion „Landbewegung" gewählt.
Sie bewegt alle Einheiten (1 Held und 4 Krieger) von dem von ihr kontrollierten Land-Lager auf den Land-Tempel unten links. Jetzt kommt es zum Kampf gegen Frank (blau)!

Bewegungsregeln:

1) Der **Start** der Bewegung erfolgt mit eigenen Einheiten von **Chichén Itzá** aus oder von **einem beliebigen Geländeplättchen unter eurer Kontrolle**.

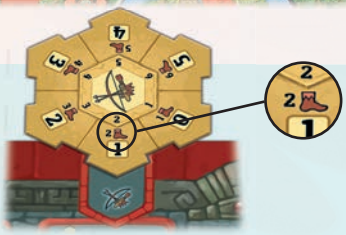


Beispiel:
Ani wählt das hervorgehobene Geländeplättchen als Ausgangspunkt ihrer Bewegung.

2) Ihr dürft Einheiten **bis zu eurem Einheitenlimit von 5** auf dem gewählten Geländeplättchen/Chichén Itzá für die Bewegung wählen.

Sie beschließt, alle 5 Einheiten zu bewegen.

3) Eure **Bewegungsreichweite** richtet nach der Zahl neben dem **Fußsymbol** auf eurem Fernkampfrad. Jedes **Geländeplättchen** (auch Chichén Itzá), das ihr betretet, zählt als **1 Schritt**.



Anis aktuelle Bewegungsreichweite beträgt 2:
Sie darf die gewählten Einheiten bis zu 2 Plättchen weit bewegen.

4) Ob ihr eine **Landbewegung** oder eine **Wasserbewegung** ausführt, hängt von eurem ersten Schritt ab:

- Bewegt ihr eure Einheiten mit dem **ersten Schritt auf ein Land-Geländeplättchen**, müsst ihr eine **Landbewegung** ausführen.
- Bewegt ihr eure Einheiten mit dem **ersten Schritt auf ein Wasser-Geländeplättchen**, müsst ihr eine **Wasserbewegung** ausführen.

Alle weiteren Schritte müssen dann **über das gleiche Gelände** (Wasser/Land) gehen, das dem Gelände des ersten Schritts entspricht. Welches **Gelände das Ausgangsgeländeplättchen** zeigt, ist für die Bewegung **nicht relevant**.





Beispiel:
Der gelbe Pfeil zeigt eine Landbewegung in 3 Schritten.



Beispiel:
Der pinke Pfeil zeigt eine Wasserbewegung in 2 Schritten.

5) **Chichén Itzá** zählt gleichzeitig als **Land- und Wasser-Gelände** und kann mit beiden Bewegungsarten betreten werden. Von Chichén Itzá aus darf man jedes der 8 angrenzenden Geländeplättchen betreten.

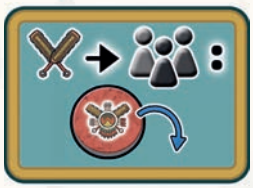
6) Ihr dürft Geländeplättchen **durchqueren**, auf denen sich **Kreaturen, eigene oder fremde Einheiten** befinden.

7) Ihr nehmt über die ganze Bewegung **alle gewählten Einheiten** mit. Ihr dürft sie unterwegs nicht zurücklassen und ihr dürft auch keine Einheiten während der Bewegung hinzunehmen, auch wenn ihr Geländeplättchen mit eigenen Einheiten durchquert.
Alle gewählten Einheiten stellt ihr am Ende der Bewegung auf das gewählte Geländeplättchen.

Beispiel:
Dirk führt eine Land-Bewegung in 4 Schritten aus. Er kann die 4 gewählten Einheiten dabei über Geländeplättchen mit Kreaturen und fremden Einheiten bewegen, ohne dass es zum Kampf kommt. Er kann auch über Geländeplättchen mit eigenen Einheiten ziehen, darf dort allerdings weder Einheiten stehen lassen, noch zusätzliche Einheiten einsammeln.
Die 4 gewählten Einheiten kämpfen auf dem Ziel-Plättchen gegen den Kaiman.



8) Befinden sich auf dem Zielgeländeplättchen eine **Kreatur oder fremde Einheiten**, kommt es zum **Kampf**.



- **Kreaturen könnt ihr immer angreifen.**
- **Andere Spieler** hingegen könnt ihr nur angreifen, wenn ihr **einen eurer Diplomatiemarker von der Krieg- auf die Frieden-Seite** dreht. Habt ihr als Angreifer keinen Diplomatiemarker auf der Krieg-Seite liegen, könnt ihr die Bewegung **nicht** auf einem Geländeplättchen mit fremden Einheiten beenden.



Beispiel:
Ani möchte auf dem Zielplättchen gegen Frank kämpfen! Hierzu muss sie einen Diplomatiemarker mit „Krieg“ umdrehen.

Es folgen die Regeln für einen Kampf gegen andere Spieler (S.12–14). Die Besonderheiten beim Kampf gegen Kreaturen folgen im Anschluss (S.14–15).

Der Kampf gegen andere Spieler:

Ein Kampf läuft in mehreren Phasen ab. Es gibt **bis zu 5 Phasen**, in denen die Spieler an den fremden Einheiten Schaden verursachen können.



Die Kampfphasen

Es gibt 5 Phasen, die ihr in folgender Reihenfolge abhandelt:

a) **Magiekampf**
b) **Fernkampf**
c) **1. Nahkampf**
d) **2. Nahkampf**
e) **3. Nahkampf**

Der **Kampfmarker** zeigt immer die aktuelle Phase an und wird zu Beginn einer neuen Phase entsprechend nach unten verschoben.

In jeder Phase würfelt **zuerst der Angreifer** und entscheidet über den Einsatz von Glücksplättchen (siehe S.15) oder Götterfähigkeiten (sieh Glossar). **Danach würfelt der Verteidiger** und verfährt ebenso. **Erst danach** wird der **Schaden** beider Seiten gleichzeitig an den jeweils gegnerischen Einheiten verübt.

Für jeden **Schaden**, den ein Spieler zufügt, **verliert** der andere Spieler entweder **1 Einheit oder 1 aktives Schild**. **Zuerst** werden alle aktiven Schilde verwendet, um Schaden abzuhalten, **danach** gibt es Schaden an den Einheiten. Befinden sich **Helden** unter euren Einheiten, nehmen diese **zuletzt** Schaden, also erst nachdem ihr keine Krieger mehr auf dem Geländeplättchen habt.

Besiegte Krieger stellt ihr **zurück auf eure Reservestreifen**. Sind alle Plätze eines Streifens gefüllt, dreht ihr von oben nach unten den nächsten Streifen um (von der Punkteseite auf die Einkommensseite) und stellt den bzw. die Krieger darauf.

Wird ein **Held besiegt,** stellt ihr ihn zurück auf euer Spieltableau und legt die zugehörige Heldenkarte unter den entsprechenden Stapel auf dem Tempeltableau zurück.

Befinden sich **am Ende einer Kampfphase** noch **Einheiten von beiden Spielern** auf dem Geländeplättchen, geht der Kampf in die **nächste Phase**, ansonsten ist der Kampf vorbei.

!/ Wichtig: **Niemand** kann den Kampf freiwillig vorzeitig **beenden** und sich **zurückziehen**!



Beispiel:
Ani bewegt sich mit 5 Einheiten auf den von Frank kontrollierten Land-Tempel. Dafür muss sie einen Diplomatiemarker mit „Krieg“ umdrehen. Danach beginnt der Kampf. Weitere Erklärungen zum nachfolgenden Kampfablauf findet ihr in den Abschnitten und Beispielen auf S. 13!



MAGIEKAMPF:
Ani entscheidet sich für Steinmagie, spielt 2 Karten aus, würfelt mit 2 Würfeln und trifft einmal; Danach nutzt Frank Feuermagie, spielt 1 Karte aus und trifft - darum darf er nochmal würfeln, trifft im zweiten Versuch aber nicht nochmal.
SCHADEN: Beide geben je 1 aktives Schild ab.



FERNKAMPF:
Ani würfelt mit 2 Würfeln und verursacht 1 Schaden; Danach würfelt Frank mit 3 Würfeln und trifft zunächst nicht. Er gibt 1 Glücksplättchen ab, um den Wurf zu wiederholen: 1 Treffer!
SCHADEN: Frank gibt sein letztes aktives Schild ab, Ani verliert 1 Krieger.



NAHKAMPFPHASE 1:
Ani würfelt mit 5 Würfeln (4 verbliebene Einheiten + 1 Späher) - 3 Treffer!
Danach würfelt Frank mit 2 Würfeln - 1 Treffer!
SCHADEN: Frank verliert beide Einheiten, Ani verliert 1 Einheit.



Da Frank nun keine Einheiten mehr auf dem umkämpften Plättchen hat, endet der Kampf. Frank erhält 1 Glücksplättchen; Ani erhält als Bonus für das unter ihre Kontrolle bringen eines Tempels 1 Götzenplättchen.



a) Magiekampf

Hier nutzen die Spieler ihre Magiekarten, um Stein- oder Feuermagie zu wirken.

Welche und wie viele Magiekarten ein Spieler einsetzen kann, ist am Magierad abzulesen. Je nach Stufe könnt ihr eine unterschiedliche Zahl Magiekarten der Stein- oder Feuermagie einsetzen.



Beispiel:
Anis Magierad steht auf Stufe 2 - sie kann in der Magie-Kampfphase bis zu 2 Stein-Magiekarten oder 1 Feuer-Magiekarte einsetzen. Sie entscheidet sich für Steinmagie und deckt zwei Stein-Magiekarten auf.

!/ Wichtig: Es kann nur Steinmagie **oder** Feuermagie gewirkt werden, **niemals beides**.

Hinweis: Auf **Stufe 6** des Magierads findet ihr die Angabe „?/?“. Hier dürft ihr nach der Wahl des Magietyps eine **beliebige Anzahl an Magiekarten** des passenden Typs ausspielen.



Ihr entscheidet, **welche Art von Magiekarten** und wie viele (bis zum vom Magierad vorgegebenen Maximum) ihr einsetzen möchtet. Dann würfelt ihr **für jede Magiekarte 1 Würfel**:

Steinmagie:

Zeigt der Würfel ⚀, ⚁, ⚂ oder ⚃, fügt ihr **1 Schaden** zu.

Feuermagie:

Zeigt der Würfel ⚀, ⚁ oder ⚂, fügt ihr **1 Schaden** zu. Nur nach einem Treffer dürft ihr den Würfel noch genau 1 weiteres Mal würfeln.

Zeigt der Würfel wieder eine ⚀, ⚁ oder ⚂, fügt ihr noch **1 Schaden** zu. Erneut wird der Würfel aber nicht gewürfelt.



Beispiel:
Ani würfelt für 2 Stein-Magiekarten 2 Würfel:
⚂ und ⚃! Die ⚂ ist ein Treffer, die ⚃ verursacht keinen Schaden.

Wichtig: Bei der Verwendung von **Feuermagie** dürft ihr **nur nach dem ersten Würfeln 1 Glücksplättchen** ausgeben, um alle Würfel erneut zu würfeln.

Erst jetzt legt ihr die Karten auf den Ablagestapel.

b) Fernkampf

Hier nutzt ihr eure Fernkampfangriffe, um Schaden zuzufügen. Auf dem Fernkampfrad ist die Anzahl der Fernkampfangriffe angegeben, die ihr zur Verfügung habt. Je höher die Stufe, desto mehr Fernkampfangriffe habt ihr.

Ihr werft mit **so vielen Würfeln**, wie ihr **Fernkampfangriffe** habt: Für jeden Würfel, der eine ⚀ oder ⚁, zeigt, fügt ihr **1 Schaden** zu.

Anmerkung: Die Anzahl Fernkampfangriffe ist unabhängig davon, wie viele Einheiten ihr auf dem Geländeplättchen habt.

Ein **eigener Späher** auf dem umkämpften Geländeplättchen lässt euch **1 zusätzlichen Würfel** würfeln. **Ausnahme:** Habt ihr noch 0 Fernkampfangriffe (Stufe 1), nehmt ihr am Fernkampf nicht teil.



Beispiel:
Auf Stufe 2 hat Ani 1 Fernkampfangriff. Da sich einer ihrer Späher auf dem umkämpften Geländeplättchen befindet, darf sie insgesamt zwei Würfel werfen.
⚂ und ⚅!
Die ⚂ trifft, die ⚅ nicht: Sie fügt 1 Schaden zu.

c) - e) Nahkampf

Die 3 Nahkampfphasen handelt ihr **nacheinander** ab.

Die **Anzahl eigener Einheiten** (Krieger und Helden) auf dem Geländeplättchen bestimmt die **Anzahl Würfel**, die ihr würfelt: Für jede eigene Einheit würfelt ihr 1 Würfel. Ein **eigener Späher** auf dem umkämpften Geländeplättchen lässt euch **1 zusätzlichen Würfel** würfeln, solange ihr noch mindestens eine eigene Einheit auf dem Plättchen habt.

Bei **welcher Augenzahl ihr 1 Schaden** zufügt, ist auf dem **Nahkampfrad** abzulesen: Der angegebene Wert ist jener, den euer Würfel für einen Treffer **maximal** zeigen darf; Je höher die Stufe, desto höher ist also die Wahrscheinlichkeit, 1 Schaden zuzufügen.

Wenn ihr in einer Nahkampfphase Einheiten verliert, verändert sich die Würfelanzahl, die ihr in der nächsten Nahkampfphase würfeln dürft.



Beispiel:
Auf Stufe 5 zeigt das Nahkampfrad den Wert ⚂. Das bedeutet, dass jeder Würfel mit ⚀, ⚁ oder ⚂ einen Schaden verursacht. Wegen des Spähers auf dem umkämpften Geländeplättchen darf Ani insgesamt 5 Würfel werfen. Damit erzielt sie 3 Treffer.

Kampfausgänge:

Es gibt 4 Möglichkeiten:

- ***Der Verteidiger hat alle Einheiten des Angreifers besiegt.***
  Der Verteidiger behält die Kontrolle über das Geländeplättchen. Der Angreifer erhält 1 Glücksplättchen aus dem Vorrat.
- ***Nach Ablauf der 5 Phasen sind noch Einheiten von Angreifer und Verteidiger auf dem Geländeplättchen.***
  Der Verteidiger behält die Kontrolle über das Geländeplättchen und der Angreifer stellt seine verbleibenden Einheiten zurück auf das Geländeplättchen, von dem aus er seine Bewegung gestartet hat.
- ***In einer Phase werden alle Einheiten, sowohl vom Angreifer als auch vom Verteidiger besiegt.***
  In dem Fall erhält keiner die Kontrolle über das Geländeplättchen. Beide erhalten je 1 Glücksplättchen aus dem Vorrat.

• ***Der Angreifer hat alle Einheiten des Verteidigers besiegt und nimmt das Geländeplättchen ein.***
Der Verteidiger erhält 1 Glücksplättchen. Der Angreifer übernimmt die Kontrolle über das Geländeplättchen und erhält je nach Plättchentyp, sofort folgenden Bonus:



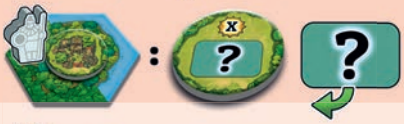
➔ **Dorf:** Erhalte **2 Münzen**.



➔ **Lager:** Setze **1 Krieger** vom Reservestreifen nach Chichen Itza ein.



➔ **Tempel:** Erhalte **1 Götzenplättchen**.



➔ **Ruine:** Decke das Ruinenplättchen auf, sofern noch nicht passiert, und erhalte den **Bonus des Ruinenplättchens** (nicht aber die Punkte!).



➔ **Mine:** Erhalte **1 Edelstein** vom Minenplättchen, sofern du diesen noch nicht besitzt (du kannst jede Farbe nur einmal erhalten!).
Lege den Edelstein an die **farblich passende Stelle des Sterns** auf deinem Spieltableau. Ab dem zweiten Edelstein, den du dort platzierst, bekommst du die **Boni** ausgeschüttet, die auf den Verbindungslinien zwischen den entsprechenden Edelsteinen dargestellt sind. Jeder neue Edelstein aktiviert **alle Boni von Verbindungslinien zu allen schon vorhandenen Edelsteinen**:









Beispiel:
Dirk setzt nach dem Erobern eines Minenplättchens den gelben Edelstein ein. Er erhält 3 Boni: Eine grüne und eine goldene Götterkarte, sowie 3 Einheiten.

Der Kampf gegen Kreaturen:

Kämpft ihr gegen eine Kreatur, ermittelt ihr als erstes die **Stärke der Kreatur**, indem ihr die **Zahl auf der Unterseite des Standfußes** ablest. Dann legt ihr **Herzmarker entsprechend ihrer Stärke** neben die Kreatur. Um die Kreatur zu besiegen, müsst ihr in den 5 Kampfphasen so viel Schaden zufügen, wie die Kreatur Herzmarker hat. **Für jeden Schaden entfernt ihr 1 Herzmarker**.

Kreaturen **kämpfen nicht in allen Phasen** mit. In welchen Phasen die einzelnen Kreaturen kämpfen, ist oben auf den Kreaturentafeln abzulesen. Neben der Phase ist auch jeweils das **Symbol** gezeigt, dass in der jeweiligen Phase gewürfelt werden muss, damit die Kreatur einen **Treffer** landet. Würfelt die Kreatur in dieser Phase ein Treffersymbol einer anderen Phase, so gilt dies **nicht** als Treffer! Zusätzlich haben einige Kreaturen eine **Spezialfähigkeit**, welche es im Kampf zu beachten gilt. Die Kreaturen sind im Glossar genau erklärt.

Jede Kreatur besitzt **2 Würfel**, wobei der **helle Würfel in den Durchgängen 1–3** zum Einsatz kommt und der **dunkle Würfel** in den **Durchgängen 4–6**. In jeder Phase, in der die Kreatur kämpft, wird **nur der zum Durchgang passende Würfel einmal** gewürfelt.

Den Würfel für die Kreatur wirft immer die Person, die rechts vom Angreifer sitzt, **nachdem** der angreifende Spieler gewürfelt hat. Der **Schaden** wird auch hier **gleichzeitig** am Ende der Kampfphase wirksam.







Beispiel:
Ani kämpft gegen Kukulkan.
Die Kreatur hat laut Sticker auf der Unterseite ihres Standfußes eine Stärke von 4.
Es werden entsprechend 4 Herzmarker ausgelegt.

Kukulkan kämpft in der Fernkampf- und allen Nahkampfphasen. Jedes gewürfelte Feuersymbol verursacht 1 Schaden und löst eine Spezialfähigkeit aus.

Der Schamane kämpft in der Magie- und allen Nahkampfphasen. In der Magiephase verursacht jedes Steinsymbol 1 Schaden, im Nahkampf jedes Treffersymbol. Das jeweils andere Symbol verursacht keinen Schaden!

Der Kampf gegen Kreaturen hat die **gleichen 5 Phasen** wie der Kampf gegen andere Spieler. Auch bei der Ermittlung des **Schadens**, den ihr der Kreatur zufügt, ändert sich nichts.
Fügt die Kreatur euch Schaden zu, müsst zunächst eure aktiven Schilde abgeben, bevor ihr Einheiten verliert.

!/ Wichtig: Auch den Kampf gegen Kreaturen könnt ihr **nicht vorzeitig beenden, um euch zurückzuziehen**!





Beispiel:
Ani würfelt für 2 Stein-Magiekarten 2 Würfel: ⚁ und ⚄! Die ⚁ ist ein Treffer, die ⚄ verursacht keinen Schaden. Sie legt 1 Herzmarker zurück in den Vorrat.

Kampfausgänge

Es gibt 5 Möglichkeiten:

: 0 : 2+

- ***Der angreifende Spieler hat alle Einheiten verloren; die Kreatur besitzt noch mindestens 2 Herzmarker.***

Die Kreatur gewinnt, wird wieder aufgestellt und kämpft im nächsten Kampf wieder mit voller Stärke (Tipp: Ihr solltet euch diese Stärke merken!). Der Angreifer erhält 1 Glücksplättchen aus dem Vorrat.

: 1+ : 2+

- ***Der Spieler hat noch mindestens 1 Einheit; die Kreatur hat noch mindestens 2 Herzmarker.***

Die Kreatur wird wieder aufgestellt und kämpft im nächsten Kampf wieder mit voller Stärke. Der Spieler stellt seine verbleibenden Einheiten zurück auf das Geländeplättchen, von dem aus er seine Bewegung gestartet hat. Der Spieler erhält 1 Glücksplättchen aus dem Vorrat.

: 0 : 0

- ***Der Spieler hat keine Einheiten mehr; die Kreatur hat keine Herzmarker mehr.***

Der Spieler erhält die Kreaturenfigur, welche er neben seinem Spieltableau abstellt. Er übernimmt aber nicht die Kontrolle über das Geländeplättchen und erhält auch keinen Bonus.

: 1+ : 1

- ***Der Spieler hat noch mindestens 1 Einheit; die Kreatur hat genau 1 Herzmarker.***

Die Kreatur flieht und wird zurück in die Schachtel gelegt. Der Spieler übernimmt die Kontrolle über das Geländeplättchen und erhält eventuell einen Bonus (siehe S.14).

: 1+ : 0

- ***Der Spieler besitzt noch mindestens 1 Einheit; die Kreatur hat keine Herzmarker mehr.***

Die Kreatur ist besiegt, kommt neben das eigene Spieltableau und der Spieler übernimmt die Kontrolle über das Geländeplättchen und erhält eventuell einen Bonus (siehe S.14).

Verwendung von Glücksplättchen im Kampf

Alle beteiligten Spieler dürfen pro Kampfphase **einmal** genau **1 <u>oder</u>** genau **2 Glücksplättchen** abgeben und für folgende Effekte verwenden:

1 Glücksplättchen:

Der Spieler entscheidet **direkt nach seinem Wurf**, ob er **den gesamten Wurf wiederholen** möchte: Er muss **alle** Würfel neu werfen (auch Treffer!). Der neue Wurf zählt.
Im Falle des Angreifers geschieht dies, bevor er weiß, was der Verteidiger/die Kreatur würfeln wird. (Der Schaden aus den Würfen beider Kontrahenten wird aber trotzdem gleichzeitig am Ende der Kampfphase wirksam.)

2 Glücksplättchen:

Der Spieler entscheidet **direkt nach seinem Wurf**, ob er **1 zusätzlichen Treffer** erzielen möchte (noch bevor er das Wurfergebnis des Kontrahenten oder der Kreatur kennt).

Anmerkung: Es ist in der gleichen Phase nicht möglich, sowohl neu zu würfeln, als auch einen zusätzlichen Treffer zu erzielen, selbst wenn man genug Glücksplättchen dafür hätte.

!/ Wichtig: Spieler, die für Kreaturen würfeln, dürfen **keine** Glücksplättchen einsetzen.



Beispiel:
Dirk trifft im Nahkampf mit ⚂ oder weniger. Zunächst erzielt er 1 Treffer. Er entschließt, 1 Glücksplättchen abzugeben, um den Wurf zu wiederholen. Er muss auch den Treffer erneut würfeln. Er hat Glück: Im zweiten Versuch erzielt er 2 Treffer.

Er hätte stattdessen nach dem ursprünglichen Würfelwurf auch 2 Glücksmarker abgeben können, um automatisch 1 zusätzlichen Treffer zu erzielen. Er darf allerdings NICHT BEIDES in derselben Kampfphase machen!



Held rekrutieren/bewegen

Helden haben mächtige Fähigkeiten und können zusammen mit Kriegern über Land- und Wasser-Geländeplättchen im gleichen Zug ziehen. Sie müssen allerdings am Anfang eines Durchgangs bezahlt werden.

Ihr müsst euch entscheiden, ob ihr für die Aktion einen neuen Helden rekrutieren möchtet oder mit einem eurer vorhandenen Helden eine Bewegung und Kampf ausführen wollt.



Held rekrutieren:

Ihr wählt eine der **Heldenfiguren** eures Spieltableaus und stellt ihn entweder **nach Chichén Itzá** oder **zu anderen eigenen Einheiten** auf einem Geländeplättchen. Dabei zählt 1 Held als 1 Einheit. Ihr dürft immer nur 5 Einheiten auf einem Geländeplättchen platzieren.

Anschließend nehmt ihr die zum Helden **passende** Heldenfähigkeit (**oberste Heldenkarte vom Stapel**) vom Tempeltableau und legt diese neben euer Spieltableau. Die Heldenfähigkeit gilt ab sofort. Die Heldenfähigkeiten werden im Glossar erläutert und **gelten** immer **nur für den Helden und die Einheiten**, die sich mit dem jeweiligen Helden bewegen. Ihr könnt nur einen Helden rekrutieren, der sich noch auf eurem Spieltableau befindet, nicht aber einen von denen, die sich schon auf dem Spielfeld befindet. Es dürfen sich mehrere Helden auf demselben Geländeplättchen befinden (und sich als eine Gruppe bewegen).



Beispiel (oben):
Dirk hat die Aktion „Held rekrutieren“ gewählt und setzt eine seiner verbliebenen Heldenfiguren auf dem von ihm kontrollierten Wasser-Lager ein. Er nimmt sich die zum Helden passende Karte vom Tempeltableau.

Beispiel (links):
In einem späteren Durchgang führt Dirk die Aktion „Held bewegen“ aus und bewegt den Helden und 3 der 4 Krieger vom selben Feld 2 Schritte weit über eine Land-Mine auf die Wasser-Ruine. Dort kommt es zum Kampf gegen den Kaiman.

Held bewegen:

Ihr wählt einen eurer **Helden auf dem Spielfeld** und führt mit diesem Helden sowie mit bis zu 4 weiteren Einheiten, die auf demselben Geländeplättchen stehen, eine Aktion „Bewegung und Kampf“ aus. Als Besonderheit dürfen sich die Einheiten dabei beliebig **über Land- und Wasser-Geländeplättchen bewegen**.



Münzen

Hier erhaltet ihr **3 Münzen**.
Die Aktion „Münzen“ ist immer **kostenfrei** und kann in einem Durchgang **mehrfach** vom selben Spieler benutzt werden.



Beispiel:
Frank wählt die kostenlose Aktion „Münzen“, um 3 Münzen zu erhalten.

Haben alle Spieler jeweils ihre 4 Aktionen ausgeführt, ist diese Phase zu Ende. Es folgt ■ **III) Abschlussphase**.

■ III) Abschlussphase

G) Vorziehen des Durchgangsmarkers und Aufgabenerfüllung



Zieht den **Durchgangsmarker 1 Feld weiter**.

Zieht der Durchgangsmarker dabei über eines der **4 Aufgabensymbole** (auch nach Durchgang 6), kontrollieren alle Spieler, ob sie die Bedingung der entsprechenden **Aufgabenkarte** erfüllen. Erfüllt ihr die Bedingung, stellt ihr einen eurer **Krieger** aus der Reserve oder vom Spielfeld auf die entsprechende Aufgabenkarte, um anzuzeigen, dass ihr sie erfüllt habt. Aufgabenkarten könnt ihr immer nur zum jeweiligen Zeitpunkt erfüllen, **niemals später**.



Beispiel:
Am Ende von Durchgang 2 haben Frank, Lilli und Ani jeweils beide Diplomatiemarker mit der Kriegsseite nach oben auf ihrem Spieltableau liegen: Sie dürfen je einen Krieger auf die Aufgabenkarte stellen. Am Ende des Spiels erhalten sie je 3 Punkte für das Erfüllen dieser Aufgabe.

Kreaturen werden stärker

Zieht der Durchgangsmarker am **Ende von Durchgang 3** von der hellen auf die dunkle Seite, benutzen alle **Kreaturen im Kampf ab sofort den dunklen Würfel**.

Ist dies das **Ende des 6. Durchgangs**, folgt nur noch „**I) Angriff auf Chichén Itzá und Ermittlung der Zugreihenfolge**“ (überspringt „**H) Kostenanpassung**“ und „**J) Götterkarten austauschen**“) - die Ermittlung der Zugreihenfolge könnte bei Gleichständen am Spielende entscheiden. Dann folgt nun die **Schlusswertung** (siehe S.18).

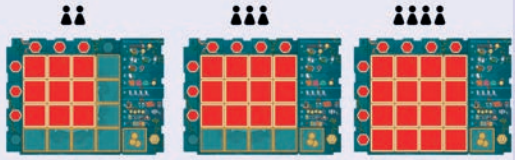


Sobald der Durchgangsmarker diese Grenze überschreitet, werden die dunklen Würfel verwendet.

H) Kostenanpassung

H: 

Ihr nehmt alle **Kostenmarker, mischt** sie und **verteilt sie** zufällig auf den für eure Spieleranzahl benötigten Spalten und Zeilen.



Zusätzlich nehmt ihr eure **Aktionsmarker** wieder **zurück auf euer Spieltableau**.

I) Angriff auf Chichén Itzá und Ermittlung der Zugreihenfolge

Angriff auf Chichén Itzá

I: 

Nun kommt es zu einem **Angriff auf Chichén Itzá**. Wer als **letzter oder zuunterst auf der Gunstleiste** steht, muss gegen die angreifende Kreatur kämpfen.



Beispiel:
Die Gunstmarker von Ani (rot) und Frank (blau) stehen auf dem untersten Feld der Gunstleiste. Da Franks Marker unter Anis Marker liegt, muss er Chichén Itzá gegen den Angriff verteidigen.

Um zu ermitteln, **welche Kreatur** angreift, wird die **oberste Kreaturenkarte** aufgedeckt. Sie zeigt die Kreaturenart (es wird aber keine Kreaturenfigur dafür aufgestellt). Befindet ihr euch in **Durchgang 1/2**, hat die Kreatur eine **Stärke von 2** und benutzt den **hellen Würfel**; Befindet ihr euch in **Durchgang 3/4/5/6** hat die Kreatur eine **Stärke von 4** und benutzt den **dunklen Würfel**.

Es kommt zum **Kampf mit der Kreatur**. Der Kampf wird wie übliche ausgeführt.

Wer von euch gegen die Kreatur kämpft, tut dies mit seinen in Chichén Itzá befindlichen Einheiten. Solltet er mehr als 5 Einheiten in Chichén Itzá besitzen, darf er dennoch nur mit **maximal 5 Einheiten kämpfen**. Wenn im Kampf eine oder mehrere dieser 5 Einheiten durch Schaden entfernt werden sollten, dürfen dennoch keine der weiteren sich eventuell dort befindlichen Einheiten nachrücken!





Hier gibt es 3 mögliche Kampfausgänge:

- ***Der Spieler hat schon zu Beginn des Kampfes keine Einheiten in Chichén Itzá:***
  Er verliert den Kampf automatisch. Er legt die Kreaturenkarte mit der Rückseite nach oben neben seinem Spieltableau ab (-3 Punkte in der Schlusswertung).

- ***Die Kreatur besitzt noch mindestens 1 Herzmarker.***

  : 1+

  Der Spieler konnte den Angriff nicht abwehren. Er legt die Kreaturenkarte mit der Rückseite nach oben neben seinem Spieltableau ab (-3 Punkte in der Schlusswertung). Der Spieler erhält 1 Glücksplättchen aus dem Vorrat.

Beispiel:
Am Ende von Durchgang 2 muss Frank als Letzter auf der Gunstleiste Chichén Itzá verteidigen, das von einem Triceratops angegriffen wird. Da der Durchgangsmarker noch nicht die Grenze zwischen Hell und Dunkel überschritten hat, greift die Kreatur mit dem hellen Würfel und auf Stufe 2 an - es werden 2 Herzmarker ausgelegt. Obwohl er 6 Krieger in Chichén Itzá hat, darf er im Kampf trotzdem nur 5 davon benutzen. Auch wenn im Kampf einer davon entfernt würde, darf der zusätzliche Krieger nicht „nachrücken“!

- ***Die Kreatur hat keinen Herzmarker mehr.***

  : 0

  Der Spieler konnte Chichén Itzá erfolgreich verteidigen (selbst wenn er dort nun keine Einheiten mehr besitzen sollte). Er nimmt sich die Kreaturenkarte und legt sie mit der Vorderseite nach oben bei sich ab. Befinden sich die Spieler aktuell in Durchgang 1 oder 2, legt er die Karte aus seiner Sicht mit der 2-Punktehälfte nach oben (die Kreatur auf der Karte steht auf dem Kopf), in den Durchgängen danach mit der 4-Punktehälfte nach oben. Er erhält in der Schlusswertung die entsprechenden Punkte.



Beispiel:
Die Reihenfolgemarker werden entsprechen der Position der Gunstmarker auf der Gunstleiste neu verteilt:



Ermittlung der Zugreihenfolge

Ihr verteilt die **Reihenfolgemarker** neu: Der Spieler, der auf der Gunstleiste **am weitesten oben** steht, erhält den **Marker mit der 1**. Der Zweitplatzierte nimmt den Marker mit der Zahl 2 usw. Befinden sich mehrere Gunstmarker auf dem gleichen Feld, so gilt die Reihenfolge „von oben nach unten“.

J) Götterkarten austauschen

J: 

Ihr nehmt **alle offen liegenden Götterkarten aus dem Spiel** und deckt von jedem Stapel **jeweils 1 neue Götterkarte** auf.

SCHLUSSWERTUNG



In der Schlusswertung vergebt ihr die Punkte für alle Spieler. Dreht dazu das Aktionstableau auf die Rückseite und tragt mit den Gunstmarkern die Punkte auf der Punkteleiste ab. Wenn ihr mit eurem Gunstmarker während der Wertung die Punkteleiste einmal umrundet, nehmt euch das **50/100-Punkte-Plättchen** in eurer Farbe und legt es mit der 50 nach oben neben euer Spieltableau. Dreht es nach einer weiteren Umrundung auf die 100.



Geländeplättchen

Jedes Geländeplättchen unter deiner Kontrolle bringt dir **2 Punkte**.

Beispiel:
Ani kontrolliert 5 Geländeplättchen.
Sie erhält 10 Punkte.





Reservestreifen

Jeder deiner **Reservestreifen**, welcher auf der **Punkteseite** liegt, bringt dir die **aufgedruckten Punkte**.



Beispiel:
Frank erhält 6 Punkte für seine Reservestreifen.



Götzen

Jedes **Götzenplättchen** in deinem Besitz bringt dir **1 Punkt** ein.



Beispiel:
3 Götzenplättchen bringen Dirk 3 Punkte ein.



Kreaturenkarten

Bei **Kreaturenkarten** ist die **Seite** und die **Ausrichtung** der Karte entscheidend: Die **Vorderseite** bringt dir **auf dem Kopf stehend 2 Punkte** und **aufrecht 4 Punkte** ein; Für die **Rückseite verlierst du 3 Punkte.**



Beispiel:
Lilli hat 2 Kreaturenkarten. Für die eine erhält sie 4 Punkte; für die andere verliert sie 3 Punkte.



Götterkarten

Für jede **blaue Götterkarte**, die du besitzt, erhältst du Punkte je nach Karte. Die Karten sind im Glossar erläutert.



Beispiel:
Ani erhält 2 Punkte für jedes von ihr kontrollierte Lager - sie erhält 4 Punkte (siehe oben.)



Aufgabenkarten

Jede **Aufgabenkarten**, auf der sich einer deiner Krieger befindet, bringt dir die **aufgedruckten Punkte**.

Beispiel:
Ani (rot): 3 Punkte.
Frank (blau): 12 Punkte.
Dirk (grün): 15 Punkte.
Lilli (gelb): 21 Punkte.





Edelsteine

Für deine gesammelten **Edelsteine** erhältst du folgende Punkte:

Anzahl Edelsteine	*0*	*1*	*2*	*3*	*4*	*5*
Punkte	*0*	*1*	*4*	*9*	*16*	*25*

Beispiel: Dirk erhält für 4 Edelstein 16 Punkte.





Ruinenplättchen

Jedes **Ruinenplättchen** auf einem Geländeplättchen unter deiner Kontrolle, bringt dir die auf dem Ruinenplättchen angegebenen Punkte.



Beispiel:
Lilli erhält für ihre Ruinenplättchen 19 Punkte.



Kreaturen

Jede von dir besiegte **Kreatur** bringt dir Punkte entsprechend ihrer **Stärke**.



Beispiel: Ani erhält für die von ihr besiegten Kreaturen insgesamt 22 Punkte.



Helden

Jeder eigene **Held**, der sich noch auf dem Spielfeld befindet, bringt dir **3 Punkte**.



Beispiel:
Für zwei auf dem Spielfeld eingesetzte Helden erhält Dirk 6 Punkte.

Wer nun die meisten Punkte besitzt, ist der Gewinner von *Chichén Itzá!*

Bei Gleichstand gewinnt, wer von den am Gleichstand beteiligten die niedrigste Zahl auf seinem Reihenfolgemarker hat.

AUFBAUANLEITUNGEN



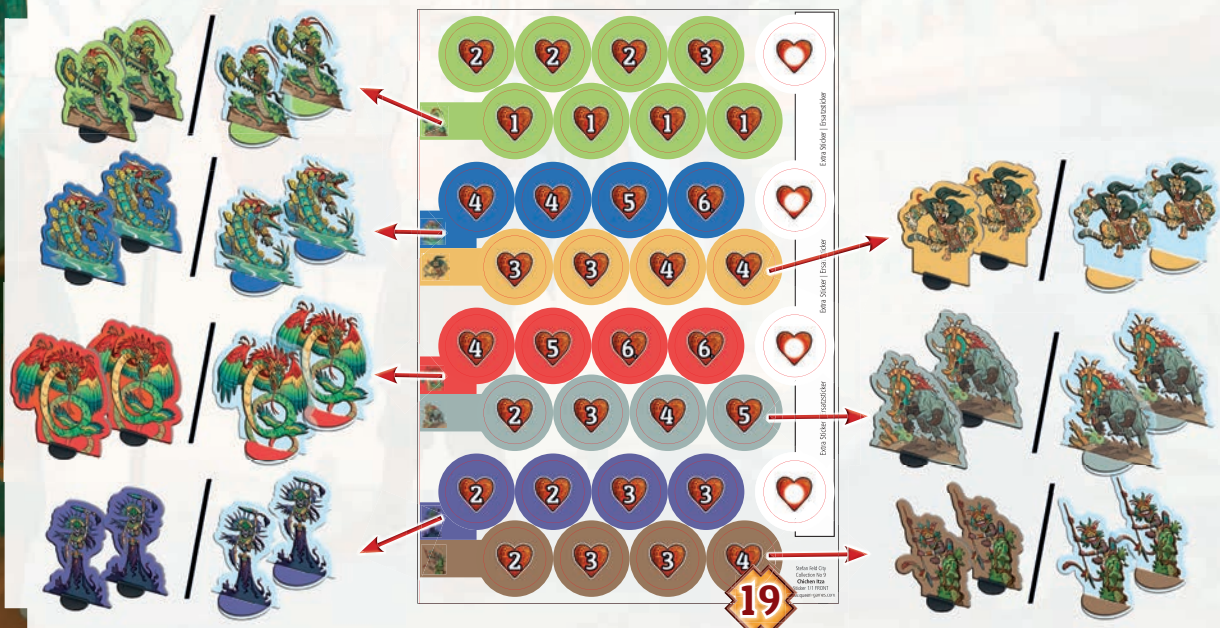
Trichter, Auffangschale und Turm

Baut vor der ersten Partie Trichter, Turm und Auffangschale entsprechend der nebenstehenden Abbildungen zusammen. Sie müssen zwischen den Spielen nicht wieder zerlegt werden, sondern können aufgebaut in der Schachtel verwahrt werden.

Spieltableaus

Klebt, nachdem ihr die Spieltableaus vorsichtig aus den Stanzbögen herausgelöst habt, die doppelseitigen Klebepunkte an die in der Abbildung rot markierten Stellen. Klappt das Tableau danach wie ein Buch zusammen und drückt beide Hälften einmal fest aufeinander.





Kreaturenfiguren

Setzt die Kreaturen und ihre Standfüße vor der ersten Partie vorsichtig zusammen. Klebt dann die Sticker mit der Stärke der Kreaturen unter die farblich passenden Figuren.

ÜBERSICHTEN

Aktionsübersicht:



Münzen:
3 Münzen erhalten.
Kostenlos und mehrfach nutzbar.



Verteidigung:
Verteidigungsrad 1 Stufe hochdrehen.
1 Schild aus dem Vorrat nehmen.



Nahkampf:
Nahkampfrad 1 Stufe hochdrehen.
(ggfs. Glücksplättchen erhalten).



Fernkampf:
Fernkampfrad 1 Stufe hochdrehen.



Magie:
Magierad 1 Stufe hochdrehen.
1 Magiekarte ziehen.



Götterkarte:
1 der 4 offenen Götterkarten nehmen.
Auslage NICHT auffüllen!



Magiekarten:
3 Magiekarten ziehen.



Späher:
Späher auf beliebiges Geländeplättchen legen.
Ggfs. Kreaturenstärke anschauen.
Ggfs. Ruinenplättchen anschauen.
Würfeln, um einen Schatz zu finden.



Kriegserklärung:
Beide Diplomatiemarker auf Krieg drehen.



Gunst erhalten:
Auf der Gunstleiste 1 Stufe aufsteigen.
1 Glücksplättchen erhalten.



Verstärkung:
3 Krieger in Chichén Itzá oder Geländeplättchen unter eigener Kontrolle einsetzen.



Umgruppierung:
Beliebig Einheiten zwischen Chichén Itzá und Geländeplättchen unter eigener Kontrolle verschieben.
Würfeln, um einen Schatz zu finden.



Landbewegung:
Max. 5 Einheiten von beliebigem Startgelände max. in Bewegungsreichweite nur über Land-Geländeplättchen bewegen.
Ggfs. Kampf gegen Kreatur oder Mitspieler (Diplomatiemarker mit „Krieg“ benötigt!).



Wasserbewegung:
Max. 5 Einheiten von beliebigem Startgelände max. in Bewegungsreichweite nur über Wasser-Geländeplättchen bewegen.
Ggfs. Kampf gegen Kreatur oder Mitspieler (Diplomatiemarker mit „Krieg“ benötigt!)



Held rekrutieren:
Heldenkarte vom Tempeltableau nehmen und entsprechenden Held in Chichén Itzá oder Geländeplättchen unter eigener Kontrolle einsetzen.

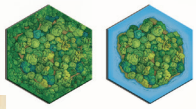


Held bewegen:
Held + max. 4 Einheiten vom selben Geländeplättchen max. in Bewegungsreichweite über beliebige Geländeplättchen bewegen
Ggfs. Kampf gegen Kreatur oder Mitspieler (Diplomatiemarker mit „Krieg“ benötigt!)

Chichén Itzá:



- Zählt gleichzeitig als Land- und Wassergeländeplättchen.
- Zählt als 1 Plättchen.
- Kein Einheitenlimit von 5.
- Wird nie von einem Spieler kontrolliert.



Einheitenlimit:

- Pro Geländeplättchen max. 5 Einheiten (Helden + Krieger)

Boni beim Einnehmen von Geländeplättchen:



Schlusswertungsübersicht:



© Copyright 2025 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany.

Est. 1989 QUEEN GAMES

Chichén Itzá

Glossar

INHALTSVERZEICHNIS

Auftragskarten *1*
Götterkarten *2*
Helden *5*
Kreaturen *6*
Ruinen *8*
Übersicht *8*

AUFTRAGSKARTEN

Die Auftragskarten stellen jeweils eine Bedingung, die von euch zum Ende eines bestimmten Durchgangs erfüllt sein muss, damit ihr am Ende des Spiels die Punkte für den Auftrag erhaltet. Habt ihr einen Auftrag zum richtigen Zeitpunkt erfüllt, stellt ihr 1 Krieger aus eurer Reserve oder vom Spielfeld auf die entsprechende Auftragskarte.

Je nach Symbol auf der Auftragskarte müsst ihr den Auftrag zum folgenden Zeitpunkt erfüllen:


Sonne: Ende 2. Durchgang

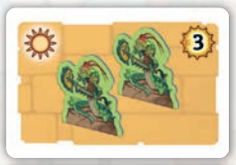

Mond: Ende 5. Durchgang


Sonne + Mond: Ende 4. Durchgang

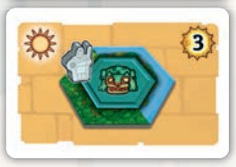

Mond + Stern: Ende 6. Durchgang

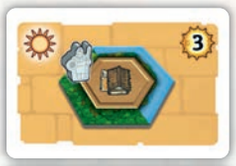
Im Folgenden sind die Bedingungen der Auftragskarten erläutert:




01: Zwei Schlangen besiegt.*


02: Beide Diplomatiemarker sind auf Krieg gedreht.


03: Ein Geländeplättchen mit einem Lager unter eigener Kontrolle.


04: Ein Geländeplättchen mit einem Dorf unter eigener Kontrolle.


05: Ein Geländeplättchen mit einem Tempel unter eigener Kontrolle.

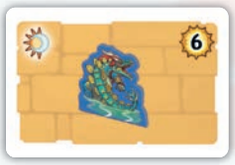

06: Den weißen Edelstein besitzen.


07: Ein Geländeplättchen mit einer Ruine unter eigener Kontrolle.





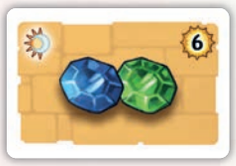
08: Drei Geländeplättchen mit Ruinen unter eigener Kontrolle.



09: Einen Kaimanen besiegt.*



10: Den roten und gelben Edelstein besitzen.



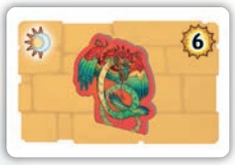
11: Den blauen und grünen Edelstein besitzen.



12: Vier Späher auf Geländeplättchen eingesetzt.



13: Vier beliebige Götterkarten besitzen.

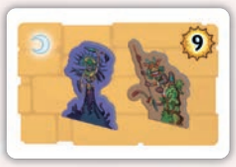


14: Einen Kukulkan besiegt.*





15: Ein Kampfrad auf Stufe 6 erhöht.



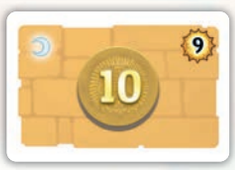
16: Einen Schamanen und einen Affen besiegt.*



17: Einen Jaguar und einen Triceratops besiegt.*



18: Drei beliebige Edelsteine besitzen.



19: Münzen im Wert von 10 besitzen.





20: Zwei Geländeplättchen mit einem Lager unter eigener Kontrolle.



21: Zwei Geländeplättchen mit einem Dorf unter eigener Kontrolle.



22: Fünf Land-Geländeplättchen unter eigener Kontrolle.



23: Fünf Wasser-Geländeplättchen unter eigener Kontrolle.

** Um die Aufgabe zu erfüllen, zählen nur Kreaturenfiguren, nicht Kreaturenkarten.*

GÖTTERKARTEN

Götterkarten bringen euch unterschiedliche Vorteile, vom Erhöhen des Einkommens, über Vergünstigungen, Kampffähigkeiten und Möglichkeiten Punkte am Ende des Spiels zu erhalten. Wichtig dabei, sie gelten ab Erhalt der Karte für den Rest des Spiels. Ihr könnt aber jedes mal entscheiden, ob ihr den Vorteil nutzen möchtet, oder nicht. Karten können in einer bestimmten Phase wirken (zu erkennen an der römischen Zahl links oben beim Vorteil), bei einer bestimmten Aktion, oder wenn eine Bedingung erfüllt ist.

Die **goldenen** Karten erhöhen euer Einkommen und bringen Vergünstigungen der Aktionen. Die **grünen** Karten bringen verschiedenste Boni. Die **roten** Karten verbessern eure Fähigkeiten im Kampf. Die **blauen** Karten stellen Bedingungen, die euch extra Punkte am Ende des Spiels bringen.

Einkommen:





03: Du musst in der Versorgungsphase keinen Sold für deine Helden bezahlen.



01: Du erhältst in der Versorgungsphase 1 Münze für jedes Wasser-Geländeplättchen, das du kontrollierst.



02: Du erhältst in der Versorgungsphase 1 Münze für jedes Geländeplättchen mit Ruine, das du kontrollierst.



04: Du erhältst in der Versorgungsphase 1 Münze für jeden Edelstein den du besitzt.



05: Die Aktion: Umgruppierung kostet dich maximal 1 Münze.



06: Die Aktion: Kriegserklärung kostet dich maximal 1 Münze.



07: Die Aktion: Späher kostet dich maximal 1 Münze.



08: Die Aktion: Verstärkung kostet dich maximal 2 Münzen.



09: Die Aktion: Magiekarten kostet dich maximal 2 Münzen.



10: Die Aktion: Götterkarte kostet dich maximal 2 Münzen.



11: Die Aktion: Wasserbewegung kostet dich maximal 2 Münzen.



12: Die Aktion: Schilde kostet dich maximal 2 Münzen.



13: Die Aktion: Landbewegung kostet dich maximal 2 Münzen.



14: Die Aktion: Gunst erhalten kostet dich maximal 2 Münzen.



15: Die Aktion: Fernkampf kostet dich maximal 2 Münzen.



16: Die Aktion: Nahkampf kostet dich maximal 3 Münzen.



17: Wählst du eine Aktion, auf der bereits mindestens 1 Aktionsmarker steht, kostet dich die Aktion 1 Münze weniger.



18: Immer, wenn du eine Kreatur besiegst, erhältst du 2 Münzen.



19: Immer, wenn eine Person dich angreift, bekommst du von Ihr 2 Münzen. Hat die Person keine 2 Münzen, kann sie nicht angreifen.



20: Setzt eine Person ihren Aktionsmarker auf eine Aktion, auf der dein Aktionsmarker bereits steht, erhälst du von der Person 1 Münze. Hat die Person keine Münze mehr, kann sie die Aktion nicht wählen.

Ausnahme: Bei der Aktion: Münzen muss die Person keine Münze abgeben.

Boni:

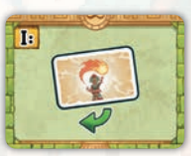


21: Du darfst bis zu 6 Einheiten auf einem Geländplättchen platzieren.

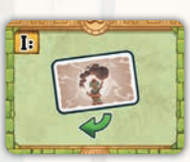


22: Du erhälst den doppelten Bonus wenn du eine Götzen eintauschst:

4 Münzen / 2 Magiekarten / 2 Glücksmarker / 2 einmal Schilde.



23: Du erhälst in der Versorgungsphase 1 Feuermagiekarte. Suche sie aus dem Magiekartenstapel heraus und mische danach den Stapel.



24: Du erhälst in der Versorgungsphase 1 Steinmagiekarte. Suche sie aus dem Magiekartenstapel heraus und mische danach den Stapel.



25: In der Versorgungsphase stellst du auf jedes Geländeplättchen unter deiner Kontrolle, auf dem nur genau 1 Krieger steht, 1 weiteren Krieger aus deiner Reserve dazu. Auf dem Geländeplättchen darf sich auch ein Späher befinden, aber kein Held.



26: Stelle in der Versorgungsphase auf jedes Geländeplättchen mit Lager unter deiner Kontrolle 1 Krieger aus deiner Reserve dazu. Solltest du damit das Einheitenlimit von 5 überschreiten, stelle den Krieger stattdessen nach Chichén Itzá.



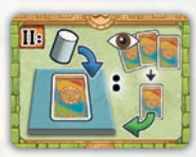
27: In der Versorgungsphase darfst du bei jedem Dorf und jedem Lager unter deiner Kontrolle entscheiden, ob du entweder 2 Münzen aus dem Vorrat erhältst oder 1 Krieger aus deiner Reserve einsetzen möchtest.



28: In der Versorgungsphase darfst du eine Aktion: Umgruppierung ausführen. Du findest allerdings keinen Schatz.



29: Führst du die Aktion: Münzen aus, erhältst du zusätzlich 2 Krieger aus deiner Reseve, die du nach Chichén Itzá stellst.



30: Führst du die Aktion: Götterkarte aus, darfst du 3 Karten von einem Götterkartenstapel ziehen und dir entweder eine der gezogenen Karten, oder die Karte aus der Auslage nehmen. Die übrigen gezogenen Karten legtst du verdeckt unter den entsprechenden Stapel.



31: Führst du die Aktion: Verstärkung aus, erhälst du 2 Krieger zusätzlich aus der Reserve.



32: Führst du die Aktion: Späher aus, darfst du das Ergebnis des Würfels für den Schatz um 1 erhöhen.



33: Führst du die Aktion: Späher aus, findest du 1 weiteren Schatz. Würfel für diesen Schatz separat.



34: Führst du die Aktion: Kriegserklärung aus, müssen alle anderen Personen 1 Diplomatiemarker von Krieg auf Frieden drehen. Hat eine Person nur Marker auf Frieden, dreht sie keinen Marker um.



35: Einmal pro Durchgang darfst du deinen Aktionsmarker auf eine Aktion stellen, auf der du schon einen Aktionsmarker eingesetzt hast.



36: Für den Rest des Spiels kontrollierst du Geländeplättchen auch, wenn sich auf dem Plättchen **nur** dein Späher befindet.



37: Immer, wenn du ein Geländeplättchen mit Ruine unter deine Kontrolle bringst, erhältst du 1 Krieger aus der Reserve. Stelle den Krieger nach Chichén Itzá.



38: Für den Rest des Spiels darfst du die Aktion: Landbewegung wie eine Aktion: Wasserbewegung nutzen und umgekehrt.



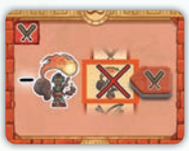
39: Greift dich eine Person an, muss sie 2 Diplomatiemarker von der Kriegseite auf die Friedenseite drehen.



40: Im Kampf gegen andere Personen, würfeln diese in allen Nahkampfphasen mit 1 Würfel weniger.



Kampf:



41: In jedem Kampf mit deiner Beteiligung entscheidest du, ob es Magiephasen gibt oder nicht.



42: In jedem Kampf mit deiner Beteiligung entscheidest du, ob es Fernkampfphasen gibt oder nicht.



43: In jedem Kampf mit deiner Beteiligung entscheidest du, ob es 1 oder 2 Magiephasen gibt.



44: In jedem Kampf mit deiner Beteiligung entscheidest du, ob es eine 3. Nahkampfpase gibt oder nicht.



45: In jedem Kampf mit deiner Beteiligung entscheidest du, ob es eine 4. Nahkampfphase gibt oder nicht.



46: In jedem Kampf mit deiner Beteiligung entscheidest du, ob es 1 oder 2 Fernkampfphasen gibt.



47: In der Fernkampfhpase darfst du 1 Fehlwurf erneut würfeln.



48: In der 1. Nahkampfphase darfst du beliebig viele deiner Fehlwürfe einmal erneut würfeln.



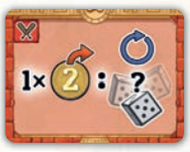
49: Im Kampf gegen Personen müssen diese auf ihre Würfelergebnisse in der Magiephase +1 addieren. Somit treffen sie seltener.



50: Im Kampf gegen Personen dürfen diese keine Schilde benutzen, um Schaden zu negieren.



51: Im Kampf gegen Kreaturen darfst du pro Kampfphase den Kreaturenwürfel einmalig neu würfeln lassen.



52: Einmal in jedem Kampf darfst du in einer beliebigen Kampfphase 2 Münzen abgeben, um beliebig viele deiner Fehlwürfe erneut zu würfeln.



53: Im Kampf darfst du Steinmagie wie Feuermagie benutzen und umgekehrt.



54: In der Fernkampfphase triffst du bei einem Würfelergebnis von 1, 2 und 3.



55: Triffst du in der Fernkampfphase mit einer 1 oder 2, darfst du einmalig diese Würfel erneut würfeln und landest einen weiteren Treffer, sollte das Würfelergebnis erneut 1 oder 2 sein.



56: Im Kampf trifft deine Steinmagie bei einem Würfelergebnis von 1, 2, 3, 4 und 5.



57: Im Kampf trifft deine Feuermagie bei einem Würfelergebenis von 1, 2, 3 und 4.



58: In den Nahkampfphasen zählen zwei 6er als 1 Treffer.



59: Führst du die Aktion: Wasserbewegung aus, darfst du Krieger auf Geländeplättchen, die du durchquerst mitnehmen, solange du das Einheitenlimit von 5 nicht überschreitest.



60: Führst du die Aktion: Landbewegung aus, darfst du Krieger auf Geländeplättchen, die du durchquerst mitnehmen, solange du das Einheitenlimit von 5 nicht überschreitest.

Punkte:





61: Du erhältst 2 Punkte für jedes Wasser-Geländeplättchen unter deiner Kontrolle.



62: Du erhältst 2 Punkte für jedes Land-Geländeplättchen unter deiner Kontrolle.



63: Du erhältst 2 Punkte für jedes Geländeplättchen unter deiner Kontrolle, welches sich am Rand des Spielfelds befindet.



64: Du erhältst 3 Punkte für jedes Geländeplättchen mit Tempel unter deiner Kontrolle.



65: Du erhältst 2 Punkte für jedes Geländeplättchen mit Lager unter deiner Kontrolle.



66: Du erhältst 2 Punkte für jedes Geländeplättchen mit Dorf unter deiner Kontrolle.



67: Du erhältst 2 Punkte für jedes Geländeplättchen mit Mine unter deiner Kontrolle.



68: Du erhältst 2 Punkte für jeden Späher, den du auf einem Geländeplättchen eingesetzt hast.



69: Du erhältst die Punkte für deine Ruine mit den meisten Punkten erneut.



70: Du erhältst 2 Punkte für jede Götterkarte die du besitzt. Diese Karte zählt mit.



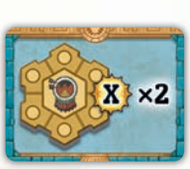
71: Du erhältst 1 Punkt für jeden Götzen den du besitzt.



72: Du erhältst 1 Punkt für jeden Schritt, den du auf der Gunstleiste nach oben gegangen bist.



73: Du erhältst die Stufe deines Fernkampfrads x2 in Punkten.



74: Du erhältst die Stufe deines Verteidigungsrads x2 in Punkten.



75: Du erhältst die Stufe deines Magierads x2 in Punkten.



76: Du erhältst die Stufe deines Nahkampfrads x2 in Punkten.



77: Erhalte 8 Punkte, wenn du jedes der 4 Kampfräder mindestens auf Stufe 3 erhöht hast.



78: Du erhältst 1 Punkt für jede von dir besiegte Kreatur.



79: Du erhältst die Punkte für die von dir besiegte Kreatur mit der höchsten Stärke erneut.



80: Du erhältst 2 Punkte für jede verschiedene Kreaturenart die du besiegt hast.

HELDEN



01: Wählst du die Aktion: Held bewegen und führst eine Bewegung mit diesem Held aus, dann kostet dich die Aktion KEINE Münzen.



02: Wählst du die Aktion: Wasserbewegung und führst die Bewegung mit diesem Held aus, darfst du auf jedes beliebige Wasser-Geländeplättchen springen und dabei deine Schritweite ignorieren.



03: Wählst du die Aktion: Landbewegung und führst die Bewegung mit diesem Held aus, darfst du auf jedes beliebige Land-Geländeplättchen springen und dabei deine Schrittweite ignorieren.



04: Kämpfst du mit diesem Helden, bekommst du für jeden Krieger, den du im Kampf zurück auf die Reserve stellen musst 1 Münze aus dem Vorrat.



05: Greifst du mit du mit diesem Helden an, stellst du eigene besiegte Krieger auf das Ausgangsplättchen zurück, anstatt sie in deine Reserve zu stellen.



06: Gewinnst du mit diesem Helden einen Kampf gegen eine Person, setzt du deinen Gunstmarker 1 Feld auf der Gunstleiste weiter nach oben.



07: Gewinnst du mit diesem Helden eine Kampf, darfst du ihn auf ein beliebiges anderes Geländeplättchen unter deiner Kontrolle stellen, solange du das Einheitenlimit von 5 nicht überschreitest.



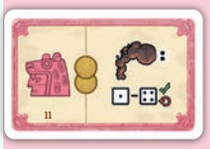
08: In einem Kampf mit diesem Helden gegen eine Kreatur ignorierst du die Spezialfähigkeit der Kreatur. Normalen Schaden richtet die Kreatur aber weiterhin an.



09: In einem Kampf mit diesem Helden gegen eine Kreatur darfst du in jeder Kampfphase einen oder mehrere Götzen abgeben. Für jeden Götzen verliert die Kreatur 1 Herzmarker.



10: Im Kampf mit diesem Helden, triffst du in der Fernkampfphase bei einem Würfelergebnis von 1, 2 und 6.



11: Im Kampf mit diesem Helden, darfst du bei einem erfolgreichen Treffer mit Steinmagie, den Würfel einmalig erneut würfeln, um gegebenenfalls noch einen Treffer zu landen.



12: Im Kampf mit diesem Helden darfst du aktive Schilde wie Glücksmarker verwenden und umgekehrt.



13: Im Kampf mit diesem Helden darfst du in jeder Nahkampfphase 1 Würfel zusätzlich würfeln.



14: Im Kampf mit diesem Helden haben Kreaturen 1 Herzmarker weniger. Sie haben aber immer mindestens 1 Herzmarker.



15: Im Kampf mit diesem Helden würfeln Kreaturen ausschließlich mit dem hellen Würfel, auch in den Durchgängen 4, 5 und 6.



16: Im Kampf mit diesem Helden kannst du in jeder Kampfphase 1 aktives Schild abgeben, um alle Treffer gegen dich diese Kampfphase zu negieren.



17: Im Kampf mit diesem Helden hast nur du eine 3. Nahkampfphase. Die Kreatur oder andere Person dürfen in der 3. Nahkampfphase nicht würfeln.



18: Besiegst du mit diesem Helden eine Kreatur, erhältst du die Stärke der Kreatur in Münzen.



19: Übernimmst du mit diesem Helden die Kontrolle über ein beliebiges Geländeplättchen, findest du eine Schatz.



20: Greifst du eine Person mit diesem Helden an, musst du keinen Diplomatiemarker von Krieg auf Frieden drehen.



21: Kämpfst du mit diesem Helden, darfst du vor Kampfbeginn eigene Krieger von beliebigen Geländeplättchen zum Helden hinzuziehen (Einheitenlimit von 5 beachten).



22: Übernimmst du mit diesem Helden die Kontrolle über eine Ruine, so erhälst du den Ruinenbonus doppelt.



23: Übernimmst du mit diesem Helden die Kontrolle über eine Mine und erhälst einen Edelstein, darfst du 1 Bonus verdoppeln.



24: Kämpfst du mit diesem Helden, darfst du in jeder Kampfphase alle gewürfelten 6er einmal erneut würfeln.

KREATUREN

Kreaturen greifen meist nur in bestimmten Kampfphasen an. Oben rechts auf der Kreaturentafel sind die Phasen markiert, in der die Kreatur angreift. Direkt neben der jeweiligen Phase ist das Symbol gezeigt, das der Würfel zeigen muss, damit die Kreatur einen Treffer landet. Wird ein Symbol gewürfelt, das in einer anderen Kampfphase als Treffer zählt, so zählt es in dieser Kampfphase nicht als Treffer. Die meisten Kreaturen besitzen auch eine Spezialfähigkeit, die sie im Kampf einsetzen.





Schlange

Greift nur in den Nahkampfphasen an.

Spezialfähigkeit: Zeigt der Würfel das , musst du 1 Münze zurück in den Vorrat legen. Besitzt du keine Münze, passiert nichts.



Affe

Greift in der Fernkampf- und in den Nahkampfphasen an.

Spezialfähigkeit: Keine



Jaguar

Greift nur in den Nahkampfphasen an.

Spezialfähigkeit: Im Kampf gegen den Jaguar gibt es keine Magie- sowie Fernkampfphase.



Triceratops

Greift nur in den Nahkampfphasen an.

Spezialfähigkeit: Für jedes das gewürfelt wird, negiert die Kreatur 1 Schaden, den du ihm diese Kampfphase zugefügt hast.



Kaiman

Greift nur in den Nahkampfphasen an.

Spezialfähigkeit: Keine.



Shamane

Greift in der Magie- und den Nahkampfphasen an.

Spezialfähigkeit: Keine.



Kukulkan

Greift in der Fernkampf- und in den Nahkampfphasen an.

Spezialfähigkeit: Trifft Kukulkan mit dem wird erneut gewürfelt, solange bis kein mehr gewürfelt wird. Jedes ist 1 Treffer.

RUINEN



01: Erhalte einen Götzen aus dem Vorrat.



04: Drehe ein beliebiges Kampfrad um 1 Stufe hoch.



07: Erhalte 2 Münzen aus dem Vorrat und ziehe eine Magiekarte vom Stapel.



02: Erhalte einen Glücksmarker aus dem Vorrat.



05: Wähle einen beliebigen Helden aus der Auslage und stelle den Held nach Chichén Itzá.



08: Erhalte 2 Münzen aus dem Vorrat.



03: Erhalte einen Krieger aus deiner Reserve. Stelle ihn nach Chichén Itzá.



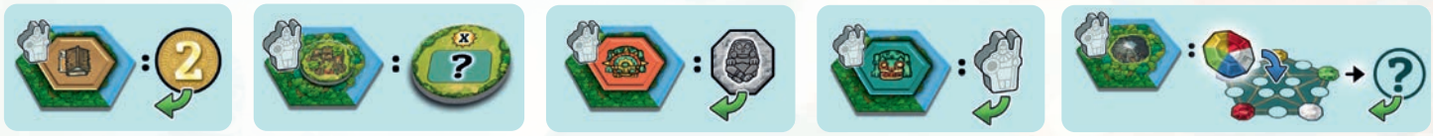
06: Ziehe eine Magiekarte vom Stapel.



09: Erhalte einen Glücksmarker aus dem Vorrat und einen Krieger aus der Reserve. Stelle den Krieger nach Chichén Itzá.

ÜBERSICHT

Boni beim Einnehmen von Geländeplättchen:



Schlusswertungsübersicht:



© Copyright 2025 | Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.

est 1989 QUEEN GAMES