Stefan Feld
City Collection
6

CUZCO

Ein Spiel für 2–4 Mitspielende ab 14 Jahren

Der Sapa Inka („der einzige Inka“) bzw. Sapay Inka („ich, der einzige Inka“) verstand sich symbolisch als „Inti Churin“ bzw. „Intipchurin“ („Sohn der Sonne“) und ließ sich mit der Sonne identifizieren. Er genoss eine kultische Verehrung als übernatürlicher Gott-Kaiser.

Ein Chasqui („Bote“/ „schneller Läufer“/ „Stafetten-Läufer“) war ein gut trainierter Läufer. Die Chasqui stellten Nachrichten über das gesamte Inka-Reich zu und dienten so dem Sapa Inka (Inka-Herrscher).

Sie benutzten dazu die Inka-Pfade und Inka-Brücken, die neben Truppenbewegungen und Gütertransporten auch der schnellen Nachrichtenübermittlung dienten.

Jeder Chasqui rannte eine Teilstrecke zwischen 2 Treffpunkten, an denen andere Läufer warteten, um ihn abzulösen. Diese Treffpunkte in Abständen zwischen 15 und 25 Kilometern hießen „Tambos“, in denen sich die Chasqui ausruhen und verpflegen konnten. Durch dieses Ablöseverfahren waren die Chasqui in der Lage, Nachrichten innerhalb weniger Tage über tausende von Kilometern zu überbringen.

Die Chasqui trugen ein oder mehrere Khipu mit sich. Mittels dieser Khipu wurden im Inka-Reich die Informationen übermittelt. Ein Khipu bestand aus einem waagerechten Stock und vielen herunterhängenden Lederschnüren, die mit vielen Knoten versehen waren.

Khipu („Knoten“) ist auch der Name der Knotenschrift der ursprünglichen südamerikanischen Bevölkerung des Inka-Reichs. Mit dieser Schrift konnten auch mehrstellige Zahlen im Dezimalsystem dargestellt werden.

Die Pututu („Schneckenhörner“) wurden für friedliche Zwecke als Signalinstrument und bei Initiationsriten eingesetzt. Außerdem blies ein Chasqui sein „Pututu“, um sich anzukündigen, wenn er Nachrichten überbrachte, alarmieren wollte oder in Gefahr geriet.

SPIELBESCHREIBUNG

Als Stafetten-Läufer durch die Anden

Ihr bringt als „Chasqui“, also als Stafetten-Läufer, wichtige Informationen im Auftrag des „Sapa Inka“, des Inka Herrschers, von der Hauptstadt Cuzco aus zu den einzelnen Dörfern des Inka-Reichs „Tawantisuyu“. Wenn ihr mit eurer Spielfigur die Informationen in ein Dorf gebracht habt, erhaltet ihr als Belohnung eine Feder. Das war damals Teil eines bedeutendes Kopfschmucks für Frauen und Männer. In Cuzco selbst forscht ihr an der Universität und steigert dadurch euren Status oder betreibt eine florierende Landwirtschaft. Im Reich der Inka war auch die Religion sehr bedeutend. Daher schickt ihr Priester in den Tempel und sammelt Opfergaben, um die verschiedenen Inka-Götter günstig zu stimmen und euch unterstützen zu lassen.

Dies alles geschieht mit Hilfe von Würfeln, die ihr möglichst überlegt auf den verschiedenen Aktionsfeldern einsetzt. Wer hier den besten Überblick behält und vorausschauend spielt, wird schlussendlich siegreich sein und das Wohlgefallen des „Sapa Inka“ auf sich vereinen können.

Wer am Ende die meisten Punkte erhalten hat, gewinnt.

SPIELMATERIAL

• **1 modularer Wegeplan, genannt „Tawantisuyu“-Plan**

Bestehend aus 6 gleichseitigen Dreiecken, einem 4-teiligen Rahmen und einem 3-teiligen Aktionstableau.



• **1 sechsarmiger Aufleger „Cuzco“**



• **1 Scheibe für den Aufleger „Cuzco“**



*Material der DELUXE-Version**



Material der CLASSIC-Version

• **1 „Cuzco“-Plan**

Bestehend aus 3 Teilen

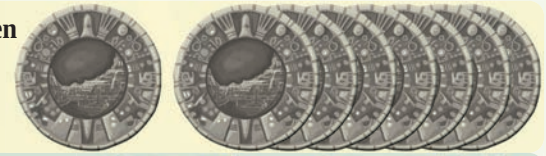


• **1 Ablagetableau für die Götterkarten sowie die Forschungs- & Landwirtschafts-Plättchen**

Bestehend aus 3 Teilen



• **30 Opfergaben**



• **10 „Inti“-Medaillons**

„Inti“ war der Sonnengott/ Hauptgott der Inka



• **36 Nahrungs-Plättchen**

(Mais + Kartoffeln)



• **48 Federn**

Je 12 in den Farben türkis, violett, orange und rosa.



*Material der DELUXE-Version**



Material der CLASSIC-Version

• **60 Götterkarten,** *je 12 für jede der 5 unterschiedlich farbigen Gottheiten*



Rückseite

• **36 blaue Plättchen „Landwirtschaft“,** *mit Abbildungen von Feldarbeitenden*



Rückseite

• **36 orange-rote Plättchen „Forschung“,** *mit Abbildungen von Forschenden*

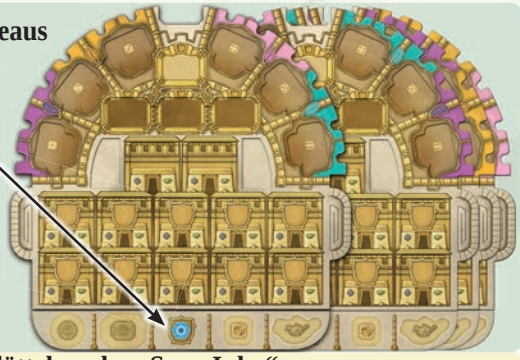


Rückseite

- **4 Masken-Tableaus**

Mit passenden Ablagestreifen in Spielfarbe.

Siehe Aufbau vor dem ersten Spiel auf Seite 15.



- **61 Aufgaben-Plättchen des „Sapa Inka“**







6 hellgraue „Start“ Aufgaben-Plättchen



55 hellbraune Aufgaben-Plättchen

- **4 Zugreihenfolge-Plättchen**



- **30 Waren**



7x Suppe, 6x Kleidung, 5x Töpferwaren „Schale“, 5x Töpferwaren „Karaffe“, 4x Werkzeuge, 3x Schmuck

- **1 Durchgangsmarker**



- **1 „Phase III“-Ringplättchen & Stefan-Feld-Figur mit Standfuß**



- **1 „Cuzco-Feuerproben“-Ring für den Aufleger „Cuzco“**

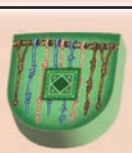
Wird nur in der CLASSIC-Version verwendet. In der DELUXE-Version benutzt ihr die mit dem Feuersymbol bedruckte Scheibe für den Aufleger „Cuzco“.



- **1 Spielregel**
- **1 Glossar**

Persönliches Spielmaterial *(in den Farben Rot, Gelb, Grün, Blau)*

- **10 „Khipu“-Plättchen**



*Material der DELUXE-Version**



Material der CLASSIC-Version

- **6 Stirnreif-Plättchen,** *je Farbe mit Würfelzahlen von 1 bis 6*



Rückseite

- **1 „Chasqui“-Läufer**



- **4 Priester-Figuren**



- **1 Punkte-Marker**



*Material der DELUXE-Version**



Material der CLASSIC-Version

- **1 Status-Marker**



*Material der DELUXE-Version**



Material der CLASSIC-Version

- **3 Würfel**



- **2 Farbplättchen**



- **1 Übersicht**



Vorderseite: Phasen-ablauf



Rückseite: Schluss-wertung

- **1 +100 / +200 Punkte-Plättchen**



Modul 1: „Pututu“ - „Die Schneckenhörner“

- **15 Schnecken-hörner-Plättchen**



12x +1/-1



3x +2/-2

*In diesem Kapitel wird sowohl das Material der **DELUXE-Version*** als auch das der **CLASSIC-Version** gezeigt. Im weiteren Verlauf der Anleitung wird in den Abbildungen ausschließlich das Material der **DELUXE-Version*** verwendet.*

SPIELAUFBAU

1) Setzt den **„Tawantisuyu“-Plan** in der Tischmitte zusammen.

*Dazu legt ihr die 6 Dreiecke im Wechsel so aus, dass immer ein Dreieck mit 3 Federn neben einem Dreieck ohne Federn liegt. So bilden sie ein geschlossenes Sechseck. Die 4 Teile des Rahmens legt ihr im Wechsel (mit Feder, ohne Feder) um dieses Sechseck, so dass **bei jedem Dorf eine Feder und ein Gebäude abgebildet** ist. Setzt nun die Holzscheibe in die kleine runde Aussparung in der Mitte und stülpt den Aufleger „Cuzco“ sowie ggf. den „Cuzco-Feuerproben“-Ring darüber. Richtet die Wege des Auflegers so aus, dass sie jeweils zu einem beliebigen der 6 Dörfer hinausführen und ggf. auf jedem der 6 Wege eine der auf dem Ring dargestellten Feuerproben aufliegt. Zum Schluss fügt ihr unten noch das 3-teilige Aktionstableau so an den „Tawantisuyu“-Plan an, dass auf beiden Teilen die Seite mit der passenden **Anzahl von Mitspielenden** zu sehen ist:*

4 Mitspielende: 4 3/4 *3 Mitspielende:* 3/4 2/3 *2 Mitspielende:* 2/3 2

2) Legt die **Nahrungs-Plättchen** und **Opfergaben** als allgemeinen Vorrat auf die 2 entsprechenden Felder in den Ecken des „Tawantisuyu“-Plans.

3) Legt nun je Mitspielendem je 3 **Federn** aller 4 Farben als allgemeinen Vorrat gemäß der Farbvorgaben auf die entsprechenden 2 Felder in den Ecken des „Tawantisuyu“-Plans. Die übrigen Federn legt ihr zurück in die Schachtel.



4) Setzt den **„Cuzco“-Plan** zusammen.

5) Setzt nun das **Ablagetableau** für die Zugstapel der Götterkarten und der Personen-Plättchen „Landwirtschaft“ und „Forschung“ zusammen, legt es an einer Ecke des „Cuzco“-Plans an und platziert beide Pläne neben den „Tawantisuyu“-Plan.

6) Mischt die 60 **Götterkarten** getrennt nach ihren Farben und legt sie zunächst als 5 verdeckte Zugstapel auf ihre zu den Symbolen passenden Felder des Ablagetableaus.

7) Mischt die je 36 Plättchen **„Landwirtschaft“** *(orange-rot)* und **„Forschung“** *(blau)* getrennt voneinander und stapelt sie auf die entsprechenden Felder des Ablagetableaus neben dem „Cuzco“-Plan. Danach legt ihr je 6 Plättchen „Landwirtschaft“ und „Forschung“ offen auf die dafür vorgesehenen Wohnhaus-Felder auf dem „Cuzco“-Plan.

8) Legt das **„Phase III-Ringplättchen“** auf die Brücke neben dem Beginn der Status-Leiste mit dem „1er-Symbol“-Pfeil.

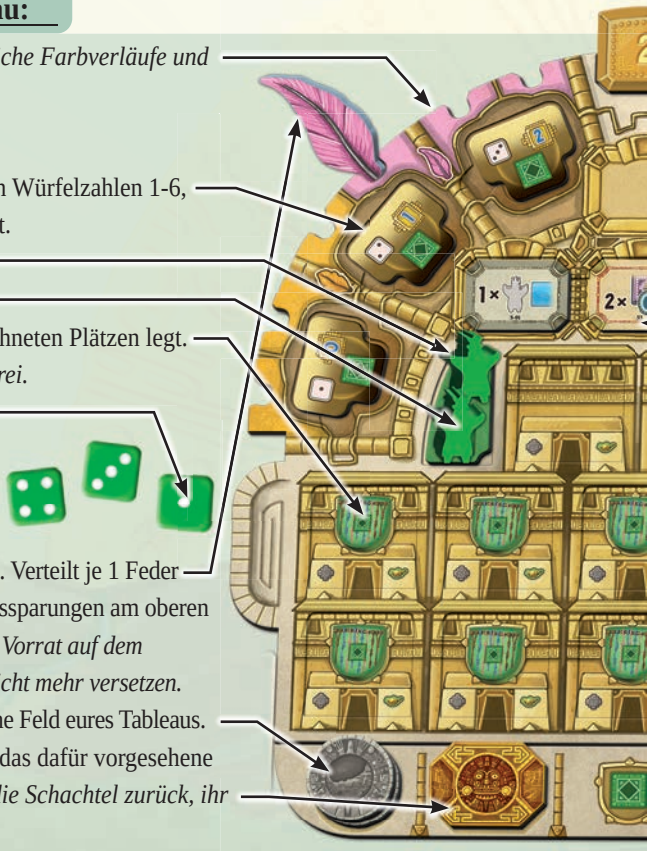
***Hinweis:** Ihr könnt statt des Ringplättchens auch gerne die Stefan-Feld-Figur nutzen.*

Eure persönlichen Spielmaterialien in den Farben Rot, Gelb, Grün, Blau:

13) Zuerst erhaltet ihr ein beliebiges **Masken-Tableau** *(alle 4 Masken haben unterschiedliche Farbverläufe und -übergänge für die Federn am oberen Rand)*, das ihr vor euch ablegt.

14) Wählt dann eine Farbe und erhaltet in dieser Farbe:

- **6 „Stirnreif“-Plättchen.** Nehmt euch das farblich passende Set mit je 1 Plättchen mit den Würfelzahlen 1-6, die ihr mit der Würfelseite nach oben auf die 6 entsprechenden Felder eures Tableaus legt.
- **2 Farbplättchen**, die ihr auf die Priester-Felder eures Tableaus legt.
- **4 Priester**, die ihr auf die Farbplättchen eures Tableaus stellt.
- **10 „Khipu“-Plättchen**, die ihr auf die 10 leeren Felder eures Tableaus mit den vorgezeichneten Plätzen legt.
  Hinweis: Die beiden Häuser in der oberen Reihe eurer Maske bleiben beim Spielaufbau frei.
- **3 Würfel**, die ihr neben eurem Tableau bereitlegt.
- **1 „Chasqui“-Figur**, die ihr auf den **Aufleger „Cuzco“** stellt. (14)
- **1 +100 / +200 Punkte-Plättchen**, das ihr zunächst beiseitelegt.



15) Dazu erhält jeder Mitspielende noch:

- **1 Feder:** Nehmt dazu von jeder Farbe 1 Feder aus dem Vorrat auf dem „Tawantisuyu“-Plan. Verteilt je 1 Feder zufällig an alle Mitspielenden. Diese legen ihre Feder dann in eine der farblich passenden Aussparungen am oberen Rand ihres Tableaus ab. *Bei 3 / 2 Mitspielenden bleiben 1 / 2 Federn übrig. Legt diese in den Vorrat auf dem „Tawantisuyu“-Plan zurück. **Hinweis:** Eine einmal gelegte Feder dürft ihr im Spielverlauf nicht mehr versetzen.*
- **2 Opfergaben:** Nehmt die 2 Opfergaben aus dem Vorrat und legt sie auf das dafür vorgesehene Feld eures Tableaus.
- **1 „Inti“-Medaillon:** Nehmt euch je 1 der 4 übriggebliebenen Medaillons und legt es auf das dafür vorgesehene Feld eures Tableaus. *Bei 3 / 2 Mitspielenden bleiben 1 / 2 Medaillons übrig. Legt diese in die Schachtel zurück, ihr braucht sie in diesem Spiel nicht.*



9) Stapelt 6 **„Inti"-Medaillons** auf dem entsprechenden Feld des Tempels auf dem „Cuzco"-Plan.

10) Im Spiel zu viert mischt ihr verdeckt alle 30 **Waren** und verteilt sie in zufälliger Reihenfolge offen auf die 30 Felder des Marktes auf dem „Cuzco"-Plan. *Im Spiel zu Dritt oder zu zweit sucht ihr vor dem Mischen pro Ware je 1 Plättchen heraus, dass ihr in die Schachtel zurücklegt. Lasst dann beim Auslegen in allen 6 Marktreihen die linke Spalte frei, so dass nun nur noch 24 Waren zum Kauf bereitliegen.*



11) Trennt die **Aufgaben-Plättchen** nach ihrer Rückseite. Es gibt 6 **hellgraue Start-Plättchen**, die ihr vorerst verdeckt beiseitelegt. Mischt die 55 Aufgaben-Plättchen mit den hellbraunen Rückseiten und stapelt sie verdeckt auf die 3 Felder unter dem Palast auf dem „Cuzco"-Plan. Dann legt ihr je 1 Aufgaben-Plättchen offen auf die Felder im Palast, immer genau 2 mehr als Mitspielende teilnehmen.

12) Legt den Durchgangsmarker auf die Treppe neben der ersten Marktreihe *(markiert durch die „I").*



• **1 Zugreihenfolge-Plättchen:** Sucht die zur Zahl eurer Mitspielenden passenden 2 - 4 Zugreihenfolge-Plättchen heraus. Die übrigen 1 – 2 Plättchen kommen in die Schachtel zurück. Verteilt dann die Zugreihenfolge-Plättchen mit der „1", „2" und ggf. auch „3" und „4" zufällig an die Mitspielenden. Alle legen ihr Plättchen dann mit der Zahl nach oben mittig in die dafür vorgesehene Aussparung oben an ihren Masken an. Das erhaltene Zugreihenfolge-Plättchen bestimmt, wo auf den entsprechenden Leisten des „Cuzco"-Plans ihr eure Punkte- bzw. Status-Marker legt:

Zugreihenfolge	*Feld auf der Siegpunkte-Leiste*
1	*0*
2	*1*
3	*2*
4	*3*

Euren Status-Marker stapelt ihr auf dem Feld 0 der Status-Leiste der Universität, wobei der Mitspielende mit dem Zugreihenfolge-Plättchen „1" im Stapel ganz oben und der Mitspielende mit dem Zugreihenfolge-Plättchen „4" ganz unten liegt.

• **3 Aufgaben-Plättchen:** Verteilt von den verdeckt beiseitegelegten hellgrauen Start-Plättchen zufällig je 1 Aufgabe an alle Mitspielenden. Die restlichen Start-Plättchen kommen aus dem Spiel. Danach ziehen alle je 4 hellbraune Aufgaben-Plättchen von den verdeckten Stapeln unterhalb des Palastes. Von diesen 4 hellbraunen Aufgaben-Plättchen sucht sich nun jeder Mitspielende je 2 Aufgaben aus. Die 2 nicht ausgewählten Aufgaben-Plättchen jedes Mitspielenden kommen aus dem Spiel. Die 3 so ausgewählten Aufgaben-Plättchen *(1x hellgrau, 2x hellbraun)* legt ihr in beliebiger Reihenfolge offen auf die 3 dafür vorgesehenen Felder eures Tableaus.

• **2 Götterkarten:** Nehmt dazu von jedem der 5 Kartenstapel je 2 Karten und mischt sie. Dann teilt ihr allen Mitspielenden davon verdeckt 2 Karten aus. Alle schauen sich die ihnen ausgeteilten Karten an. Wer 2 gleichfarbige Karten erhalten hat, muss die zweite erhaltene Karte wieder ablegen. Alle so abgelegten Götterkarten mischt ihr dann mit den noch nicht verteilten 2 oder 4 Karten zusammen und verteilt je 1 Karte an die entsprechenden Mitspielenden. Wenn schließlich alle Mitspielenden je 2 Karten in unterschiedlichen Farben auf der Hand haben, legt ihr die nicht verteilten Karten offen auf den Ablagestapel auf dem Ablagetableau. Deckt nun die oberste Karte jedes der 5 Kartenstapel auf. *Im Spiel zu zweit nehmt ihr nur je 1 Karte von jedem der 5 Zugstapel und teilt an die beiden Mitspielenden je 2 Karten aus. Die fünfte Karte legt ihr dann auf den Ablagestapel.*

SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft über 6 Durchgänge, wobei jeder Durchgang aus den 3 aufeinanderfolgenden Phasen besteht:

- **Phase I: Würfeln, Aktionen wählen und ausführen**
- **Phase II: Forschung und Landwirtschaft nutzen**
- **Phase III: „Cuzco"-Plan abhandeln**

Hinweis: *Bestimmte durch euch im Laufe des Spiels genutzte Götterkarten verändern die im Folgenden beschriebenen Spielregeln. In einem solchen Fall gelten immer die Regeln auf den Karten.*

AUFBAU UND ERKLÄRUNG DER GÖTTERKARTEN

Die 60 Karten sind 1 von 5 unterschiedlichen Gottheiten zugeordnet. Jeder Gott hat eine eigene Hintergrundfarbe und 3 verschiedene Fähigkeiten, wobei jede Karten-Fähigkeit 4x im Spiel vorhanden ist.

Ist im Laufe des Spiels ein Zugstapel mit Götterkarten leer, sucht ihr im Ablagestapel die abgeworfenen Karten des entsprechend farbigen Gottes heraus, mischt sie und legt sie als neuen Zugstapel bereit.



Iliapa *Mama Quilia* *Viracocha* *Pacha Mama* *Mama Sara*

Kosten (1 Opfergabe)

Um 1 Götterkarte nutzen zu können, müsst ihr beim Ausspielen 1 Opfergabe abgeben. Wer keine Opfergabe hat, kann keine Götterkarte ausspielen. Die ausgespielte Götterkarte legt ihr auf den offenen Ablagestapel unterhalb der Zugstapel. Die Opfergabe legt ihr zurück in den allgemeinen Vorrat auf dem „Tawantisuyu"-Plan.

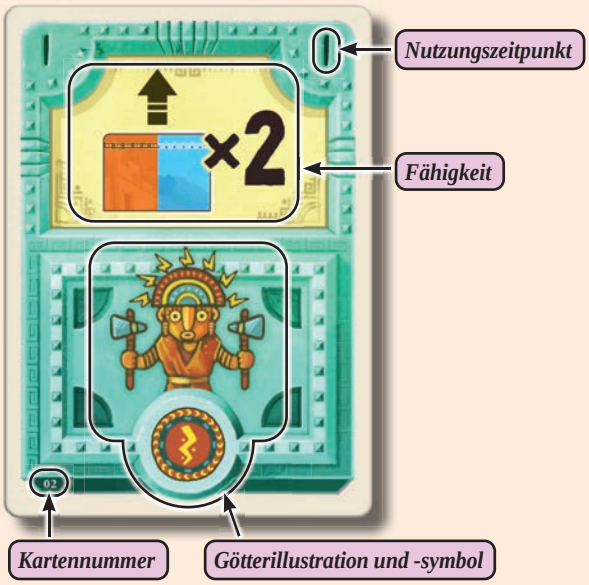


Nutzungszeitpunkt (Phase I, II, III, Spielende)

Eine Götterkarte kann nur im eigenen Zug in der Phase ausgespielt und genutzt werden, die auf der Karte abgebildet ist. Dies ist durch im Glossar erläuterte Symbole in den oberen Ecken der Karten dargestellt.

Fähigkeit und Kartennummer

Auf jeder Karte ist in der oberen Hälfte ihre besondere Fähigkeit dargestellt. Jede Karte ist nummeriert. Anhand dieser Nummer könnt ihr die Fähigkeit jeder Götterkarte im Glossar nachlesen.



„Inti"-Medaillon

Mit der Abgabe eines „Inti"-Medaillons könnt ihr die Fähigkeit von **1 der 5 offen ausliegenden Götterkarten** nutzen. Die genutzte Götterkarte werft ihr unmittelbar nach ihrer einmaligen Nutzung auf den Ablagestapel ab, euer „Inti"-Medaillon kommt aus dem Spiel. Ihr müsst für diese Karten-Nutzung **keine Opfergabe** abgeben.

Hinweis: *Ihr dürft in eurem Zug mehrere „Inti"-Medaillons nacheinander einsetzen, aber nur für unterschiedliche, offen ausliegende Götterkarten.*



Beispiel: Frank gibt ein „Inti"-Medaillon ab, um die gelbe Götterkarte zu nutzen. Danach legt er die Karte auf den Ablagestapel. Er muss keine Opfergabe dafür abgeben.

Phase I: Würfeln, Aktionen wählen und ausführen

Zu Beginn der Phase I würfelt ihr **alle gleichzeitig eure je 3 Würfel**. In der Spielreihenfolge beginnend bei Spielreihenfolge-Plättchen „1“ nehmt ihr reihum jeweils 1 eurer Würfel, legt ihn auf eines der Aktionsfelder und führt sofort die ausgewählte Aktion aus. Dabei bestimmt die Augenzahl des Würfels zumeist den Umfang der Aktion.

Achtung! Ihr dürft nur solche **Würfel** auf einem Aktionsfeld ablegen, deren **Augenzahl niedriger** ist als die niedrigste Augenzahl **jedes** dort bereits **liegenden Würfels**, egal welcher Spielfarbe.



Beispiel:

Es liegen bereits 2 Würfel auf dem Aktionsfeld Forschung – eine 5 und eine 3.

Patricia (rot) darf hier nur eine 1 oder 2 platzieren.

Die Feuerprobe

Ihr dürft eine Feuerprobe ausführen, wenn ihr

- einen Priester in den Tempel stellt **(Aktion: Tempel)** oder
- ein „Stirnreif“-Plättchen auf dem eigenen Masken-Tableau aktiviert **(Aktion: Federschmuck)** oder
- eure „Chasqui“-Figur auf den Aufleger „Cuzco“ stellt **(Aktion: Bewegung über Steinwege oder Hängebrücken)**.



Dann dürft ihr euch sofort **entweder** 1 Götterkarte **oder** 1 Opfergabe nehmen **und** **entweder** 1 Feld auf der Status-Leiste vorrücken **oder** 1 Nahrungs-Plättchen nehmen.





Beispiel: Ulrich (grün) stellt einen Priester in den Tempel. Durch der Ausführung der Feuerprobe nimmt er sich 1 Götterkarte (und keine 1 Opfergabe) und 1 Nahrungs-Plättchen (statt auf der Status-Leiste vorzurücken).

Die Aktionsfelder

Aktion: Bewegung über Steinwege oder Hängebrücken

Die Augenzahl eures eingesetzten Würfels bestimmt, welchen Steinweg bzw. welche Hängebrücke ihr gemäß der dort abgedruckten Augenzahl höchstens benutzen dürft. Wege mit niedrigeren Augenzahlen als die Augenzahl des von euch eingesetzten Würfels sind auch immer erlaubt. „Bewegen“ bedeutet, dass ihr eure „Chasqui“-Figur vom aktuellen Standort nehmt und über genau einen grauen Steinweg oder genau eine braune Hängebrücke zu einem benachbarten Dorf bzw. zum Aufleger „Cuzco“ lauft.

Im Spiel zu Dritt oder zu Zweit: *Ihr habt nur 1 gemeinsames Feld für die beiden Bewegungsmöglichkeiten. Die Regeln zum Einsetzen der Würfel bleiben unverändert. Bei diesem Doppel-Aktionsfeld müsst ihr euch für eine der beiden angebotenen Möglichkeiten entscheiden. Ihr dürft aber beim Einsetzen eures Würfels immer frei entscheiden, welche der beiden Wegearten ihr nutzen möchtet, unabhängig von der Wahl eines vorher dort eingesetzten Würfels.*

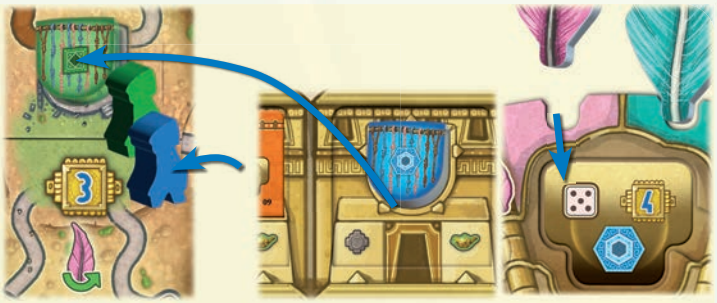


Beispiel: Frank (blau) hat seinen Würfel mit der „4“ auf das Aktionsfeld „Steinweg“ gelegt. Er darf seine „Chasqui“-Figur von seinem aktuellen Standort, in diesem Fall dem Aufleger „Cuzco“, mit der „4“ über die Steinwege mit der Augenzahl „2“ und „4“ zu einem benachbarten Dorf des inneren Kreises bewegen, aber nicht den Steinweg mit der „6“ oder eine der Hängebrücken mit der „1“, „3“ oder „5“ benutzen.

Seid ihr nach der **Bewegung** mit eurer „Chasqui“-Figur über den ausgewählten Weg auf einem benachbarten Dorf angekommen, nehmt ihr euer „Khipu“-Plättchen vom am weitesten oben links befindlichen Feld eures Masken-Tableaus oder, sofern es kein solches Plättchen mehr auf einem solchen Feld gibt, aus eurer „Reserve“ am unteren Rand des Tableaus und legt es auf das große Gebäude des neuen Dorfes. Liegt auf dem benachbarten Dorf bereits ein „Khipu“-Plättchen eines Mitspielenden, legt ihr euer Plättchen obenauf. Durch das Ablegen eines „Khipu“-Plättchens habt ihr ein weiteres freies Feld auf eurem Masken-Tableau geschaffen. Dort dürft ihr ab sofort mit der entsprechenden Aktion ein Forschungs- oder Landwirtschafts-Plättchen ablegen. ***Hinweis:*** *In jedem Dorf darf nur je 1 „Khipu“-Plättchen jeder Spielfarbe liegen.*

Ihr erhaltet **1 Feder** in der bei diesem Dorf abgebildeten Farbe aus dem allgemeinen Vorrat. Diese Feder legt ihr sofort an eine farblich passende Aussparung am oberen Rand eures Masken-Tableaus. Eine gelegte Feder darf im weiteren Spielverlauf **nicht mehr versetzt** werden.

Wer seine „Chasqui“-Figur **während des Spiels** wieder **auf den Aufleger „Cuzco“ bewegt**, legt dort kein „Khipu“-Plättchen ab, sondern führt eine **Feuerprobe** aus *(siehe auch Seite 7)*. Zudem darf der Mitspielende **vor der nächsten Bewegung seines Läufers aus „Cuzco“ heraus den Aufleger drehen und so neu ausrichten**. Damit zeigen die 6 Wege dann in einer für ihn günstigen Ausrichtung aus „Cuzco“ heraus auf die 6 Dörfer des inneren Kreises.



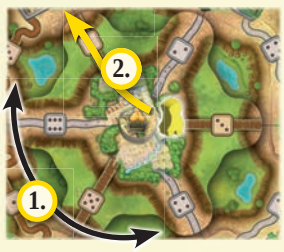
Beispiel: Frank (blau) bewegt seine „Chasqui“-Figur in ein Dorf und platziert sein am weitesten oben-links liegendes „Khipu“-Plättchen auf das bereits dort liegende grüne Plättchen von Ulrich. Er nimmt sich dann eine rosa Feder vom allgemeinen Vorrat (wie unterhalb des Dorfes angegeben) und legt diese an eine farblich passende Aussparung an seinem Masken-Tableau an.

Hinweis: *Habt ihr bereits durch eure Startfeder, Besuche in anderen Dörfern oder Kaufaktionen 3 gleichfarbige Federn der angebotenen Farbe gesammelt, erhaltet ihr keine weitere Feder in dieser Farbe mehr. Ihr dürft in solchen Dörfern trotzdem noch ein „Khipu“-Plättchen ablegen.*

Beispiel, nach Cuzco hineinbewegen:



Beispiel, aus Cuzco herausbewegen:



Aktion: Landwirtschaft bzw. Forschung

Die Augenzahl eures eingesetzten Würfels bestimmt, welches Landwirtschafts- bzw. Forschungs-Plättchen ihr gemäß der dort abgedruckten Augenzahlen höchstens vom „Cuzco“-Plan nehmen dürft. Ihr könnt aber auch Landwirtschafts- bzw. Forschungs-Plättchen nehmen, die an Augenzahlen liegen, die niedriger sind als die Augenzahl des von euch eingesetzten Würfels.

Im Spiel zu Zweit: *Ihr habt nur 1 gemeinsames Feld für die beiden Plättchenarten „Landwirtschaft“ und „Forschung“. Die Regeln zum Einsetzen der Würfel bleiben unverändert. Bei diesem Doppel-Aktionsfeld müsst ihr euch für eine der beiden angebotenen Möglichkeiten entscheiden. Ihr dürft aber beim Einsetzen eures Würfels immer frei entscheiden, welche der beiden Plättchenarten ihr nehmen möchtet, unabhängig von der Wahl eines vorher dort eingesetzten Würfels.*

Habt ihr euch für ein Landwirtschafts- bzw. Forschungs-Plättchen entschieden, legt ihr es so auf eines der „12“ freien Felder eures Masken-Tableaus ab, dass die Status- bzw. Nahrungs-Symbole in der unteren Hälfte des Feldes sichtbar bleiben.

„Freies Feld“ bedeutet, dass auf dem Feld weder ein „Khipu“-Plättchen noch ein Landwirtschafts- bzw. Forschungs-Plättchen liegt. Habt ihr kein freies Feld auf eurem Masken-Tableau, dürft ihr diese Aktion nicht wählen.

Hinweis 1: *Zu diesem Zeitpunkt* ***legt ihr kein*** *neues Landwirtschafts- bzw. Forschungs-Plättchen auf das freigewordene Feld auf dem „Cuzco“-Plan nach. Dies geschieht erst in Phase III vor dem Durchgangsende.*



Beispiel: Beate platziert einen 4er Würfel auf das Aktionsfeld Landwirtschaft. Sie kann eines der Landwirtschafts-Plättchen unterhalb der 1-4 nehmen (nicht 5-6). Sie entscheidet sich für das Plättchen unterhalb der 3.





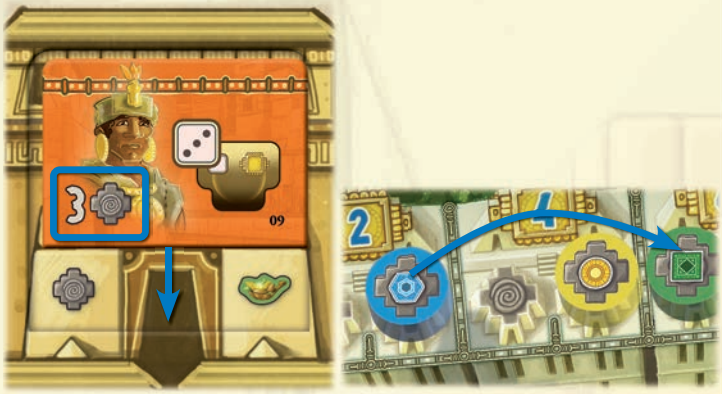
Beispiel: Beate platziert ihr ausgewähltes Plättchen auf einem freien Feld ihres Maskentableaus so, dass das Status- und das Nahrungs-Symbol noch sichtbar bleiben.

Hinweis 2: *Durch das Nehmen eines Landwirtschafts- bzw. Forschungs-Plättchens dürft ihr die* ***Fähigkeiten*** *dieses Plättchens* ***nicht nutzen****. Dies geschieht erst in Phase II (siehe Seite 11).*

Aktion: Tausch

Die Augenzahl eures eingesetzten Würfels bestimmt, was und wieviel ihr eintauschen dürft. Die möglichen Tauschaktionen sind auf dem Aktionsfeld dargestellt.

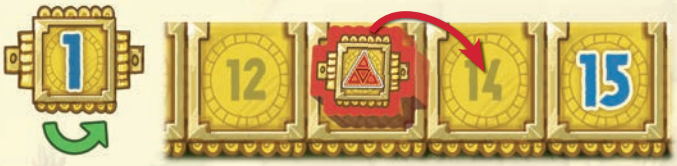
Diese Tauschaktionen kosten jeweils 1 Würfelpunkt:



- **Die „Berufung an die Universität zu Cuzco“:**
  Ihr schiebt 1 auf einem Feld eures Masken-Tableaus noch in der oberen Hälfte liegendes **Forschungs-Plättchen** herunter. Dadurch überdeckt ihr die **Status-Symbolik** des Feldes. Rückt nun euren Status-Marker auf der Status-Leiste der Universität um so viele Felder weiter, wie auf dem nach unten geschobenen Forschungs-Plättchen abgedruckt ist. Landet ihr auf anderen Markern, platziert ihr euren Marker obenauf. Ihr dürft in einem Zug **mehrfach für je 1 Würfelpunkt je 1 Forschungs-Plättchen** herunterschieben und nutzen.
  Hinweis: *Für den Fortschritt auf der Status-Leiste erhaltet ihr in Phase III des Durchgangs Punkte. Zudem bestimmt die Status-Reihenfolge die neuen Spielreihenfolge (siehe Phase III).*

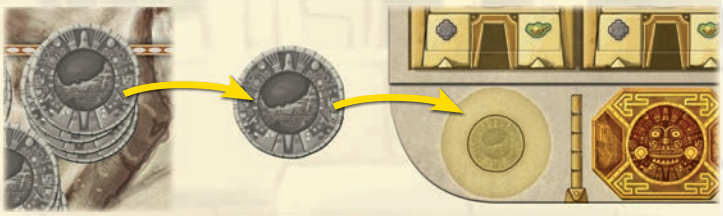


- **Nahrung erhalten:**
  Ihr schiebt 1 auf einem Feld eures Masken-Tableaus noch in der oberen Hälfte liegendes **Landwirtschafts-Plättchen** herunter. Dadurch überdeckt ihr die **Nahrungs-Symbolik** des Feldes. Jetzt dürft ihr euch so viele **Nahrungs-Plättchen** aus dem allgemeinen Vorrat nehmen, wie auf dem nach unten geschobenen Landwirtschafts-Plättchen abgedruckt sind. Legt die Nahrungs-Plättchen unten auf eurem Masken-Tableau ab. Ihr dürft in einem Zug **mehrfach für je 1 Würfelpunkt je 1 Landwirtschafts-Plättchen** herunterschieben und nutzen.



- **Einen Punkt erhalten:**
  Ihr dürft euch für je 1 Würfelpunkt je 1 Punkt nehmen und euren Punkte-Marker 1 Feld auf der Siegpunkte-Leiste vorziehen.

Diese Tauschaktionen kosten jeweils 2 Würfelpunkte:



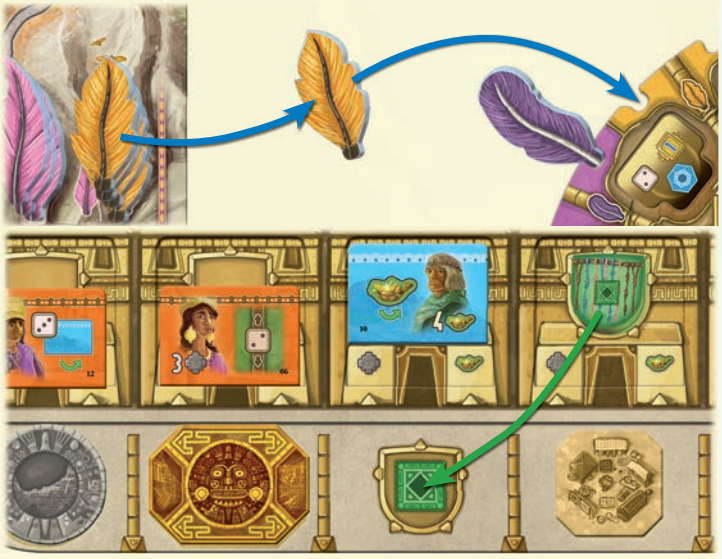
- **Eine Opfergabe erhalten:**
  Ihr dürft euch für je 2 Würfelpunkte je 1 Opfergabe aus dem Vorrat nehmen und unten auf eurem Masken-Tableau ablegen.



- **Eine Götterkarte nehmen:**
  Ihr dürft für je 2 Würfelpunkte je 1 beliebige der 5 offen ausliegenden Götterkarten auf die Hand nehmen. Anschließend deckt ihr sofort die darunterliegende Götterkarte auf. Die erhaltenen Götterkarten könnt ihr ab sofort gegen Abgabe von je 1 Opfergabe ausspielen und nutzen, falls die Phase dies erlaubt.

- **Eine Feder nehmen:**
  Ihr dürft euch für je 2 Würfelpunkte je 1 beliebige Feder aus dem Vorrat nehmen und sie an eine passende freie Aussparung eures Masken-Tableaus legen. Ihr dürft keine Feder kaufen, von der ihr schon 3 Federn besitzt.

- **Ein „Khipu“-Plättchen in die Reserve versetzen:**
  Ihr dürft für je 2 Würfelpunkte je 1 eurer Khipu-Plättchen von seinem Startplatz auf eurem Masken-Tableau auf das Reserve-Feld ganz unten auf eurem Masken-Tableau versetzen. Dadurch schafft ihr Platz für weitere Landwirtschafts- bzw. Forschungs-Plättchen auf einem der 12 Felder, ohne die Aktion „Bewegung“ zu verwenden. Auf dem Reserve-Feld dürft ihr beliebig viele „Khipu“-Plättchen lagern und später mit der Aktion „Bewegung“ auf ein freies Dorf legen. „Khipu“-Plättchen, die ihr bereits in einem Dorf auf dem „Tawantisuyu“-Plan abgelegt habt, dürft ihr nicht auf das Reserve-Feld zurücklegen.





Beispiel: Patricia hat einen 5er Würfel auf dem Aktionsfeld Tausch platziert. Sie benutzt 2 Würfelpunkte, um 2 ihrer Forschungs-Plättchen herunterzuschieben. Die beiden Plättchen haben einen Gesamtwert von 5, die sie mit ihrem Status-Marker als Schritte auf der Status-Leiste vorrückt. 1 Würfelpunkt benutzt sie, um 1 Landwirtschafts-Plättchen herunterzuschieben und 3 Nahrung aus dem Vorrat zu erhalten. Die letzten 2 Würfelpunkte benutzt sie, um 1 Opfergabe zu erhalten. Diese nimmt sie aus dem allgemeinen Vorrat und legt sie in ihren persönlichen Vorrat unten auf ihrem Masken-Tableau.

Aktion: Tempel

Die Augenzahl eures eingesetzten Würfels bestimmt, auf welcher Stufe vor dem Tempel des „Cuzco“-Plans ihr einen eurer 4 Priester stellen dürft. Steht auf der von euch gewählten Stufe schon ein Priester einer beliebigen Farbe, schiebt ihr diesen auf die nächstniedrigere Stufe vor dem Tempel herunter. Eventuell verdrängt ihr dadurch noch weitere Priester nach unten, bis entweder eine Lücke gefüllt oder ihr den Priester auf der untersten Stufe des Tempels über die Stufe „1“ hinaus ganz aus dem Tempel herausgeschoben habt. In diesem Fall gebt ihr den Priester an den Mitspielenden zurück.

Für jeden neu eingesetzten Priester führt ihr **sofort** eine Feuerprobe durch *(siehe Seite 7)*.

Hinweis: *Jeder Priester im Tempel bringt am Ende eines jeden Durchgangs Punkte (siehe Seite 11).*



Beispiel: Beate (gelb) platziert ihren 3er Würfel auf der Aktion: Tempel. Sie stellt einen ihrer Priester von ihrem Maskentableau auf die Stufe 3 des Tempels. Dadurch verdrängt sie Patricia (rot) auf Stufe 2, die wiederum Frank (blau) auf Stufe 1 verdrängt. Ulrich (grün), der auf Stufe 1 stand, muss seinen Priester zurück auf sein Maskentableau stellen.

Aktion: Federschmuck

Die Augenzahl eures eingesetzten Würfels bestimmt, welches eurer „Stirnreif“-Plättchen ihr aktivieren dürft. Ihr könnt 1 „Stirnreif“-Plättchen aktivieren, dass die gleiche oder eine niedrigere Augenzahl zeigt als die Augenzahl des von euch eingesetzten Würfels. Ihr dürft ein „Stirnreif“-Plättchen nur dann aktivieren, wenn an dem zu aktivierenden Plättchen 2 Federn liegen. Habt ihr nirgendwo über eurer Maske 2 Federn nebeneinander an einem „Stirnreif“-Plättchen liegen, dürft ihr diese Aktion nicht wählen.

Aktivieren bedeutet, dass ihr das gewählte „Stirnreif“-Plättchen auf die Schmuckseite dreht. Das Würfelsymbol ist nun nicht mehr sichtbar. Aktivierte „Stirnreif“-Plättchen dürft ihr nicht mehr zurückdrehen.

Hierfür erhaltet ihr **sofort und einmalig** die dem laufenden Durchgang entsprechenden Punkte:

Durchgang 1 + 2 => 10 Punkte,

Durchgang 3 + 4 => 7 Punkte,

Durchgang 5 + 6 => 4 Punkte.

Zusätzlich erhaltet ihr die **aufgedruckten Punkte** (0-5) des aktivierten „Stirnreif“-Plättchens und führt eine **Feuerprobe** aus.



Beispiel: Patricia (rot) hat ihren 4er Würfel auf dem Aktionsfeld Federschmuck platziert. Ihr Stirnreif-Plättchen mit der 3 ist mit beiden Federn geschmückt. Somit darf sie es aktivieren. Sie erhält insgesamt 9 Punkte (2 für das Plättchen und 7 für den aktuellen Durchgang). Zusätzlich macht sie noch eine Feuerprobe.

Aktion: Punkte

Bei dieser Aktion müsst ihr **nicht** auf die Augenzahl eures Würfels achten. Ihr erhaltet für jeden eurer Würfel immer genau **2 Punkte** und geht auf der Siegpunkte-Leiste entsprechend vor.



Beispiel: Ulrich (grün) platziert seinen 5er Würfel auf dem Aktionsfeld Punkte und erhält dafür 2 Punkte.

Phase II: Forschung und Landwirtschaft nutzen

In dieser Phase könnt ihr in Spielreihenfolge genau 1 beliebige Fähigkeit eurer Forschungs- **und** genau 1 beliebige Fähigkeit eurer Landwirtschafts-Plättchen nutzen. Die abgebildeten Symbole auf den Plättchen bestimmen die Fähigkeit. Welche Fähigkeit ihr zuerst nutzt, dürft ihr selbst bestimmen. Dabei spielt es keine Rolle, wo die Plättchen auf dem eigenen Masken-Tableau liegen, ob ihr sie also schon heruntergeschoben habt oder nicht bzw. ob ihr das Plättchen in der laufenden Phase durch die Fähigkeit eines andersfarbigen Plättchens gerade erst erhalten habt. Die genutzten Plättchen bleiben unverändert liegen. Ihr gebt sie weder ab noch schiebt ihr sie herauf oder herunter.

Achtung: *Besitzt ihr mehrere Landwirtschafts-* ***bzw.*** *mehrere Forschungs-Plättchen mit* ***identischen*** *Fähigkeiten, dürft ihr diese zu* ***1 gemeinsamen Nutzung zusammenfassen****. Landwirtschafts-* ***und*** *Forschungs-Plättchen mit identischen Fähigkeiten dürft ihr dagegen* ***nicht*** *zu einer gemeinsamen Nutzung kombinieren.*



Beispiel: Patricia benutzt 2 identische Forschungs- und 3 identische Landwirtschafts-Plättchen (dabei ist es egal, ob sie bereits heruntergeschoben sind oder nicht). Für die Forschungs-Plättchen (Steinweg) benutzt sie beide Plättchen kombiniert als Bewegung 4 auf einem Steinweg (sie kann nicht 2mal einen 2er-Steinweg benutzen). Für die 3 Landwirtschafts-Plättchen erhält sie 3 Nahrungs-Plättchen aus dem Vorrat.

Alle Landwirtschafts- und Forschungs-Plättchen sind nummeriert und im Glossar erläutert.

Phase III: „Cuzco“-Plan abhandeln

In dieser Phase handelt ihr entlang des Flusses die einzelnen Gebäude von Brücke zu Brücke ab, erkennbar an den dort abgedruckten Symbolen. Ihr beginnt auf der Brücke neben der Status-Leiste in der Universität, erhaltet dann Punkte für eure Priester im Tempel, könnt danach auf dem Markt einkaufen und müsst zum Schluss im Palast eine Aufgabe für den Sapa Inka erfüllen. Zur besseren Übersicht nutzt ihr das „Phase III-Ringplättchen“ (oder die Stefan-Feld-Figur). Der Ring liegt zunächst auf der „Brücke 1“. Um deutlicher zu sehen, in welcher Abrechnung ihr euch derzeit befindet, schiebt ihr den Ring dann von Brücke zu Brücke weiter. Am Ende von Phase III kommt der Ring für den nächsten Durchgang wieder zurück auf Brücke 1.



1) Die Status-Leiste in der Universität

Alle erhalten so viele Punkte, wie oberhalb der jeweiligen Status-Marker auf der Status-Leiste angegeben sind, also 0 bis 15 Punkte. Danach stellt ihr alle Marker wieder gestapelt auf das Startfeld unterhalb der 0 zurück, so dass sich der vorher auf der Status-Leiste führende Marker ganz oben auf dem Stapel befindet und sich die anderen Marker in der Rangfolge entsprechend absteigend einsortieren. Anschließend verteilt ihr die Spielreihenfolge-Plättchen neu. Die Spielfarbe, die sich oben im Stapel befindet, erhält das Plättchen „1“ usw. bis hin zum untersten Marker.

Ringplättchen / Stefan-Feld-Figur weiterschieben auf Brücke 2.



Hinweis: Diese neue Spielreihenfolge gilt ab sofort.

2) Die Priester im Tempel

Ihr erhaltet für jeden eurer Priester im Tempel Punkte:

- **Durchgang 1 + 2 je 1 Punkt,**
- **Durchgang 3 + 4 je 2 Punkte,**
- **Durchgang 5 + 6 je 3 Punkte.**

Wer die **meisten Priester** in den Tempel gestellt hat, erhält 1 „Inti-Medaillon“ vom Stapel im Tempel und legt es auf das eigene Masken-Tableau. Herrscht bei der Mehrheit ein **Gleichstand**, erhält unter diesen Mitspielenden derjenige das „Inti“-Medaillon, dessen oberster Priester im Tempel **auf dem höchsten Feld** steht.

Sollte sich in dem Moment kein Priester im Tempel befinden, wird 1 „Inti“-Medaillon vom Stapel im Tempel aus dem Spiel genommen.

Ringplättchen / Stefan-Feld-Figur weiterschieben auf Brücke 3.



3) Auf dem Markt einkaufen

In Spielreihenfolge dürft ihr nun je 1 Ware aus der Marktreihe des aktuellen Durchgangs kaufen. Ihr bezahlt die Ware mit Nahrungs-Plättchen. Der Preis ist auf der jeweiligen Ware angegeben. Ihr erhaltet sofort die auf der Ware angegebenen Punkte. Die Ware legt ihr verdeckt auf das entsprechende Feld eures Masken-Tableaus. Die Nahrungs-Plättchen kommen in den allgemeinen Vorrat. Wer keine Ware kaufen kann oder will, wird übersprungen.

Ringplättchen / Stefan-Feld-Figur weiterschieben auf Brücke 4.



Beispiel: Ulrich (grün) ist als Erster dran und darf sich 1 Ware kaufen. Er entscheidet sich für die Suppe und gibt 1 Nahrung ab. Er erhält dafür sofort den aufgedruckten Punkt. Danach dürfen Patricia (rot), Beate (gelb) und als letzter Frank (blau) ebenfalls 1 Ware kaufen.

4) Die Aufgaben des „Sapa Inka“ im Palast

In der aktuellen Spielreihenfolge **müsst** ihr nun **genau 1 eurer 3 offen ausliegenden Aufgaben-Plättchen** von eurem Masken-Tableau erfüllen. Gelingt euch dies, dürft ihr auf der Siegpunkte-Leiste 6 Felder vorrücken. Generell gilt, dass bei **allen** Aufgaben-Plättchen immer die **Mindestmenge** angegeben ist und keine genaue Anzahl. Man darf also jederzeit mehr besitzen als verlangt, aber nie weniger.

***Achtung:** Zum **Erfüllen der Aufgaben-Plättchen** müsst ihr nie etwas abgeben. Die Erfordernisse müsst ihr immer nur besitzen bzw. vorzeigen.*

Anschließend legt ihr euer erfülltes Aufgaben-Plättchen verdeckt auf dem dafür vorgesehenen Feld eures Masken-Tableaus ab. Dort bleibt es bis zum Spielende liegen. Könnt ihr keine eurer offen ausliegenden Aufgaben erfüllen, müsst ihr euch für 1 beliebiges eurer 3 Aufgaben-Plättchen entscheiden, welches ihr ungenutzt zurück in die Schachtel legt. Punkte gibt es dafür keine.

Unmittelbar nach dem Erfüllen oder Nicht-Erfüllen einer Aufgabe nehmt ihr euch von den offen im Palast auf dem „Cuzco“-Plan ausliegenden Aufgaben-Plättchen 1 neues Plättchen. Das neue Plättchen legt ihr offen auf das nun freie Feld eures Masken-Tableaus. Zwischen den Aktionen der einzelnen Mitspielenden legt ihr kein neues Aufgaben-Plättchen aus. Die in der Spielreihenfolge weiter hinten Sitzenden haben so eine geringere Auswahl an neuen Aufgaben des Sapa Inka.

***Achtung:** Auch im 6. Durchgang müsst ihr noch 1 neues Aufgaben-Plättchen nehmen und auf euer Masken-Tableau legen.*

Ringplättchen / Stefan-Feld-Figur weiterschieben auf Brücke 5.



Beispiel: Ulrich (grün) ist als Erster an der Reihe. Er kann 1 seiner 3 Aufgaben erfüllen: Er hat alle 3 violetten Federn gesammelt. Er dreht die Aufgabe auf die Rückseite und legt sie oben auf seinem Maskentableau ab.



Beispiel: Jetzt darf Ulrich sich als Erster eine neue Aufgabe aussuchen. Er wählt die Aufgabe „2 Waren: Kleidung“ und legt sie auf das frei gewordene Aufgabenfeld.

Nun ist der nächste Mitspielende in Zugreihenfolge dran, 1 Aufgabe zu erfüllen oder abzulegen und sich 1 neue Aufgabe auszusuchen.

5) Durchgangsende

Jetzt bereitet ihr den nächsten Durchgang vor. Zuerst räumt ihr evtl. übrig gebliebene Forschungs- und Landwirtschafts-Plättchen dieses Durchgangs ab und legt sie als offenen Ablagestapel neben dem Spielplan bereit. Ersetzt sie durch je 6 neue Forschungs- und Landwirtschafts-Plättchen vom Ablage-Tableau.

Dann räumt ihr die beiden von keinem Mitspielenden genommenen Aufgaben-Plättchen ab, legt sie in die Schachtel zurück und legt **neue Aufgaben-Plättchen im Palast aus**. Grundsätzlich legt ihr dabei immer „Personenzahl plus 2“ neue Aufgaben-Plättchen für den neuen Durchgang aus.

Übrig gebliebene Marktplättchen des **aktuellen** Durchgangs werden dann aus dem Spiel genommen.
Der Durchgangsmarker wird auf die nächste Marktreihe nach unten verschoben. Zuletzt nehmt ihr eure 3 Würfel von den Aktionsfeldern zurück und legt sie vor euch ab.

Dann schiebt ihr das Ringplättchen / Stefan-Feld-Figur von Brücke 5 zurück auf Brücke 1.

Der nächste Durchgang kann beginnen.



SPIELENDE

Das Spiel endet nach 6 Durchgängen unmittelbar nach der Erfüllung einer Aufgabe des „Sapa Inka“ in Phase III 4). Jetzt müsst ihr noch eure letzten 3 Aufgaben-Plättchen erfüllen und erhaltet dafür im Optimalfall 3 x 6 Punkte. Ein erfülltes Aufgaben-Plättchen legt ihr auf den Stapel der im Spielverlauf erfüllten anderen Plättchen eures Masken-Tableaus. Die nicht erfüllten Aufgaben kommen in die Schachtel zurück. **Dann folgt die Schlusswertung:**

Ihr erhaltet Punkte für:

2 Punkte für jedes ungenutzte eigene „Inti“-Medaillon.



Beispiel:

2 ungenutzte Inti-Medaillons = 4 Punkte.

Die aufgedruckten Punkte für Dörfer, in denen ein eigenes „Khipu“-Plättchen oben auf dem Stapel liegt.



Beispiel:

8 Punkte für rot.

*Für die restlichen **Nahrungs-Plättchen**, **Opfergaben** und **Götterkarten** gibt es keine Punkte.*

Darüber hinaus erhaltet ihr weitere Punkte, wenn ihr auf eurem Masken-Tableau folgende Dinge vorzuweisen habt:

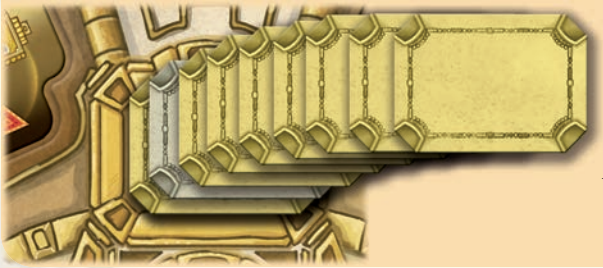
6 Punkte für alle 12 über dem eigenen Masken-Tableau angelegten Federn.



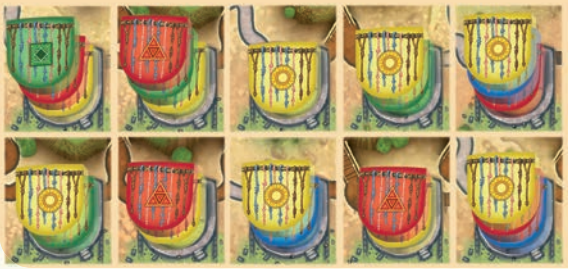
9 Punkte für alle 6 aktivierten „Stirnreif“-Plättchen.



9 Punkte für alle 9 erfüllten Aufgaben-Plättchen. *Hier zählen sowohl die 6 Aufgaben-Plättchen der 6 Durchgänge als auch die 3 zum Spielende hin zu erfüllenden Aufgaben.*



10 Punkte für das Platzieren von allen 10 „Khipu“-Plättchen auf Dörfern des „Tawantisuyu“-Planes.



Beispiel für gelb.

12 Punkte für das Besetzen von allen 12 Feldern des eigenen Masken-Tableaus mit Landwirtschafts- und/oder Forschungs-Plättchen.



6 Punkte für alle 6 erworbenen Waren.



***Hinweis:** Diese Punkte erhaltet ihr also immer nur dann, wenn ihr die einzelnen Kategorien vollständig erfüllt bzw. belegt habt.*

Wer jetzt auf der Siegpunkte-Leiste die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand entscheidet unter ihnen die aktuelle Zugreihenfolge. Dann gewinnt, wer zum Spielende hin die kleinere Zahl auf dem Spielreihenfolge-Plättchen hat.

MODUL I: „PUTUTU“ – „DIE SCHNECKENHÖRNER“

Änderung im Spielaufbau:





Im Spiel zu viert legt ihr alle 15 Schneckenhörner als Vorrat neben dem Spielplan bereit.
Im Spiel zu dritt legt ihr 9 Schneckenhörner +1/-1 sowie 2 Schneckenhörner +2/-2 als Vorrat neben dem Spielplan bereit.
Im Spiel zu zweit legt ihr 6 Schneckenhörner +1/-1 sowie 1 Schneckenhorn +2/-2 als Vorrat neben dem Spielplan bereit.

Änderung im Spielablauf:

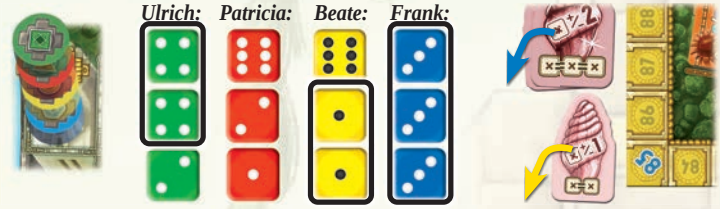
Wenn Mitspielende zu Beginn der Phase A eines Durchgangs 2 gleiche Zahlen würfeln, erhalten sie 1 Schneckenhorn-Plättchen +1/-1 aus dem allgemeinen Vorrat. Würfelt jemand mit allen 3 Würfeln die gleiche Zahl, erhält dieser 1 Schneckenhorn-Plättchen +2/-2 aus dem allgemeinen Vorrat.

Sollte sich zum Zeitpunkt des Würfelns kein entsprechendes Plättchen mehr im Vorrat befinden, gehen Mitspielende leer aus. Sollten mehr Mitspielende ein solches Plättchen erhalten dürfen als es solche Plättchen im Vorrat gibt, dann gilt die Spiel-Reihenfolge entgegen des Uhrzeigersinns. Weiter hinten Sitzende erhalten also zuerst 1 solches Plättchen.

Diese Schneckenhorn-Plättchen dürfen die Mitspielenden ab sofort zu einem beliebigen Zeitpunkt innerhalb ihres eigenen Zuges nutzen, wenn sie einen Würfel platzieren dürfen. Pro Plättchen, das jemand zurück in den Vorrat legt, darf die Würfelzahl auf dem einzusetzenden Würfel vor dem Einsetzen auf einem Aktionsfeld um +1/-1 bzw. um bis zu +2/-2 (je nach Art der Schneckenhörner) verändert werden.

Dies geschieht nicht nur „virtuell“, sondern verändert die Würfelzahl tatsächlich. Unter 1 bzw. über 6 darf man einen Würfel nicht verdrehen *(man darf aus einer 6 auch keine 1 machen oder andersherum)*.

Am Spielende zählen übrig gebliebene Plättchen nichts mehr.

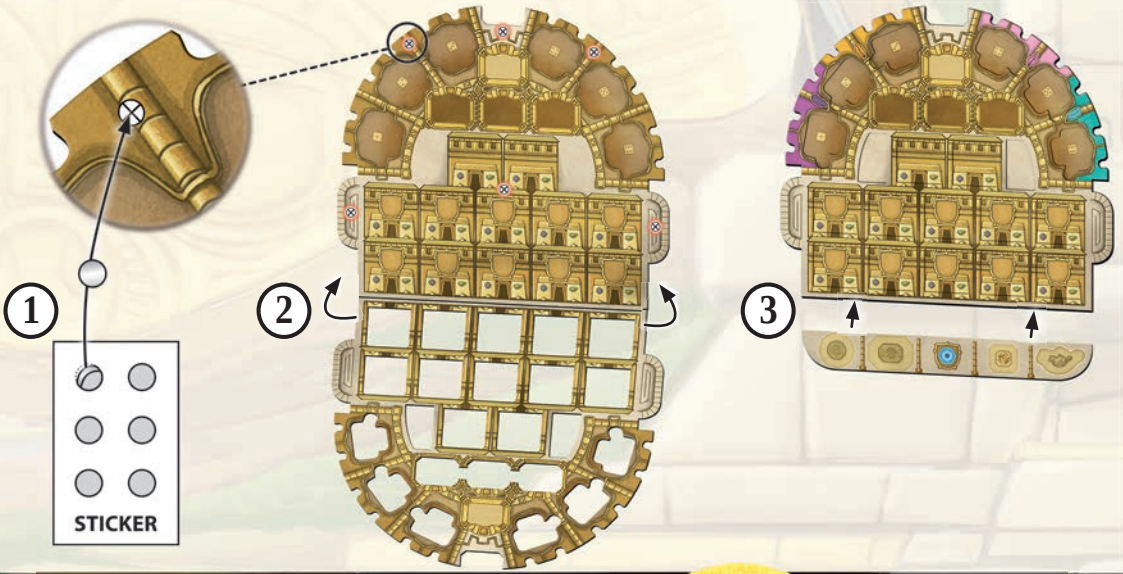


***Beispiel:** Ulrich (grün) und Beate (gelb) haben beide 2 gleiche Zahlen gewürfelt. Da nur noch 1 Schneckenhorn-Plättchen +1/-1 vorhanden ist, erhält Beate es, da sie in der Zugreihenfolge weiter hinten liegt. Frank (blau) hat 3 gleiche Zahlen gewürfelt und erhält ein Schneckenhorn-Plättchen +2/-2.*



***Beispiel:** Beate (gelb) besitzt 2 Schneckenhorn-Plättchen +1/-1 (gesammelt aus 2 Durchgängen). Sie möchte beide Plättchen zusammen benutzen, um ihre 6 in eine 4 umzuwandeln. Somit darf sie jetzt das Aktionsfeld Forschung benutzen und sich das Landwirtschafts-Plättchen über der 4 nehmen.*

VOR EUREM ERSTEN SPIEL: ZUSAMMENBAU DER MASKEN



Vor dem ersten Spiel müsst ihr eure Maskentableaus wie folgt zusammenbauen:

1) Klebt 6 doppelseitige Klebepunkte auf die mit einem ⊗ markierten Punkte auf jedem Maskentableau.

2) Faltet dann das untere Brett auf die Klebepunkte und drückt die Stellen gut an, sodass sie zusammenkleben.

3) Den zur Spielfarbe passenden Ablagestreifen könnt ihr vor jedem Spiel unten an eurer Maske anlegen.

INHALTSVERZEICHNIS

Spielmaterial ____ *Seite 2-3*
Spielaufbau ____ *Seite 4-5*
Aufbau und Erklärung der Götterkarten ____ *Seite 6*
Die Feuerprobe ____ *Seite 7*
Phase I: Würfeln, Aktionen wählen und ausführen ____ *Seite 7-11*
Aktion: Bewegung über Steinwege oder Hängebrücken ____ *Seite 7-8*
Aktion: Landwirtschaft bzw. Forschung ____ *Seite 8*
Aktion: Tausch ____ *Seite 9-10*
Aktion: Tempel ____ *Seite 10*
Aktion: Federschmuck ____ *Seite 11*
Aktion: Punkte ____ *Seite 11*
Phase II: Forschung und Landwirtschaft nutzen ____ *Seite 11*
Phase III: „Cuzco“-Plan abhandeln ____ *Seite 12-13*
Spielende ____ *Seite 14*
Modul 1: Pututu - Die Schneckenhörner ____ *Seite 15*
Vor eurem ersten Spiel: Zusammenbau der Masken ____ *Seite 15*

est. 1989

QUEEN GAMES

© Copyright 2022/2023 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.

Stefan Feld
City Collection
6

CUZCO

GLOSSAR









INDEX

Übersicht der Icons zum besseren Verständnis der einzelnen Materialien ____ *Seite 2-3*
Die Götterkarten ____ *Seite 4*
Die Personen-Plättchen „Landwirtschaft“ und „Forschung“ ____ *Seite 5*
Die Aufgaben des Sapa Inka ____ *Seite 6-7*

ÜBERSICHT DER ICONS ZUM BESSEREN VERSTÄNDNIS DER EINZELNEN MATERIALIEN

Phase I

Phase II

Phase III

Spielende

Links davon => Bedingung/ Voraussetzung, rechts davon => Folgerung/ Ergebnis/ Ertrag

eine beliebige Augenzahl wird virtuell zu einer „6“

zusätzlich

×2 *eine Fähigkeit verdoppeln*

×3 *etwas 3-mal erhalten*

du darfst jetzt bei deiner Würfelaktion eine im Vergleich zu den bereits liegenden Würfeln gleichhohe oder höhere Augenzahl einsetzen

entweder oder

nutzen/ einsetzen/ aktivieren

≠ *unterschiedliche Personen-Plättchen oder Waren*

Status, Punkte, Karten, Nahrung, Federn, Opfergaben oder Personen-Plättchen erhalten

über Steinwege bzw. Hängebrücken zum nächsten Dorf weiterziehen

Personen-Plättchen hochschieben

etwas versetzen (Würfel/Priester)

heruntergeschobenes Personen-Plättchen (Forschung oder Landwirtschaft)

etwas abgeben

Eine Aufgabe mit 1 Voraussetzung weniger erfüllen

+1 *1 Personen-Plättchen zusätzlich*

Aufgabe erfüllt

Forschungs-Plättchen

Landwirtschafts-Plättchen

Forschungs- und/oder Landwirtschafts-Plättchen

Opfergabe

2 *Punkte (2)*

„Inti“-Medaillon

beliebiger Würfel

beliebige Ware

ein Feld auf der Status-Leiste der Universität

eigener Läufer oder Priester

beliebiger Priester

beliebiges „Khipu“-Plättchen

beliebige Götterkarte

Götterkarte „Iliapa“ (türkis)

Götterkarte „Mama Quilia“ (rosa)

Götterkarte „Viracocha“ (blau)

Götterkarte „Pacha Mama“ (hellgrün)

Götterkarte „Mama Sara“ (goldgelb)

zu erfüllendes Stirnreif-Plättchen

erfülltes Stirnreif-Plättchen (Schmuckseite)

beliebiges Dorf

Dörfer des inneren Kreises

Dörfer des äußeren Kreises

Ware „Suppe“

Ware „Kleidung“

Ware „Werkzeug“

Ware „Karaffe“

Ware „Schale“

Ware „Schmuck“

Rosa Feder

Türkis Feder

Orange Feder

Violette Feder



Steinwege und Hängebrücken: Du läufst mit deiner „Chasqui“-Figur über diese 2 Wegearten von Dorf zu Dorf. Jeder Weg ist mit einem Würfelsymbol gekennzeichnet, das dir zeigt, welche Augenzahl **mindestens** erforderlich ist, um den entsprechenden Weg benutzen zu dürfen.



Dörfer: Bei jedem Dorf sind Federn und Punkte abgebildet. Die Aufgabe deiner „Chasqui“-Figur ist es, die von deinem Masken-Tableau kommenden „Khipu“-Plättchen in den Dörfern abzulegen. Du erhältst sofort die dort gezeigte Feder und bei Spielende Punkte, wenn dein „Khipu“-Plättchen in dem entsprechenden Dorf bei Spielende oben liegt.



Aufleger „Cuzco“ mit Feuerprobe: Der Aufleger „Cuzco“ ist kein Dorf. Bewegst du deinen Läufer dorthin, führst du eine Feuerprobe aus. Der Ertrag einer Feuerprobe besteht aus 2 Teilen: 1 Götterkarte oder 1 Opfergabe **und** 1 Status-Schritt oder 1 Nahrungs-Plättchen.



Federn: Federn gibt es in 4 Farben. Du erhältst 1 Feder durch unterschiedliche Aktionen während des Spiels. Die gesammelten Federn über deinem Masken-Tableau erlauben es dir, Stirnreif-Plättchen zu aktivieren. Zudem erhältst du am Spielende 6 Punkte, wenn du während des Spiels alle 12 Federn gesammelt hast.



„Khipu“-Plättchen: Deine „Khipu“-Plättchen liegen auf den 10 dafür markierten Feldern deines Masken-Tableaus. Von dort legst du sie auf die Dörfer oder in die Reserve. Erst wenn ein solches Feld frei ist, kannst du dort ein Personen-Plättchen ablegen. Zudem erhältst du am Spielende 10 Punkte, wenn du während des Spiels alle deine 10 „Khipu“-Plättchen **auf den Dörfern auf dem „Tawantisuyu“-Plan abgelegt** hast.



Aktionsfelder: In Phase I würfelst du und setzt in deinen 3 Zügen deine 3 Würfel nacheinander auf den Aktionsfeldern ein. Je nach Aktionsfeld bewegst du deine „Chasqui“-Figur, erhältst Personen-Plättchen, tauschst Würfelpunkte ein, stellst einen deiner Priester in den Tempel, aktivierst eines deiner Stirnreif-Plättchen oder nimmst 2 Punkte.



„Inti“-Medaillon: „Inti“ ist der höchste Gott der Inka. Du kannst ein „Inti“-Medaillon ähnlich einer Götterkarte ausspielen. „Inti“ nimmt als Joker die Fähigkeit einer der 5 offen ausliegenden Götterkarten an. Du musst **keine Opfergabe** abgeben, um ein „Inti“-Medaillon zu aktivieren. Die gewählte Götterkarte **wirfst** du nach dessen Nutzung gemeinsam mit dem „Inti“-Medaillon **ab**. Die Götterkarte kommt auf den Ablagestapel, das “Inti“-Medaillon kommt aus dem Spiel. Du erhältst 2 Punkte für jedes „Inti“-Medaillon, dass du am Spielende besitzt.



Opfergaben: Du benötigst 1 Opfergabe, um 1 Götterkarte nutzen zu dürfen. Anschließend musst du die genutzte Opfergabe in den allgemeinen Vorrat zurücklegen und die Götterkarte auf den Ablagestapel abwerfen. Opfergaben erhältst du durch Personen-Plättchen, die Aktion „Tausch“ und eine Feuerprobe.



Nahrungs-Plättchen: Du benötigst Nahrungs-Plättchen, um auf dem Markt einzukaufen. Nahrungs-Plättchen erhältst du durch Personen-Plättchen und eine Feuerprobe.



Götterkarten: Es gibt 5 verschiedene Götter der Inka mit je 3 unterschiedlichen Fähigkeiten. Jede Fähigkeit ist 4x im Spiel. Um in bestimmten Phasen 1 Götterkarte ausspielen zu können, muss du **immer** 1 Opfergabe abgeben. Götterkarten erhältst du bei der Aktion „Tausch“ für je 2 Würfelpunkte je Götterkarte, durch Personen-Plättchen und eine Feuerprobe.



Aufgaben-Plättchen des „Sapa Inka“: Es liegen immer 3 Aufgaben-Plättchen des „Sapa Inka“ offen auf deinem Masken-Tableau. In Phase III jeder Runde musst du genau 1 dieser 3 Aufgaben erfüllen und erhältst dafür 6 Punkte. Grundsätzlich ist bei allen Aufgaben immer die Mindestmenge angegeben und keine genaue Anzahl. Du darfst also beim Erfüllen einer Aufgabe auch mehr der genannten Bedingung besitzen als verlangt (bestimmte Karten, Personen-Plättchen, Federn etc.). Zum Erfüllen der Aufgaben-Plättchen muss du NIE etwas abgeben. Du musst die Bedingungen nur besitzen und vorzeigen. Auch wenn du keine der 3 Aufgaben erfüllen kannst, musst du immer 1 deiner 3 Aufgaben auswählen, erhältst dafür aber keine Punkte. Bei **Nichterfüllen** kommt das gewählte Plättchen aus dem Spiel, bei **Erfüllen** auf den vorgesehenen Ablageplatz auf deinem Masken-Tableau.



Personen-Plättchen: Es gibt auf den Personen-Plättchen 12 verschiedene Fähigkeiten. Jede dieser Fähigkeiten gibt es je 3x sowohl bei der „Landwirtschaft“ als auch bei der „Forschung“. Durch Götterkarten, bestimmte Personen-Plättchen oder ein Aktionsfeld kannst du Personen-Plättchen nehmen und auf deinem Marken-Tableau ablegen. Ein solches Plättchen kannst du später herunterschieben, um Nahrungs-Plättchen oder Universitäts-Status zu erhalten. Die Fähigkeit von je 1 Personen-Plättchen-Art „Landwirtschaft“ und „Forschung“ darfst du in der Phase II nutzen. Zudem erhältst du am Spielende 12 Punkte, wenn du bis dahin alle 12 Felder auf deinem Masken-Plan mit Personen-Plättchen belegt hast.



Universitäts-Status: Der Status entscheidet über die Zugreihenfolge. Wer in Phase III auf der Status-Leiste der Universität weiter vorne ist, ist im nächsten Durchgang eher am Zug. Durch Götterkarten, eine Feuerprobe, bestimmte Personen-Plättchen oder das Nutzen von Personen-Plättchen „Forschung“ rückst du auf der Status-Leiste weiter vor. Grundsätzlich erhältst du in Phase III für dein Vorrücken auf dieser Leiste Punkte wie darüber angegeben. Am Ende jedes Durchgangs stellt ihr alle eure vorgerückten Status-Marker wieder zurück auf die „0“.



Priester im Tempel: Stellst du einen Priester in den Tempel, führst du eine Feuerprobe durch. Auf jedem Feld im Tempel darf nur 1 Priester stehen. Stellst du deinen Priester zu einem anderen, verdrängst du diesen auf die nächstniedrigere Stufe. So können auch weiter untenstehende Priester verdrängt oder sogar herausgedrängt werden. Am Ende eines Durchgangs erhältst du für jeden deiner Priester im Tempel Punkte. Derjenige mit den **meisten Priestern im Tempel** erhält das im Tempel obenliegende „Inti“-Medaillon. Bei einem zahlenmäßigen Gleichstand erhält derjenige das „Inti“-Medaillon, dessen „bester“ Priester die höhere Stufe besetzt.



Markt: In jedem Durchgang kannst du für eine bestimmte Anzahl Nahrungs-Plättchen 1 Ware kaufen. Es gibt 6 unterschiedliche Waren. Waren bringen dir sofort die darauf angegebenen Punkte. Zudem erhältst du am Spielende 6 Punkte, wenn du während des Spiels alle dir möglichen 6 Waren gekauft hast.



„Sapa Inka“-Palast: In Phase II jedes Durchgangs und bei Spielende musst du Aufgaben des Sapa Inka erfüllen. Unabhängig davon, ob du eine Aufgabe erfüllst oder nicht, musst du 1 Aufgabe ablegen und anschließend 1 neue Aufgabe aus dem Palast nehmen und auf deinem Masken-Tableau platzieren. Du erhältst am Spielende 9 Punkte, wenn du während des Spiels und am Spielende die zusammen maximal möglichen 9 Aufgaben erfüllt hast.



Punkte: Du erhältst durch unterschiedliche Aktionen in den 3 Phasen nach jedem Durchgang und bei Spielende Punkte, die du mit deinem Punkte-Marker auf der Siegpunkte-Leiste vorgehst. Wer zum Schluss die meisten Punkte besitzt, gewinnt das Spiel.



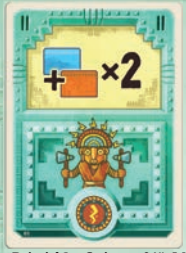
Durchgangsplättchen: Dieses Plättchen legt ihr rechts neben dem Markt aus und schiebt es in jedem der 6 Durchgänge um 1 Stufe weiter nach unten.



Phase III-Ringplättchen: Diesen Ring legt ihr zu Spielbeginn auf die Brücke 1 neben dem Start der Status-Leiste der Universität. In jeder Phase III eines Durchgangs schiebt ihr den Ring von Brücke zu Brücke weiter, um einen besseren Überblick zu haben, bei welcher Wertung ihr jetzt gerade seid. Ihr könnt die Stefan-Feld-Figur anstelle des Phase III-Ringplättchens nutzen.

DIE GÖTTERKARTEN

Gott „Iliapa“ (Gott des Blitzes und des Donners)



01) Nutzung in Phase II:
Verdopple die Fähigkeiten je 1 Forschungs- und 1 Landwirtschafts-Plättchens.

Beispiel 1: „Forschung 01“: Du erhältst 2 x 1 Opfergabe. Solltest du 2 Plättchen „Forschung 01“ besitzen, erhältst du 3 statt 2 Opfergaben, da du ja nur die Fähigkeiten von 1 Plättchen verdoppeln darfst. Bei 3 dieser Plättchen erhältst du 4 Opfergaben.

Beispiel 2: „Steinweg 04“: Wenn du 1 Plättchen „Landwirtschaft 04“ besitzt, darfst du nun Steinwege mit Würfelzahlen von 1 – 4 benutzen statt 1 – 2. Bei 2 dieser Plättchen hast du bereits die freie Auswahl unter allen Steinwegen. Solltest du 3 dieser Plättchen haben, ist eine Nutzung dieser Götterkarte nicht sinnvoll, weil unnötig.



02) Nutzung in Phase I: Wenn du die Aktion „Tausch“ gewählt hast, darfst du vor oder während der Aktion 2 beliebige bereits heruntergeschobene Personen-Plättchen *(Forschung und/oder Landwirtschaft)* auf deinem Masken-Tableau wieder hochschieben, um sie nochmal nutzen zu dürfen. Du musst die so hochgeschobenen Personen-Plättchen nicht im selben Zug nutzen.



03) Nutzung in Phase III:
Kaufst du 1 Ware auf dem Markt, erhältst du für diese Ware sofort ein weiteres Mal die auf der Ware abgebildete Punktzahl.

Beispiel: Du kaufst für 5 Nahrungs-Plättchen 1 Ware „Schmuck“. Du erhältst sofort 9 Punkte für diese Ware + weitere 9 Punkte wegen des gleichzeitigen Ausspielens dieser Götterkarte => 18 Punkte.

Gott „Mama Quilia“ (Göttin des Mondes)



04) Nutzung in Phase III oder bei Spielende:
Du darfst 1 „Sapa Inka“-Aufgabe mit 1 Bedingung weniger erfüllen. Du erhältst dafür 4 statt 6 Punkte. Lege diese Aufgabe anschließend wie sonst auch auf das vorgesehene Feld deines Masken-Tableaus. Du darfst je 1 dieser Götterkarten auch noch bei je 1 der 3 am Spielende zu erfüllenden Aufgaben einsetzen.

Beispiel: „Aufgabe A-01“: Du besitzt nur 2 statt der erforderlichen 3 orange Federn. Durch das Ausspielen dieser Götterkarte erhältst du beim Erfüllen 4 Punkte (statt 6 Punkte) und darfst diese Aufgabe auf den Stapel deiner bereits erfüllten Aufgaben legen.



05) Nutzung in Phase I:
Spiele nach deinem normalen Zug sofort einen weiteren Zug, als ob du 1 Würfel mit einer „1“ einsetzen würdest. Du darfst dir eine beliebige Aktion aussuchen, musst diesen virtuellen 1er-Würfel aber regelkonform einsetzen können. Es darf also auf dem Aktionsfeld noch keine „1“ liegen *(Ausnahme: Aktion „Punkte“)*.



06) Nutzung in Phase I:
Versetze 1 Würfel einer beliebigen Farbe auf ein beliebiges anderes Aktionsfeld, bevor du deinen Zug machst. Du musst den zu versetzenden Würfel nicht regelkonform neu einsetzen, sondern darfst zum Beispiel eine „6“ zu einer „3“ dazulegen.

Hinweis: *Da dies eine neue Aktion ist, darfst du den virtuellen 1er-Würfel NICHT zur Augenzahl des vorher eingesetzten Würfels hinzuzählen.*

Gott „Viracocha“ (Gott der Schöpfung)



07) Nutzung in Phase I:
Du darfst deinen Würfel auch auf einem Aktionsfeld einsetzen, obwohl die Augenzahl deines Würfels höher oder gleichhoch ist wie die auf diesem Aktionsfeld schon liegenden Würfel.



08) Nutzung in Phase I/II:
Wenn du eine Feuerprobe erhältst, darfst du dir anstatt der üblichen Feuerprobe 3 Nahrungs-Plättchen nehmen und 3 Schritte auf der Status-Leiste vorgehen.

Hinweis: *Du erhältst also nur 3 Nahrungs-Plättchen + 3 Schritte und sonst nichts weiter.*



09) Nutzung in Phase I:
Wenn du 1 Personen-Plättchen nimmst, suche dir 1 weiteres beliebiges Personen-Plättchen aus dem Ablagestapel heraus und lege es ebenfalls auf dein Masken-Tableau. Das Plättchen muss nicht die gleiche Funktion oder Farbe haben.

Hinweis 1: *Dieses Personen-Plättchen darfst du dir aus allen abgeworfenen Personen-Plättchen aussuchen und du erhältst es zusätzlich zu dem Personen-Plättchen, welches du vom „Cuzco“-Plan nimmst.*
Hinweis 2: *Sollte sich kein Personen-Plättchen auf dem Ablagestapel befinden (zum Beispiel im 1. Durchgang) oder du keinen Platz auf deinem Masken-Tableau frei haben, darfst du diese Götterkarte nicht ausspielen.*

Gott „Pacha Mama“ (Göttin der Erde)



10) Nutzung in Phase I:
Beim Ablegen eines „Khipu“-Plättchens in einem Dorf erhältst du zusätzlich zur üblichen Vergabe der Punkte bei Spielende sofort die bei diesem Dorf aufgedruckten Punkte.



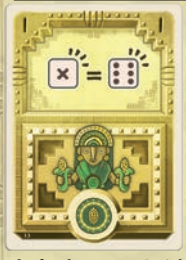
11) Nutzung in Phase II:
Nutze 1 weitere deiner Forschungs-Plättchen-Arten. Es muss eine unterschiedliche Fähigkeit haben.

Hinweis: *Solltest du von dieser weiteren Forschungs-Plättchen-Art mehr als 1 Plättchen besitzen, verstärkt sich auch dessen Fähigkeit wie üblich.*



12) Nutzung in Phase I:
Setzt du 1 deiner Priester in den Tempel auf eine besetzte Stufe ein, gib den verdrängten Priester an den Mitspielenden zurück, anstatt ihn um 1 Stufe herunterzuschieben.

Gott „Mama Sara“ (Göttin der Körner)

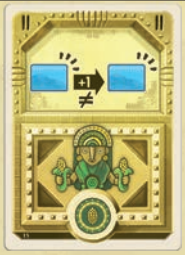


13) Nutzung in Phase I:
Du darfst deinen eingesetzten Würfel virtuell zu einer „6“ machen und so nutzen.
Du drehst deinen Würfel dabei aber nicht auf die „6“.

Hinweis: *Du musst den zu nutzenden Würfel vorher regelkonform einsetzen, darfst also zum Beispiel einen 2er-Würfel nur auf Aktionsfeldern mit Würfeln von „3“ – „6“ einsetzen.*



14) Nutzung in Phase I:
Wenn du eines der Aktionsfelder „Bewegung“ nutzt, darfst du deinen Läufer unabhängig von der Würfelzahl und der Farbe der dazwischenliegenden Wege zu einem beliebigen Dorf springen lassen.



15) Nutzung in Phase II:
Nutze 1 weitere deiner Landwirtschafts-Plättchen-Arten. Es muss eine unterschiedliche Fähigkeit haben.

Hinweis: *Solltest du von diesem weiteren Landwirtschafts-Plättchen mehr als 1 besitzen, verstärkt sich auch hier dessen Fähigkeit wie üblich.*

DIE PERSONEN-PLÄTTCHEN



01) Opfergabe: Nutzt du dieses Plättchen, darfst du dir 1 Opfergabe aus dem allgemeinen Vorrat nehmen und auf deinem Masken-Tableau ablegen. Hast du 2 oder 3 identische Plättchen dieser Fähigkeit *(Landwirtschaft oder Forschung)*, darfst du dir 2 oder 3 Opfergaben nehmen.



02) Punkte: Nutzt du dieses Plättchen, darfst du deinen Punkte-Marker auf der Siegpunkte-Leiste um 2 Felder vorrücken. Hast du 2 oder 3 identische Plättchen dieser Fähigkeit *(Landwirtschaft oder Forschung)*, darfst du 4 oder 6 Felder vorrücken.



03) Feder: Nutzt du dieses Plättchen, nimmst du dir 1 beliebige Feder aus dem Vorrat und legst sie an einen passenden freien Platz deines Masken-Tableaus. Hast du 2 oder 3 identische Plättchen dieser Fähigkeit *(Landwirtschaft oder Forschung)*, darfst du dir auch 2 oder 3 Federn nehmen. Diese Federn dürfen unterschiedlich farbig sein. ***Hinweis:*** *Du darfst niemals mehr als 3 Federn derselben Farbe besitzen.*



04) Steinweg: Nutzt du dieses Plättchen, bewege deine „Chasqui"-Figur genauso, als ob du einen Würfel mit einer „2" auf das Aktionsfeld „Steinweg" gelegt hättest und benutzt einen „1er"- oder „2er"-Steinweg. Hast du 2 identische Plättchen dieser Fähigkeit, darfst du einen „1er" bis „4er"-Steinweg benutzen. Solltest du alle 3 identische Plättchen dieser Fähigkeit besitzen *(Landwirtschaft oder Forschung)*, darfst du jeden Steinweg benutzen.



05) Status: Nutzt du dieses Plättchen, darfst du deinen Marker auf der Status-Leiste 1 Feld vorrücken. Hast du 2 bzw. 3 identische Plättchen dieser Fähigkeit *(Landwirtschaft oder Forschung)*, darfst du 2 bzw. 3 Felder vorrücken.



06) Hängebrücke: Für dieses Plättchen gelten dieselben Regeln wie bei „04 Steinweg" beschrieben, hier für die Bewegungen über Hängebrücken.



07) Götterkarte: Nutzt du dieses Plättchen, darfst du dir 1 Götterkarte von einem beliebigen der 5 Zugstapel nehmen. Hast du 2 bzw. 3 identische Plättchen dieser Fähigkeit *(Landwirtschaft oder Forschung)*, darfst du dir 2 bzw. 3 Götterkarten von beliebigen Zugstapeln nehmen.



08) „Khipu"-Plättchen: Nutzt du dieses Plättchen, darfst du 1 deiner „Khipu"-Plättchen auf deinem Masken-Tableau auf das Reserve-Feld verschieben. Hast du 2 bzw. 3 identische Plättchen dieser Fähigkeit *(Landwirtschaft oder Forschung)*, darfst du bis zu 2 bzw. 3 „Khipu"-Plättchen auf das Reserve-Feld verschieben.



09) „Stirnreif"-Plättchen: Nutzt du dieses Plättchen, aktiviere 1 deiner „Stirnreif"-Plättchen, als ob du einen Würfel mit einer „3" auf das Aktionsfeld „Federschmuck" gelegt hättest. Hast du 2 identische Plättchen dieser Fähigkeit *(Landwirtschaft oder Forschung)*, darfst du so handeln, als ob du eine „6" gelegt hättest. Das dritte identische Plättchen dieser Fähigkeit *(Landwirtschaft oder Forschung)* ist hier wirkungslos.



10) Nahrungs-Plättchen: Nutzt du dieses Plättchen, darfst du dir 1 Nahrungs-Plättchen aus dem allgemeinen Vorrat nehmen und auf deinem Masken-Tableau ablegen. Hast du 2 bzw. 3 identische Plättchen dieser Fähigkeit *(Landwirtschaft oder Forschung)*, darfst du dir 2 bzw. 3 Nahrungs-Plättchen nehmen.



11) Landwirtschaft: Nutzt du dieses Plättchen, nimm dir 1 Landwirtschafts-Plättchen vom „Cuzco"-Plan, als ob du einen Würfel mit einer „3" auf das Aktionsfeld „Landwirtschaft" gelegt hättest. Hast du 2 identische Plättchen dieser Fähigkeit *(Landwirtschaft oder Forschung)*, darfst du so handeln, als ob du eine „6" gelegt hättest. Das dritte identische Plättchen dieser Fähigkeit *(Landwirtschaft oder Forschung)* ist hier wirkungslos.



12) Forschung: Für dieses Plättchen gelten dieselben Regeln wie bei „11 Landwirtschaft" beschrieben, hier für die Forschungs-Plättchen.

DIE AUFGABEN DES SAPA INKA

„Start“-Aufgaben (hellgraue Rückseite)



S-01: Du musst 1 Priester im Tempel eingesetzt haben **und** 1 Landwirtschafts-Plättchen auf deinem Masken-Tableau liegen haben.



S-02: Du musst 1 Priester im Tempel eingesetzt haben **und** 1 Forschungs-Plättchen auf deinem Masken-Tableau liegen haben.



S-03: Du musst 1 Forschungs-Plättchen **und** 1 Landwirtschafts-Plättchen auf deinem Masken-Tableau liegen haben.



S-04: Du musst 1 Forschungs-Plättchen auf deinem Masken-Tableau liegen haben **und** das Reihenfolge-Plättchen „1“ besitzen.



S-05: Du musst 1 Landwirtschafts-Plättchen **und** 1 Ware auf deinem Masken-Tableau liegen haben.



S-06: Du musst in 2 beliebigen Dörfern je 1 Khipu-Plättchen abgelegt haben.

Normale Aufgaben (hellbraune Rückseite)



01: Du musst 3 orange Federn oberhalb deines Masken-Tableaus liegen haben.



02: Du musst 3 violette Federn oberhalb deines Masken-Tableaus liegen haben.



03: Du musst 3 rosa Federn oberhalb deines Masken-Tableaus liegen haben.



04: Du musst 3 türkise Federn oberhalb deines Masken-Tableaus liegen haben.



05: Du musst je 1 der 4 unterschiedlich farbigen Federn oberhalb deines Masken-Tableaus liegen haben.



06: Du musst 7 Federn oberhalb deines Masken-Tableaus liegen haben.



07: Du musst in 9 beliebigen Dörfern je 1 Khipu-Plättchen abgelegt haben.



08: Du musst in den 3 Dörfern mit einer türkis Feder je 1 Khipu-Plättchen abgelegt haben.



09: Du musst in den 3 Dörfern mit einer rosa Feder je 1 Khipu-Plättchen abgelegt haben.



10: Du musst in den 3 Dörfern mit einer violetten Feder je 1 Khipu-Plättchen abgelegt haben.



11: Du musst in den 3 Dörfern mit einer orange Feder je 1 Khipu-Plättchen abgelegt haben.



12: Du musst in den 3 Dörfern mit 3 Punkten je 1 Khipu-Plättchen abgelegt haben.



13: Du musst in 3 Dörfern mit 2 Punkten je 1 Khipu-Plättchen abgelegt haben.



14: Du musst in 5 Dörfern mit unterschiedlichen Punktewerten *(z.B.: 1-2-4-5-7)* je 1 Khipu-Plättchen abgelegt haben.



15: Du musst 3 Forschungs-Plättchen mit unterschiedlichen Fähigkeiten auf deinem Masken-Tableau liegen haben.



16: Du musst 3 Landwirtschafts-Plättchen mit unterschiedlichen Fähigkeiten auf deinem Masken-Tableau liegen haben.



17: Du musst 3 beliebige auf deinem Masken-Tableau liegende Forschungs-Plättchen heruntergeschoben haben.



18: Du musst 3 beliebige auf deinem Masken-Tableau liegende Landwirtschafts-Plättchen heruntergeschoben haben.



19: Du musst 5 beliebige auf deinem Masken-Tableau liegende Personen-Plättchen heruntergeschoben haben.



20: Du musst 4 beliebige Forschungs-Plättchen auf deinem Masken-Tableau liegen haben.



21: Du musst 4 beliebige Landwirtschafts-Plättchen auf deinem Masken-Tableau liegen haben.



22: Du musst 4 unterschiedlich farbige Götterkarten auf der Hand haben.



23: Du musst 3 gleichfarbige Götterkarten auf der Hand haben.



24: Du musst 2 Waren „Suppe“ auf deinem Masken-Tableau liegen haben.



25: Du musst 2 Waren „Kleidung“ auf deinem Masken-Tableau liegen haben.



26: Du musst 2 Waren „Werkzeug“ auf deinem Masken-Tableau liegen haben.



27: Du musst 2 Waren „Schale“ auf deinem Masken-Tableau liegen haben.



28: Du musst 2 Waren „Karaffe“ auf deinem Masken-Tableau liegen haben.



29: Du musst 2 Waren „Schmuck“ auf deinem Masken-Tableau liegen haben.



30: Du musst 3 unterschiedliche Waren auf deinem Masken-Tableau liegen haben.



31: Du musst 4 beliebige Waren auf deinem Masken-Tableau liegen haben.

Hinweis: *Die hier nachfolgend verlangten Götterkarten (A-32 – A-36) können nicht durch „Inti“ ersetzt werden!*



32: Du musst 2 Götterkarten von „Iliapa“ auf der Hand haben.



33: Du musst 2 Götterkarten von „Mama Quilia“ auf der Hand haben.



34: Du musst 2 Götterkarten von „Viracocha“ auf der Hand haben.



35: Du musst 2 Götterkarten von „Pacha Mama“ auf der Hand haben.



36: Du musst 2 Götterkarten von „Mama Sara“ auf der Hand haben.



37: Du musst 3 Priester im Tempel eingesetzt haben.



38: Du musst 5 Nahrungs-Plättchen auf deinem Masken-Tableau liegen haben.



39: Du musst 4 Stirnreif-Plättchen auf die Schmuckseite gedreht haben.



40: Du musst 2 „Inti“-Medaillons auf deinem Masken-Tableau liegen haben.



41: Du musst 4 Opfergaben auf deinem Masken-Tableau liegen haben.



42: Du musst in 4 Dörfern des „inneren Kreises“ je 1 Khipu-Plättchen abgelegt haben.



43: Du musst in 4 Dörfern des „äußeren Kreises“ je 1 Khipu-Plättchen abgelegt haben.



44: Du musst 2 beliebige Personen-Plättchen *(Landwirtschaft und/oder Forschung)* Nr. 01 auf deinem Masken-Tableau liegen haben.



45: Du musst 2 beliebige Personen-Plättchen *(Landwirtschaft und/oder Forschung)* Nr. 02 auf deinem Masken-Tableau liegen haben.



46: Du musst 2 beliebige Personen-Plättchen *(Landwirtschaft und/oder Forschung)* Nr. 05 auf deinem Masken-Tableau liegen haben.



47: Du musst 2 beliebige Personen-Plättchen *(Landwirtschaft und/oder Forschung)* Nr. 06 auf deinem Masken-Tableau liegen haben.



48: Du musst 2 beliebige Personen-Plättchen *(Landwirtschaft und/oder Forschung)* Nr. 04 auf deinem Masken-Tableau liegen haben.



49: Du musst 2 beliebige Personen-Plättchen *(Landwirtschaft und/oder Forschung)* Nr. 03 auf deinem Masken-Tableau liegen haben.



50: Du musst 2 beliebige Personen-Plättchen *(Landwirtschaft und/oder Forschung)* Nr. 07 auf deinem Masken-Tableau liegen haben.



51: Du musst 2 beliebige Personen-Plättchen *(Landwirtschaft und/oder Forschung)* Nr. 08 auf deinem Masken-Tableau liegen haben.



52: Du musst 2 beliebige Personen-Plättchen *(Landwirtschaft und/oder Forschung)* Nr. 09 auf deinem Masken-Tableau liegen haben.



53: Du musst 2 beliebige Personen-Plättchen *(Landwirtschaft und/oder Forschung)* Nr. 10 auf deinem Masken-Tableau liegen haben.



54: Du musst 2 beliebige Personen-Plättchen *(Landwirtschaft und/oder Forschung)* Nr. 11 auf deinem Masken-Tableau liegen haben.



55: Du musst 2 beliebige Personen-Plättchen *(Landwirtschaft und/oder Forschung)* Nr. 12 auf deinem Masken-Tableau liegen haben.



est. 1989

QUEEN GAMES

© Copyright 2022/2023 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.