



Hallo Boardgamefan!

Wir erstellen Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die wir Dir gern zur Verfügung stellen. Dabei ist es uns sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen.

Es hat viel Zeit und auch Geld gekostet diese Dokumente zu erstellen. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es uns sehr helfen, wenn Du uns mit einer kleinen Spende unterstützt. Den Link zu unserem Paypal-Spenden-Button findest Du auf unserer Homepage:

**boardgamefan.de**

Vielen Dank und viel Spaß!

## TZOLK'IN (2-5 SPIELER)

### ZIEL DES SPIELS

Als Anführer der Maya-Stämme ernährt ihr eure Arbeiter, lasst sie Mais anbauen, nach Kistallschädeln suchen, Städte und Monumente errichten und sogar für die Gunst der Götter beten. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten (SP) gewinnt.

### SPIELAUFBAU

Siehe **Seiten 4-5** sowie **Seite 2 & 4** der Anleitung.

### SCHLÜSSELBEGRIFFE

#### → ?-Symbol:

Bezeichnet einen **Rohstoff-Würfel** (Holz, Stein oder Gold).

#### → Die Götter verärgern:

Sinke auf einem Tempel der Wahl um 1 Stufe herab.

*Siehe **Brandrodung** (Aktionen im Detail – Palenque)  
Siehe **Um Mais betteln** ([ I ] Spielzüge)*

#### → Kristallschädel:

Sind im Gegensatz zu Rohstoff-Würfeln begrenzt.

#### → Mais:

Die Währung im Spiel.

### SPIELABLAUF

Jede Runde hat 2 oder 3 Phasen:

#### I. Spielzüge

#### II. Erntefest (4x pro Partie)

#### III. Den Kalender vorstellen

### [ I ] SPIELZÜGE

Beginnend mit dem Startspieler wird im Uhrzeigersinn gespielt. In seinem Zug muss ein Spieler die Wahl treffen:

→ Arbeiter einsetzen und dafür Mais zahlen.

→ Arbeiter zurücknehmen und so Aktion ausführen.

*Es ist **nicht** erlaubt zu passen oder Arbeiter im selben Zug einzusetzen und zurückzunehmen.*

### UM MAIS BETTELN

*Nur wenn Du zu Beginn deines Zuges **max. 2 Mais** hast!*

→ **Fülle deinen Mais auf 3 auf**

→ steige auf einem der 3 Tempel **1 Stufe herab**.

### ARBEITER EINSETZEN

Setze in einem Spielzug **beliebig viele** verfügbare Arbeiter ein.

→ **Wähle ein Rad** und setze den Arbeiter auf das **freie Feld** mit der **niedrigsten Nummer**.

→ **Zahle Mais** entsprechend der **Nummer des Feldes**.

*Siehe **Kosten** (Spielertafel)  
Siehe **Startspielerfeld***

### ARBEITER ZURÜCKNEHMEN

Entferne beliebig viele Arbeiter von ihren Rädern. Für jeden zurückgenommenen Arbeiter führst Du 1 Aktion aus:

→ Führe die zum Feld des Arbeiters gehörende **Aktion** aus.

→ Führe eine Aktion **niedrigerer Nummer** aus (1 Mais pro Feld Abstand). Dieses Feld darf auch besetzt sein.

→ Aktion **verfallen** lassen.

***Freie Wahl:** Felder mit der **höchsten Nummer** bieten freie Wahl der Aktionsfelder desselben Rades. **Keine** Kosten!*

### [ II ] ERNTEFEST (4X PRO PARTIE)

*Ein Erntefest ist eine Spielrunde, in welcher die Spieler ihre Arbeiter ernähren müssen.*

***Wichtig:** Findet in der 1. Runde **nicht** statt!*

Tritt ein, wenn die farbigen Zähne auf den Pfeil zeigen. Die Zahlen auf dem Rad geben an, wie viele Tage das nächste Erntefest noch entfernt liegt.

### ARBEITER ERNÄHREN

Zahle pro Arbeiter im Spiel **2 Mais** (außer für Arbeiter im Vorrat). Für jeden **nicht** ernährten Arbeiter verlierst Du **3 Siegpunkte**.

*Arbeiter müssen **vollständig** ernährt werden!*

### WECHSEL DER GEBÄUDE

**Nach dem 2. Erntefest** werden **alle Gebäude des 1. Zeitalters** aus der Auslage entfernt und durch **6 neue Gebäude des 2. Zeitalters** ersetzt.

***Monumente** und **errichtete Gebäude** sind **nicht** betroffen!*

### BELOHUNG ERHALTEN

#### ZUR MITTE DES ZEITALTERS (ORANGE):

→ Die Spieler erhalten pro Tempel **alle Ressourcen** ihrer aktuellen Tempelfelder und alle darunter liegenden ebenfalls.

*Sind **nicht genügend Kristallschädel** im Vorrat, um alle Spieler zu versorgen, bekommt **niemand** Kristallschädel!*

### ZUM ENDE DES ZEITALTERS (BLAU):

→ Die Spieler erhalten/verlieren pro Tempel die **Siegpunkte ihres aktuellen Tempelfeldes**.

Wer pro **Tempelleiste am höchsten** steht, bekommt die über den Tempeln angegebenen **Bonus-Siegpunkte**:

→ **Linke Zahl** = Ende des 1. Zeitalters.

→ **Rechte Zahl** = Ende des 2. Zeitalters.

***Gleichstand:** Alle beteiligten erhalten den halben Bonus.*

### [ III ] DEN KALENDER VORSTELLEN

Nachdem alle Spieler ihre Züge beendet haben, wird das Tzol'k'in-Rad **gegen den Uhrzeigersinn** um 1 Tag gedreht.

→ **Entfernt** alle Arbeiter auf den **letzten Feldern** der jeweiligen Räder. Diese Arbeiter führen dadurch **keine** Aktionen aus.

→ **Keine Arbeiter auf dem Startspielerfeld?** Legt 1 Mais aus dem Vorrat auf den aktuellen Zahn des Tzol'k'in-Rades.

→ **1 Arbeiter auf dem Startspielerfeld?** Du darfst entscheiden das Tzol'k'in-Rad **1 weiteren Tag** vorzustellen.

***Pro Spieler nur 1x pro Partie möglich.** Drehe anschließend dein Spielertafel auf die **dunkle Seite**. Das **Erntefest** wird **nicht** übersprungen!*

***Nicht erlaubt**, wenn durch die 2. Vorstellung ein Arbeiter von einem Rad fallen würde (Feld 6 bzw. Feld 9)!*

*Siehe **Startspielerfeld***

### SPIELLENDE

Das Spiel endet **nach dem zweiten Zeitalter** (= volle Umdrehung der Tzol'k'in-Rades). Also nach dem **4. Erntefest**.

***Auch in der letzten Runde** wird der Kalender vorgestellt!*

### SCHLUSSWERTUNG

**01.** Tauscht alle Rohstoffe in Mais um.

**02.** Jeder Mais ist 1/4 Siegpunkt wert.

**03.** Jeder eigene Kristallschädel ist 3 Siegpunkte wert.

**04.** Wertet die Monumente.

**Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt.**

***Gleichstand:** Mehr Arbeiter auf Rädern, sonst wird geteilt.*

## AKTIONEN IM DETAIL

### PALENQUE (GRÜN)

*In Palenque kann Mais oder Holz im Dschungel geerntet werden.*

Wald muss zuerst abgeholzt werden, bevor Mais angebaut werden kann. Ohne Maisernteplättchen kann kein Mais geerntet werden (außer eine Technologie erlaubt es).

→ **Brandrodung:** Wirf ein Holzplättchen ab und ernte das darunter liegende Maisernteplättchen. Du verärgerst die Götter.

*Siehe **Die Götter verärgern** (Schlüsselbegriff)*

### DIE PALENQUE-FELDER

**01.** Erhalte **3 Mais** durch fischen.

**02.** Nimm **1 Maisernteplättchen** für **4 Mais**.

**03.** Nimm **1 Maisernteplättchen** für **5 Mais** oder **1 Abholzplättchen** für **2 Holz**.

**04.** Nimm **1 Maisernteplättchen** für **7 Mais** oder **1 Abholzplättchen** für **3 Holz**.

**05.** Nimm **1 Maisernteplättchen** für **9 Mais** oder **1 Abholzplättchen** für **4 Holz**.

**06.** Führe eine **beliebige Aktion dieses Rades** aus ohne zusätzlichen Mais zu zahlen.

### YAXCHILAN (BRAUN)

*Die Berge von Yaxchian bieten vielfältige wertvolle Dinge: Holz aus dem Wald, Stein aus dem Steinbruch, Gold aus der Mine und Kristallschädel, die hinter gewaltigen Wasserfällen verborgen sind.*

**01.** Erhalte **1 Holz**.

**02.** Erhalte **1 Stein** und **1 Mais**.

**03.** Erhalte **1 Gold** und **2 Mais**.

**04.** Erhalte **1 Kristallschädel**.

**05.** Erhalte **1 Gold**, **1 Stein** und **2 Mais**.

**06.** Führe eine **beliebige Aktion dieses Rades** aus ohne zusätzlichen Mais zu zahlen.

### TIKAL (ROT)

*Tikal ist das Zentrum architektonischer und technologischer Entwicklung.*

**01.** Steige **1 Stufe** einer **beliebigen Technologie** auf.

**02.** Errichte **1 Gebäude** deiner Wahl.

**03.** Steige **1 oder 2 Stufen beliebiger Technologien** auf.

**04.** Errichte **1 Monument –oder– 2 Gebäude**.

Eines dieser Gebäude **mus** ohne technologischen Vorteil errichtet werden!

05. Steige um jeweils 1 Stufe in 2 Tempeln auf.

Siehe Tempel (Bereiche auf dem Spielfeld)

06. Führe eine beliebige Aktion dieses Rades aus ohne zusätzlichen Mais zu zahlen.

## UXMAL (GELB)

Uxmal ist das Handelszentrum. Hier können Spieler den Göttern Opfer darbringen und sich auf dem Markt betätigen.

01. Zahle 3 Mais und steige 1 Stufe eines Tempels auf.

02. Tausche beliebig oft Mais gegen Rohstoffe.

Siehe Tauschtabelle

03. Erhalte 1 Arbeiter deiner Farbe aus dem Vorrat.

04. Errichte 1 Gebäude ausschließlich mit Mais.

05. Führe eine beliebige Aktion des grünen, braunen, roten oder gelben Rades aus. Zahle dafür 1 Mais zusätzlich zu den Kosten der gewählten Aktion.

Es können keine Aktionen des blauen Rades gewählt werden!

06. Führe eine beliebige Aktion dieses Rades aus ohne zusätzlichen Mais zu zahlen.

## CHICHEN ITZA (BLAU)

Chichen Itza ist eine heilige Stätte. Die Spieler können hier ihre Kristallschädel ablegen und sich die Gunst der Götter sichern.

Nur 1 Kristallschädel pro Feld! Jedes Aktionsfeld kann nur 1x ausgeführt werden!

01. Erhalte die aufgeführten Ressourcen und Boni.

02. Führe eine beliebige Aktion dieses Rades aus ohne zusätzlichen Mais zu zahlen.

## STARTSPIELERFELD

Das Startspielerfeld befindet sich zwischen der blauen und grünen Region.

Das Feld muss frei sein!

→ Kosten: 0 Mais.

## AM ENDE DEINES SPIELZUGS

→ Erhalte am Ende deines Spielzugs sämtlichen Mais von Zähnen des Tzolk'in-Rades.

→ Erhalte den Startspielermarker und diesen Arbeiter sofort zurück.

Bist Du selbst Startspieler? Gib den Marker nach links weiter.

Siehe Den Kalender vorstellen

## BEREICHE AUF DEM SPIELFELD

### TEMPEL

Die oberste Stufe kann jeweils nur von 1 Spieler erreicht werden. Erreichst Du die oberste Stufe eines Tempels, drehst Du deine Spielertafel sofort auf die helle Seite.

### TECHNOLOGIEN

Technologien bringen jedes Mal Boni, wenn ein Spieler eine durch sie verbesserte Aktion durchführt. Die Kosten für den Aufstieg in die nächste Stufe stehen jeweils über der Stufe.

Stufe 4 kann beliebig oft erreicht werden. Der Marker bleibt dabei jedoch in Stufe 3 liegen.

## GEBÄUDE & MONUMENTE

Gebäude sind 1x-Effekte oder Farmen, Monumente sind Boni bei Spielende.

→ Kosten werden oben links angegeben.

→ Gebäude des 1. Zeitalters in der Auslage werden ab der Spielhälfte durch Gebäude des 2. Zeitalters ersetzt.

### GEBÄUDE (1X-EFFEKTE)

Wer ein normales Gebäude baut, erhält sofort all abgebildeten Boni und legt es vor sich ab.

→ Errichtete Gebäude werden am Ende deines Zuges in der Auslage ersetzt.

### FARMEN (ERNÄHREN ARBEITER)

→ Errichtete Farmen werden am Ende deines Zuges in der Auslage ersetzt.

### MONUMENTE (SIEGPUNKT-BONI BEI SPIELENDE)

→ Errichtete Monumente werden nicht ersetzt.

Siehe Spielende

## STÄMME

→ Aufbau: Mit den Startvermögensplättchen erhält jeder Spieler auch 2 Stammesplättchen und wählt 1 aus.

→ Das gewählte Stammesplättchen gewährt eine Sonderfähigkeit, die das gesamte Spiel über gilt.

## PROPHEZEIHUNGEN

→ Aufbau: Legt 3 Prophezeiungspättchen aus, bevor die Spieler ihr Startvermögen wählen, und legt diese aus.

→ Jede Prophezeiung sagt einen Schicksalsschlag voraus, der für jeweils 1 Viertel des Spiels eintritt, beginnend mit dem 1. Erntefest.

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

## SCHICKSALSSCHLÄGE

Die obere Hälfte des Prophezeiungspättchens. Ein Spieler kann auch auf die Belohnung (oder einen Teil davon) verzichten, um keine Abgabe zu entrichtung. Die Abgabe kann auch mit dem Erlös einer Aktion selbst gezahlt werden.

Schicksalsschlag: „Zahle 1 Mais wenn Du 1 Gold erhältst“.  
Aktionsfeld: „Erhalte 1 Gold, 1 Stein und 2 Mais“.  
Möglichkeit 1: Zahle 1 Mais, erhalte 1 Gold, 1 Stein und 2 Mais.  
Möglichkeit 2: Erhalte 1 Gold, 1 Stein und nur 1 Mais.  
Möglichkeit 3: Verzichte auf Gold, erhalte 1 Stein und 2 Mais.

## BONUSPUNKTE

Die untere Hälfte des Prophezeiungspättchens. Die Spieler erhalten Bonuspunkte für die aufgeführten Werte.

Die Belohnung ist mit dem Schicksalsschlag verbunden.

## NEUE GEBÄUDE

### RENOVIERUNG

Die Renovierung ermöglicht es, das ältere Gebäude abzuweißen und dessen Rohstoffe für den Bau des neuen Gebäudes oder Monuments zu nutzen.

→ Zahle nur die Rohstoffe, die über die Rohstoffkosten des abgerissenen Gebäudes hinaus gehen.

→ Übrige Rohstoffe gehen verloren.

→ Du kannst nicht mehrere Gebäude abreißen, um 1 neues zu bauen.

## SCHNELLAKTIONEN (AUCH BEI 2-4 SPIELERN)

Die Schnellaktion ist eine besondere Aktion, die immer nur für kurze Zeit zur Verfügung steht und regelmäßig gewechselt wird. Sie kann noch im selben Spielzug ausgeführt werden.

→ Aufbau: Deckt das Startspielerfeld mit der Schnellaktionstafel ab. Mischt die Schnellaktionspättchen verdeckt nach Zeitalter. Legt die Plättchen des aktuellen Zeitalters auf das Tzolk'in-Rad, angefangen beim blauen Zahn. Legt das erste Schnellaktionspättchen auf die Schnellaktionstafel.

→ Aufbau bei weniger als 5 Spielern: Belegt Felder auf den Rädern wie im Grundspiel beschrieben.

→ Bei 4 Spielern: Setzt 6 neutrale Arbeiter ein, davon der erste auf ein Schnellaktionstafel.

→ Bei 3 Spielern: Setzt 12 neutrale Arbeiter ein, davon die ersten beiden auf Schnellaktionstafel.

→ Bei 2 Spielern: Setzt 18 neutrale Arbeiter ein, davon die ersten beiden auf Schnellaktionstafel.

## WAHL DER SCHNELLAKTION

→ Zahle 1 Mais

→ nur 1 Arbeiter pro Spieler auf dem Schnellaktionstafel.

Das betrifft nicht das Startspielerfeld!

## AUSFÜHREN DER SCHNELLAKTION

→ Nutze die Schnellaktion, sobald Du deine Arbeiter in deinem Zug eingesetzt hast.

→ Am Ende der Runde erhältst Du deinen Arbeiter automatisch zurück.

Technologien werden nicht auf Schnellaktionen angewendet.

## ÄNDERN DER SCHNELLAKTION

→ Sobald der Pfeil auf den Zahn eines neuen Schnellaktionstafel zeigt, wird dieses die neue Schnellaktion auf der Tafel.

Die verfügbare Schnellaktion ändert sich (spätestens) alle 2 Runden.

## SCHNELLAKTIONSPÄTTCHEN DES 2. ZEITALTERS

→ 1. Erntefest: Lege auch 6 der Schnellaktionstafel des 2. Zeitalters auf das Tzolk'in-Rad, sodass keine Lücken zwischen den Schnellaktionstafel entstehen.