



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!

TEOTIHUACAN (1-4 SPIELER)

ZIEL DES SPIELS

Die große Pyramide errichten oder in 3 Eklipsen (Wertungs-Runden) die meisten Siegpunkte generieren.

Das Spiel endet nach der 3. Eklipse oder mit dem Bau des letzten Pyramidensteines. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt.

SCHLÜSSELBEGRIFFE

ALLGEMEINER AKTIONSBEREICH

→ Bereich einer Aktionstafel, der keinen Gebetsraum darstellt. Quasi die gesamte Tafel abzüglich eventueller Gebetsräume. Im allgemeinen Aktionsbereich kann die Hauptaktion der Tafel genutzt werden.

INGESCHLOSSENE / FREIGESetzte ARBEITER

→ Arbeiter in **Gebetsräumen** gelten als eingeschlossen, bis sie freigesetzt werden - entweder indem der aktive Spieler passt oder die Arbeiter gegen Zahlung von Kakao aus den Gebetsräumen entfernt (=freigesetzt) werden (auch durch andere Spieler).

STUFE DER ARBEITER

→ Die **Augenzahl** der Würfel zeigt die Stufe des jeweiligen Arbeiters an. Arbeiter mit Stufe 4/5 gelten als reich an Erfahrung und sind sehr nützlich. Sobald ein Arbeiter Stufe 6 erreicht, stirbt er und „steigt auf“. Ein neuer, unerfahrener Arbeiter rückt nach.

SPIELERREIHENFOLGE IM UHRZEIGERSINN

KALENDER-ENTWICKLUNG

→ **Nach dem Zug** des letzten Spielers einer Runde wird die **weiße Kalenderscheibe** um ein Feld in Richtung der **schwarzen Kalenderscheibe** geschoben.

→ Sobald beide Kalenderscheiben aufeinandertreffen, wird die aktuelle Runde normal beendet und **eine weitere Runde** gespielt. Anschließend wird die Eklipse gewertet.

Treffen die beiden Scheiben am Ende einer Runde (nach dem Zug des letzten Spielers) aufeinander, wird noch eine weitere Runde gespielt, bevor gewertet wird.

→ Das Spiel endet **nach der 3. Kalender-Entwicklung** oder mit der **Fertigstellung der großen Pyramide**.

WERTUNG EINER EKLIPSE

STRASSE DER TOTEN

Jeder Spieler erhält Punkte in Höhe seiner Stufe auf der Straße der Toten **multipliziert** mit dem kleinsten sichtbaren Siegpunktwert auf der Gebäudeleiste (z.B. 3x2=6 Punkte).

PYRAMIDENLEISTE

Jeder Spieler erhält in der 1./2./3. Eklipse 4/3/2 Siegpunkte pro Schritt auf der Pyramidenleiste. Der Spieler mit dem größten Fortschritt auf der Pyramidenleiste erhält **zusätzlich 4 Punkte**. Bei Gleichstand erhalten alle beteiligten Spieler die Punkte. Anschließend wird die **Pyramidenleiste zurückgesetzt**.

MASKEN

Die Spieler erhalten Siegpunkte für gesammelte Maskensets. Mehrere Sets sind möglich. **Nur 1 Maskensexemplar pro Set**.

Untersch. Masken	1	2	3	4	5	6	7
Siegpunkte	1	3	6	10	15	21	28

FINALE EKLIPSE

Ausgelöst durch **Ende der 3. Phase** oder **Platzieren des letzten Pyramidensteins**. Tempelbonusplättchen werden gewertet.

UNTERHALT

- 1 Kakao pro Arbeiter mit **Stärke 1 bis 3**
- 2 Kakao pro Arbeiter mit **Stärke 4 oder 5**

Jeder nicht bezahlte Kakao kostet 3 Siegpunkte.

KALENDER ZURÜCKSETZEN

→ Die **weiße Kalenderscheibe** wird auf das Anfangsfeld (0) zurückgesetzt.

→ Die **schwarze Kalenderscheibe** wird um 1 Feld in Richtung der weißen Kalenderscheibe bewegt.

NEUTRALE ARBEITER PLATZIEREN

Bei 2/3 Spielern werden nach den ersten beiden Eklipsen die neutralen Arbeiter über Startplättchen neu platziert (siehe Spielaufbau).

MÖGLICHKEITEN EINES SPIELZUGS

Der aktive Spieler entscheidet sich für eine Option:

01. Passen, um **alle Arbeiter freizusetzen** (von Gebetsräumen in den allgemeinen Aktionsbereich verschieben), oder...

02. Einen **freigesetzten Arbeiter** aktivieren

→ Einen beliebigen eigenen und freigesetzten Arbeiter auswählen und **1-3 Aktionstafeln im Uhrzeigersinn** weiter bewegen. Anschließend wird die Aktionstafel aktiviert.

AKTIONSTAFEL AKTIVIEREN

Optional: Zu beliebigem Zeitpunkt während des Zuges 3 Kakao zahlen, um beliebig viele der eigenen Arbeiter freizusetzen.

Um eine Aktionstafel zu aktivieren, muss sich der Arbeiter im allgemeinen Aktionsbereich der Aktionstafel befinden. Nun wählt er **1 der folgenden 3 Möglichkeiten**:

[1] KAKAO ERNTEN

→ 1 + Anzahl der **vor Ankunft bereits vorhandenen Spielerfarben** im allgemeinen Aktionsbereich

Der aktive Arbeiter zählt nicht dazu!

[2] BETEN

Optional: 1 Kakao bezahlen um vorhandene fremde Arbeiter freizusetzen.

Arbeiter in **Anbetungsraum der Aktionstafel** setzen und folgende Aktionen durchführen:

→ Herrscherplättchen (1) nutzen, auf **Tempelleiste** der Farbe des Raumes (2/3/4) bzw. der Wahl (7) voranschreiten **oder/und***

→ Entdeckungplättchen für darauf angegebene Kosten kaufen (auf Aktionstafel 1 nicht möglich). Entdeckungplättchen wird wieder aufgefüllt.

** Durch zusätzliche Abgabe von 1 Kakao (vor Durchführung der Aktion) dürfen beide Optionen durchgeführt werden.*

Maximal 1 Arbeiter pro Anbetungsraum. Nur auf Aktionstafeln 1, 2, 3, 4 und 7 möglich.

[3] HAUPTAKTION DURCHFÜHREN

→ Kosten: 1 Kakao pro Anzahl der **vor Ankunft bereits vorhandenen Spielerfarben** im allgemeinen Aktionsbereich.

Der aktive Arbeiter zählt nicht dazu!

HAUPTAKTIONEN

→ Kosten: 1 Kakao pro Anzahl der **vor Ankunft bereits vorhandenen Spielerfarben** im allgemeinen Aktionsbereich.

Der aktive Arbeiter zählt nicht dazu!

Wichtig: Es dürfen maximal 3 eigene Arbeiter auf einer Aktionstafel verwendet werden, selbst wenn 4 anwesend sind. Der aktive Arbeiter muss Teil der Aktion sein, selbst wenn er die niedrigste Entwicklungsstufe aller Arbeiter hat.

AKTIONSTAFEL 1 – PALAST

→ Allgemeiner Aktionsbereich: Nur Kakao ernten

→ Anbetungsaktion = 1 Herrscherplättchen auswählen

Optional: Vor der Anbetung für 1 Kakao das Entdeckungplättchen kaufen. Eventuelle Kosten des Plättchens auch bezahlen!

AKTIONSTAFELN 2/3/4 – WALD, STEINBRUCH & GOLDVORKOMMEN

Ressourcen/Belohnungen aufnehmen. Abhängig von Anzahl der Arbeiter und deren **niedrigster Stufe**.

→ Anschließend 1 der eingesetzten Arbeiter verstärken

Bei 3 Arbeitern 2 Verstärkungen.

AKTIONSTAFEL 5 – ALCHEMIE

01. **Technologieplättchen** auswählen:

→ 1 Arbeiter **Stufe 1/2/3** = aus **oberer Reihe** auswählen

→ 1 Arbeiter **Stufe 4/5** = aus **beliebiger Reihe** auswählen

→ **2 Arbeiter** = aus **beliebiger Reihe** auswählen

02. Kosten der Technologie in Gold bezahlen (1/2) und Scheibe der eigenen Farbe darauf legen.

Jeder andere Spieler, der die ausgewählte Technologie bereits beherrscht, erhält 3 Siegpunkte.

03. Fortschritt auf **Tempelleiste** inkl. eventueller Belohnungen durchführen.

04. Arbeiter verstärken.

Ausnahme: Keine Verstärkung, wenn mit nur 1 Arbeiter der Stufe 4/5 eine Technologie aus der 2. Reihe gewählt wurde.

AKTIONSTAFEL 6 – ADELIGE

01. 2 Holz bezahlen.

02. Das **erste Gebäude von links** auf der Gebäudeleiste nehmen.

03. Dieses Gebäude **so weit links wie möglich** auf Aktionstafel die setzen.

Die Reihe ist abhängig von Anzahl der eingesetzten Arbeiter. Sollte die ausgewählte Reihe schon besetzt sein, muss das Gebäude nach Möglichkeit 1 bzw. 2 Reihen weiter oben platziert werden.

04. **Siegpunkte** in Höhe des bebauten Feldes erhalten.

05. 1 Fortschritt auf der **Straße der Toten**.

06. 1 der eingesetzten Arbeiter verstärken.

Bei 3 Arbeitern 2 Verstärkungen.

AKTIONSTAFEL 7 – VERZIERUNGEN

01. Kosten in Gold je nach Anzahl der eingesetzten Arbeiter bezahlen:

→ 1/2/3 Arbeiter = 3/2/1 Gold

02. Eines der 4 offen liegenden **Verzierungsplättchen** wählen.

03. Ausgewähltes **Verzierungsplättchen** auf die **unterste freie Stufe** einer Seite der Pyramide legen.

Pfeil auf Plättchen muss zum Zentrum der Pyramide zeigen.

04. 3 Siegpunkte + 1 Siegpunkt je deckungsgleichem Symbol.

Ausrichtung des Symbols ist nicht relevant.

Ist das Symbol auf dem Verzierungsplättchen farbig, steigt der Spieler auf der jeweiligen Tempelleiste um 1 Stufe auf.

05. Spielermarker auf **Pyramidenleiste** vorrücken.

06. **Einen** der eingesetzten Arbeiter verstärken.

07. **Verzierungsplättchen** wieder auffüllen.

AKTIONSTAFEL 8 – BAUWERK

01. **Pyramidenstein** auswählen, bezahlen und platzieren.

02. **Siegpunkte** erhalten je nach ausgewählter Ebene. +1 Siegpunkt für jedes **deckungsgleiche Symbol**.

Ausrichtung des Symbols ist nicht relevant.

Ist das Symbol auf dem platzierten Stein farbig, steigt der Spieler auf der jeweiligen Tempelleiste um 1 Stufe auf.

03. 1 Fortschritt auf der **Pyramidenleiste**.

Schritte 1-3 können pro Arbeiter 1x durchgeführt werden.

04. **Einen** der eingesetzten Arbeiter verstärken.

Bei 3 Arbeitern 2 Verstärkungen.

05. **Pyramidensteine** wieder aufgefüllen.

→ Letzte Eklipse ausführen, sollte der aktive Spieler den **Abschlussstein der Pyramide** gesetzt haben.

ARBEITER VERSTÄRKEN

→ Wird ein Arbeiter **verstärkt**, wird seine Augenzahl um 1 erhöht (z.B. von 2 auf 3).

→ Sobald ein Arbeiter **Stufe 6** erreicht, steigt dieser auf.

Wichtig: Nur freigesetzte Arbeiter können verstärkt werden.
Wichtig: Verstärkungen über Stufe 6 hinaus verfallen.

AUFSTIEG EINES ARBEITERS

Erreicht ein Arbeiter **nach der Verstärkung die Stufe 6**, steigt er auf:

01. Der Spieler schreitet 1 Schritt auf der **Straße der Toten** voran.

02. Der Arbeiter wird **auf 1 zurückgesetzt** und im allgemeinen Bereich von **Aktionstafel 1 (Palast)** platziert.

03. Der Spieler erhält eine beliebige der 5 Belohnungen:

→ **5 Siegpunkte**

→ **5 Kakao**

→ **1 Fortschritt** auf einer **beliebigen Tempelleiste**

→ **2 Fortschritte** auf Tempelleisten (2x1 oder 1x2) für **3 Kakao**

→ Bei nur 3 Arbeitern: den **4. Arbeiter** mit Stufe 3 vom Aufstiegskreis freischalten und in den allgemeinen Bereich von Aktionstafel 1 platzieren. **Zusätzlich erhält der Spieler 2 Kakao.**

04. Die **weiße Kalenderscheibe** wird um 1 Feld in Richtung der **schwarzen Kalenderscheibe** bewegt.

OFT VERGESSENE REGELN

01. **Aufstieg der Arbeiter** nach einer Aktion nicht vergessen!

02. Nach dem sich die Kalenderscheiben treffen wird **noch eine weitere volle Runde** gespielt.

03. **Weiße Kalenderscheibe** jedes Mal bewegen, wenn:

→ der **letzte Spieler** einer jeden Runde seinen Zug beendet

→ **ein Arbeiter aufsteigt** und seinen Fortschritt auf der **Straße der Toten** durchgeführt hat

04. Bei Fortschritt auf einer **Tempelleiste** muss der Bonus eingesammelt werden.

05. Kosten einer Hauptaktion = Anzahl der **vor Ankunft bereits vorhandenen Spielerfarben**.

Der aktive Arbeiter zählt nicht dazu!

06. Ernten von Kakao = 1 + Anzahl der **vor Ankunft bereits vorhandenen Spielerfarben** im allgemeinen Aktionsbereich.

Der aktive Arbeiter zählt nicht dazu!

07. Bei mehrere **deckungsgleichen Farbsymbolen** beim Tempelbau ist die **Reihenfolge der Tempelfortschritte** frei wählbar.

08. **Vorletztes Feld einer Tempelleiste** = beliebig viele Spieler auf oder über diesem Feld erhalten den Bonus.

09. **Oberstes Feld einer Tempelleiste** = nur 1 Spieler kann dieses Feld erreichen.

10. Bei der Ermittlung der Anzahl an Arbeitern auf einer Aktionstafel zählen **nur eigene, freigesetzte Arbeiter**.

SPIELAUFBAU

AUFBAU DES SPIELBRETTS

01. [Optional] Aktionstafeln 2-7 mischen und auf die Aktionsplätze 2-7 verteilen.

02. [Optional] **Aktionsfeld 1:** 1 Herrscherplättchen der Kategorien A/B/C auslegen.

03. [Optional] **Aktionsfeld 5:** 6 Technologieplättchen mischen und auslegen.

04. **3 Tempelbonusplättchen** auf das entsprechende Feld der Tempelleisten legen.

05. **Weiße Kalenderscheibe** auf Feld 0 der Kalenderleiste legen.

06. **Schwarze Kalenderscheibe** bei 2/3/4 Spielern auf Feld 10/11/12 der Kalenderleiste legen.

07. **Gebäudeleiste** mit Gebäuden füllen (Feld ganz links bleibt frei).

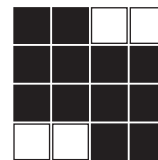
08. **Aktionstafel 7: Verzierungsplättchen** verdeckt mischen und **4 zufällig gewählte offen auslegen**. Weitere Verzierungsplättchen verdeckt hier stapeln.

09. **Aktionstafel 8: Pyramidensteine** mischen und verdeckt beiseite legen. **3 Steine** werden offen ausgelegt.

10. **Startaufbau der Pyramide**, abhängig von der Spieleranzahl. Die Steine werden zufällig ausgewählt.

2 SPIELER

Ebene 1

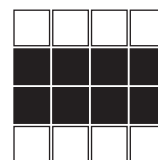


Ebene 2

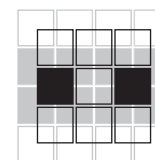


3 SPIELER:

Ebene 1

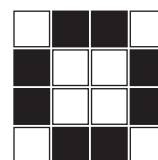


Ebene 2

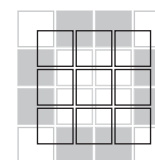


4 SPIELER:

Ebene 1



Ebene 2



11. **Entdeckungsplättchen** mischen und zufällig verteilen:

→ Je **1 Plättchen pro Anbetungsraum** auf Aktionstafeln 1/2/3/4/7

→ 3/2/1 Plättchen gestapelt auf der **Straße der Toten** (Angaben auf Spielbrett beachten)

→ Anzahl je 2/3/4 Spieler auf **Tempelleisten** (Angaben auf Spielbrett beachten)

AUFBAU DER SPIELER

12. Jeder Spieler erhält **12 Scheiben** und **4 Würfel** seiner Farbe.

13. **Zugmarker** in Spielerreihenfolge (Uhrzeigersinn) verteilen.

14. **Startressourcen** verteilen:

→ Startspieler = 1 Kakao

→ 2. & 3. Spieler = 2 Kakao

→ Letzter Spieler = 3 Kakao

15. Je **1 Scheibe pro Spielerfarbe** auslegen:

→ Grundstufen der 3 Tempelleisten

→ Pyramidenleiste

→ Straße der Toten

→ Siegpunkteleiste

16. 6 Scheiben pro Spieler als **Technologiemarker** bereithalten.

17. 1 Arbeiter pro Spieler mit Stufe 3 auf **Aufstiegskreis**.

18. **4 Startplättchen** pro Spieler ziehen. Jeder Spieler wählt 2 aus und erhält die Startressourcen. Zudem gelten folgende Regeln:

→ Kosten für **Entdeckungsplättchen** müssen bezahlt werden können

→ Bei Fortschritten auf einer **Tempelleiste** erhält der Spieler sofort die entsprechende Belohnung

→ Bei **Verstärkungen** immer nur 1 Arbeiter verstärken (auch mehrfach möglich)

→ Bei **Technologieplättchen** eine Scheibe auf Plättchen mit der niedrigsten Kennziffer. **Tempelfortschritt** erhält der Spieler als kostenlosen Bonus.

19. Restliche Arbeiterwürfel mit Stufe 1 (wenn nicht durch Startplättchen erhöht) **auf die auf den Startplättchen angegebenen Aktionstafeln**.

Maximal 1 Arbeiter pro Spieler und Aktionstafel!

Bei 2/3 Spielern: 2 Startplättchen ziehen und 3 neutrale Arbeiter mit Stufe 1 auf die ersten drei unterschiedlichen angegebenen Aktionstafeln legen. Bei 2 Spielern wird dieser Schritt 2x durchgeführt.