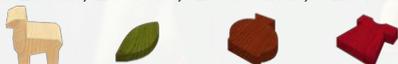


# Die Prinzen von Machu Picchu: Spielregel

## SPIELMATERIAL

### Holzteile:

- 1 Zeitmarker (orange)
- 8 achteckige Opfersteine (hellgrau)
- Waren:  
38 Lamas, 28 Coca, 28 Keramik, 28 Tuch



Material der Spieler (in 5 Farben):

- 60 Inkas (Holzscheiben)
- 10 Spielfiguren: 5 x „Läufer“, 5 x „Inkaprinz“



- Spielplan dt./engl.
- Spielregel dt./engl.
- Schnelleinstieg dt./engl.
- Almanach von Machu Picchu dt./engl.
- 28 Opferkarten

### Stanzteile (auf 2 Tableaus):

- 64 Maismarker (als 1er und 3er)
- 6 Jungfrauen
- 5 Priester des Pumas
- 4 Priester des Kondors
- 5 Spielhilfen
- 1 Sonnenscheibe (gelb, Startspieler)
- 7 Mondscheiben (rund)

## SPIELABLAUF / SPIELZIEL / SPIELENDE

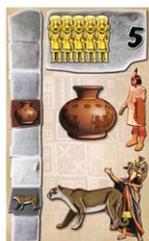
### Überblick über den Spielablauf

Jeder Spieler hat auf dem Spielplan:

- 1 Inkaprinzen zum Auswählen der Spielzüge
- 1 Läufer zum Vorrücken auf dem Inkapfad
- (meist) mehrere Inkas zur Warenproduktion

Die Spieler dürfen reihum mit ihren Inkaprinzen in den 15 Stadtvierteln umherziehen. Mit dem Betreten eines Stadtviertels wird eine bestimmte Aktion ausgelöst. In 5 Stadtvierteln können Inkas Waren produzieren (Mais, Lamas, Coca, Keramik und Tuch). Mit diesen Waren werden insbesondere neue Inkas auf dem Spielplan eingesetzt sowie Priester und Jungfrauen erworben. Wenn die Priester und Jungfrauen Lamas opfern, schreitet der Läufer auf dem Inkapfad voran. Beim Erreichen des Berggipfels (Feld 20) erhält der Spieler eine zusätzliche Opferkarte. Der Läufer springt dann von der „20“ auf die „0“ zurück und schreitet der nächsten Opferkarte entgegen.

Die Opferkarten bringen dem Spieler Siegpunkte. Nebenstehend ist eine Opferkarte als Beispiel dargestellt. Diese Karte bringt jeweils einen Siegpunkt für jeden eigenen Inka, der sich im Viertel der Töpfer befindet, und zusätzlich einen Siegpunkt für jeden eigenen Priester des Pumas. Nach demselben Prinzip bringen auch die an-



deren Karten Siegpunkte. Bei einer Eroberung Machu Picchus durch die Spanier kommt den oben auf der Karte abgebildeten Goldfiguren eine besondere Bedeutung zu.

Das Spiel hat einen Tag-Nacht-Rhythmus: Inkas dürfen nur einmal täglich produzieren, und in jedem Tempel darf nur einmal täglich geopfert werden. Die Nacht dient unter anderem der Erholung der Inkas, Priester und Jungfrauen, um am nächsten Tag wieder produzieren bzw. opfern zu können.

### Spielende

#### Das Spiel kann auf zwei Weisen enden:

**Rettung Machu Picchus:** Sind alle 15 Priester und Jungfrauen durch die Spieler erworben worden, endet das Spiel sofort. Es ist den Inkas dann gelungen, die Hilfe des Sonnengottes Tayta Inti zu erlangen. Mit seiner Hilfe bleibt Machu Picchu den Spaniern verborgen. Gewinner ist, wer die meisten Siegpunkte erreicht hat.

**Eroberung durch die Spanier:** Wenn der 9. Tag beendet wird, erobern die Spanier Machu Picchu. Da sie es auf das Gold der Inkas abgesehen haben, multipliziert der Spieler mit dem meisten Gold seine Siegpunkte mit 3 und der mit dem zweitmeisten Gold mit 2. Bei den anderen Spielern ändern sich die Siegpunkte nicht. Die Anzahl des Goldes ist oben rechts auf den Opferkarten dargestellt.

Die genauen Details der Endwertung sind am Ende der Regel aufgeführt.



# SPIELBEGINN

Die anderen Spieler platzieren reihum ebenfalls einen eigenen Inka ihrer Wahl auf dem Spielplan. Diese Wahl ist völlig frei: Jeder darf für seinen Inka auch einen Beruf auswählen, der bereits von einem anderen Spieler ausgewählt worden ist.

## Den ersten Spielzug auswählen

Der Startspieler setzt in seinem ersten Zug seine zweite Spielfigur („Inkaprinz“) auf ein beliebiges Stadtviertel auf dem Spielplan und löst die damit verbundene Aktion aus. Danach folgen in Sitzreihenfolge im Uhrzeigersinn die anderen Spieler.

## Ziehen des Inkaprinzen

Die Spieler ziehen reihum, bis das Spiel beendet ist. In jedem Zug darf ein Spieler wahlweise:

- seinen Inkaprinzen in ein **benachbartes Stadtviertel** ziehen, oder
- ein Lama abgeben und in ein **anderes beliebiges Stadtviertel** ziehen, oder
- mit seinem Inkaprinzen **im selben Stadtviertel** stehen bleiben. In diesem Fall nimmt der Spieler vom Spielplan eine Mondscheibe und die mit dem Stadtviertel verbundene Aktion wird nicht ausgeführt.

# DIE STADTVIERTEL

In 9 der 15 Stadtviertel darf nur einmal täglich eine Aktion ausgelöst werden. Hierbei handelt es sich um die **5 Stadtviertel zur Produktion** (rundes bzw. quadratisches Symbol) und die **4 Tempel** (achteckiges Symbol). In jeder Nacht wird dort jeweils eine Ware bzw. in den Tempeln jeweils ein Opferstein abgelegt. Betritt ein Inkaprinz eines dieser 9 Stadtviertel, erhält der Spieler den Bonus. Den Rest des Tages darf dieses Stadtviertel zwar weiterhin von den Inkaprinzen betreten werden, aber es kann dort dann nicht mehr produziert oder geopfert werden.

## Fünf Stadtviertel zur Produktion:

**Maisterrassen / Lamawiese / Cocaplantage / Viertel der Töpfer / Viertel der Weber**

Betritt ein Inkaprinz eines dieser 5 Stadtviertel, so erhält der Spieler den gesamten Bonus der in dem Stadtviertel liegt. Zusätzlich dürfen alle in eigenen und fremden Inkas (Holzscheiben) in diesem Stadtviertel produzieren. Die Maisbauern produzieren jeweils 3 Mais, die Inkas der anderen Stadtviertel produzieren jeweils 1 Lama, 1 Coca, 1 Keramik bzw. 1 Tuch, müssen hierfür allerdings jeweils ein Mais an die Bank bezahlen.

### Beispiel

*Blau betritt mit seinem Inkaprinzen die Cocaplantage und nimmt sich die beiden Coca, die in dem Stadtviertel liegen. Weiterhin dürfen alle Inkas in der Cocaplantage produzieren. Gelb zahlt 1 Mais in die Bank und nimmt sich 1 Coca aus der Bank. Entsprechend gibt Blau 1 Mais*

*für 1 Coca und Rot 2 Mais für 2 Coca.*



Die Inkas sind nicht gezwungen zu produzieren. Wenn ein Spieler keinen Mais abgeben will oder

kann, produziert der entsprechende Inka nichts. Nur wenn ein Bonus vorhanden ist, können die Inkas produzieren. Ansonsten haben sie ihr Tagewerk bereits vollbracht.

## Vier Stadtviertel zum Opfern (4 Tempel)

Wenn ein Inkaprinz einen der 4 Tempel betritt, nimmt der Spieler alle dort vorhandenen Opfersteine vom Spielplan und zieht für jeden dieser Opfersteine mit seinem Läufer 3 Schritte auf dem Inkapfad vorwärts. Zusätzlich darf jetzt in diesem Tempel geopfert werden. Die Reihenfolge beim Opfern entspricht der Sitzreihenfolge im Uhrzeigersinn, ausgehend von dem Spieler, der den Tempel betritt. Nur wenn Opfersteine vorhanden sind, kann in einem Tempel geopfert werden.

In den **Tempeln des Kondors, des Pumas und der Sonne** werden Lamas geopfert. Diese Opfer werden durch Priester bzw. Jungfrauen ausgeführt. Wird z.B. der Tempel des Kondors betreten, so dürfen alle Kondor-Priester je 1 Lama opfern. Jeder Spieler darf für jeden eigenen Kondor-Priester 1 Lama an die Bank bezahlen und zieht dafür mit seinem Läufer auf dem Inkapfad vor-

# DIE STADTVIERTEL

wärts. Die Anzahl der Schritte entspricht jeweils der niedrigsten aufgedeckten Zahl auf der Ablage oben rechts auf dem Spielplan. In der nebenstehend abgebildeten Situation bringt das Lamaopfer eines Kondor-Priesters 4 Schritte auf dem Inkapfad. Würde der Tempel des Pumas betreten werden, könnte jeder Puma-Priester für 6 Schritte und bei dem Tempel der Sonne könnte jede Jungfrau für 5 Schritte ein Lama opfern.



## Beispiel

Die Priester und Jungfrauen der Spieler sowie ihr Lamavorrat ergeben sich aus der folgenden Übersicht.

Blau	Gelb	Rot



Nebenstehend ist die Ablage der Jungfrauen auf dem Plan dargestellt.

Blau betritt den Tempel der Sonne, dort stehen zwei Opfersteine, sodass Blau 6 Schritte auf dem Inkapfad vorrückt. Nun dürfen alle Jungfrauen Lamas opfern. Gelb opfert ein Lama und zieht 7 Schritte auf dem Inkapfad vor, Rot hat zwar zwei Jungfrauen, aber nur ein Lama und opfert dieses für 7 Schritte. Hätte Rot ein weiteres Lama gehabt, so hätte er beide Lamas opfern können und wäre um insgesamt 14 Schritte vorgerückt.

**Haupttempel:** Hier dürfen alle Spieler Waren opfern. Ob sie bereits Priester und/oder Jungfrauen besitzen, ist dabei egal. Die geopferten Waren (3 Mais zählt als 1 Ware) müssen alle verschieden sein, sodass maximal 5 Waren geopfert werden können. Für jede geopfert Ware rückt der Läufer auf dem Inkapfad um 2 Schritte

vor. Opfert ein Spieler z.B. 1 Tuch, 1 Lama und 3 Mais, so sind dies 3 Wareneinheiten und der Läufer rückt entsprechend 6 Schritte auf dem Inkapfad vorwärts.

## Zwei Stadtviertel zum Einsetzen von neuen Inkas:

### Hütte des Wächters / Königspalast

Hier darf der Spieler Holzscheiben aus seinem Vorrat als Inkas in die Produktionsstadtviertel einsetzen. Für das Einsetzen muss der Spieler jeweils zwei bestimmte Waren an die Bank bezahlen und legt dann seinen Inka auf dem Plan in dem Stadtviertel ab.

Welche Waren bezahlt werden müssen, ergibt sich aus der nebenstehenden Tabelle, die sich auch auf den Spielhilfen befindet.

Ort	Inka einsetzen	
	wo	Kosten

Maisbauern und Lama-hirten werden nur in der **Hütte des Wächters** eingesetzt, Cocapflanzer, Töpfer und Weber nur im **Königspalast**. In

einem Zug darf pro Stadtviertel nur 1 Inka eingesetzt werden. Befinden sich im eigenen Vorrat keine Inkas mehr, kann auch kein weiterer Inka eingesetzt werden. Ansonsten ist die Gesamtzahl der Inkas pro Stadtviertel nicht eingeschränkt.

## Beispiel:

Der rote Inkaprinz betritt den Königspalast. Rot bezahlt 1 Keramik und 1 Tuch für einen Cocapflanzer und 1 Coca und 1 Keramik für einen Weber in die Bank, dann legt er je einen Inka in die Cocaplantage und das Viertel der Weber. Zusätzlich hätte er in diesem Zug, bei entsprechender Bezahlung, noch einen Töpfer einsetzen können.

## Merkhilfe:

Im Königspalast benötigt man zum Einsetzen jeweils die anderen beiden Waren.

Auch im Haus des Wächters benötigt man die andere Ware (Mais oder Lama). Zusätzlich benötigt der Lamahirte Coca (um sich die Zeit zu vertreiben) und der Maisbauer Keramik (um den Mais aufzubewahren).

# DIE STADTVIERTEL

## Zwei Stadtviertel zum Erwerben von Priestern und Jungfrauen

### Haus der Jungfrauen / Haus der Priester

Hier darf der Spieler Jungfrauen bzw. Priester erwerben. In einem Zug darf nur eine Jungfrau oder ein Priester erworben werden. Die Kosten sind auf den Karten aufgedruckt und werden in die Bank bezahlt. Die Jungfrau bzw. der Priester wird von links von der Ablage auf dem Spielplan genommen und offen vor dem Spieler abgelegt.

#### Beispiel:

Der gelbe Inkaprinz betritt das Haus der Priester. Gelb kann nun entweder einen Priester des Pumas oder einen Priester des Kondors erwerben. Er entscheidet sich für einen Puma-Priester und bezahlt 2 Tuch, 1 Keramik und 1 Coca in die Bank. Dann nimmt er sich den linken Puma-Priester vom Plan, sodass bei den Puma-Priestern die „5“ aufgedeckt wird.



hingegen Coca kaufen, nimmt er das unterste Coca vom Markt und zahlt 5 Mais (Zahl unter dem Coca) in die Bank. Will er 2 Coca kaufen, nimmt er die beiden Coca vom Markt und zahlt 11 Mais. Er kann dann noch weitere Coca von der Bank kaufen, diese haben einen Preis von jeweils 6 Mais.

Bevor der Spieler Waren handelt, darf er entweder 1 Wareneinheit vom Markt entfernen oder 1 Wareneinheit zusätzlich auf dem Markt ablegen. Auf diese Weise kann er den Preis einer Warenerart vorab beeinflussen.

#### Beispiel:

Die aktuelle Situation auf dem Markt ist in der folgenden Abbildung dargestellt.

Ein Spieler betritt mit seinem Inkaprinzen den Markt und möchte 2 Tuch und 1 Coca verkaufen sowie 1 Keramik und 1 Lama kaufen. Er entfernt zunächst ein Tuch vom Markt und gibt es der Bank, dann verkauft er seine beiden Tuch für 5 und 4 Mais und legt sie auf den Markt. Auch das Coca legt er auf den Markt und erhält 5 Mais. Er nimmt ein Lama vom Markt und zahlt hierfür 4 Mais, schließlich zahlt er 6 Mais für 1 Keramik, diese Keramik nimmt er sich aus der Bank.

MARKT			
6	5	4	5
5	4	4	4
4	4	3	3
3	3	3	3

## Zwei Stadtviertel mit Sonderaktionen

### Marktplatz

Hier darf der Spieler mit der Bank unbegrenzt Waren handeln. Die verkauften Waren werden auf der Markttabelle abgelegt, und die gekauften Waren werden von dort entnommen. Dabei ändert sich automatisch der Preis der Waren, der in Mais angegeben ist (die Inkas hatten keine Währung). Ist eine Marktspalte leer, darf direkt bei der Bank beliebig weiter zum Preis von jeweils 6 Mais eingekauft werden. Ist eine Marktspalte voll, darf direkt bei der Bank beliebig weiter zum Preis von jeweils 3 Mais verkauft werden.

Will ein Spieler bei der nebenstehenden Marktsituation ein Coca verkaufen, so legt er es auf die höchste nicht besetzte Zahl, also auf die „4“, und bekommt 4 Mais aus der Bank. Will er zwei Coca verkaufen, so legt er das erste Coca auf die „4“, das zweite auf die „3“ und bekommt insgesamt 7 Mais aus der Bank. Er kann auch noch weitere Coca verkaufen, für diese bekommt er jeweils 3 Mais. Diese Coca-Einheiten werden an die Bank gegeben. Will er



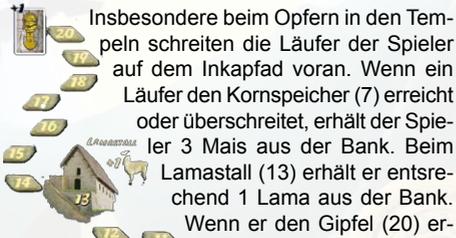
## Sonnenuhr

Hier darf der Spieler **einen** eigenen, sich bereits in einem Stadtviertel befindenden Inka seiner Wahl hinschicken, um bis zum Einbruch der Nacht Dienst zu tun. Er nimmt eine runde Holzscheibe aus ihrem Stadtviertel und legt sie bei der Sonnenuhr ab. Die Spieler nehmen ihre Inkas, die sie am Tage zur Sonnenuhr geschickt haben, erst in der kommenden Nacht in ihren persönlichen Vorrat zurück und kassieren dann für jeden zurückgenommenen Inka aus der Bank 3 verschiedene, beliebige Waren sowie 3 Schritte für ihren Läufer auf dem Inkapfad.

#### Tipp:

Die Sonnenuhr ist im Spiel die einzige Möglichkeit, mit der eingesetzte Inkas ihren gewählten Beruf wieder ändern können! Dies kann wichtig sein, um die Siegpunkte der eigenen Opferkarten für die Schlussabrechnung zu optimieren.

# DER INKAPFAD



Insbesondere beim Opfern in den Tempeln schreiten die Läufer der Spieler auf dem Inkapfad voran. Wenn ein Läufer den Kornspeicher (7) erreicht oder überschreitet, erhält der Spieler 3 Mais aus der Bank. Beim Lamastall (13) erhält er entsprechend 1 Lama aus der Bank. Wenn er den Gipfel (20) er-

reicht, nimmt er vom Stapel der Opferkarten die obersten 3 Karten auf seine Hand und legt 2 beliebige Karten aus seiner Hand wieder geheim unter den Stapel zurück. Er darf also auch Karten, die er bereits zuvor hatte, zurückgeben. Die Opferkarten werden verdeckt gehalten, die anderen

Spieler dürfen aber die Anzahl erfragen. Vom Gipfel (20) springt der Läufer direkt auf die „0“. Wenn er z.B. auf der „18“ steht und 5 Schritte voranschreitet, kommt er auf der „3“ zum Stehen.

Das Lama und der Mais des Inkapfads werden erst am Ende des Zuges ausgezahlt. Ein Spieler kann also insbesondere das Lama nicht im selben Zug im Tempel opfern.

## Beispiel

*Der Läufer eines Spielers steht auf der „12“, er hat geopfert und schreitet 15 Schritte voran. Bis zum Gipfel (20) sind es 8 Schritte, es bleiben also noch 7 Schritte, sodass er bei der „7“ zum Stehen kommt. Der Spieler erhält 1 Lama, denn der Lamastall wurde passiert, er nimmt 3 Opferkarten auf und legt 2 zurück, und da er auch den Kornspeicher erreicht hat, bekommt er noch 3 Mais.*

# TAG UND NACHT

## Das Ende des Tages

Wie bereits beschrieben, darf ein Inkaprinz auch auf demselben Feld stehenbleiben. In diesem Fall nimmt sich der Spieler eine Mondscheibe vom Spielplan. Es wird allerdings keine Aktion ausgelöst, auch nicht in Stadtvierteln die mehrfach am Tag aktiviert werden können.

Insgesamt gibt es 7 Mondscheiben. Der Spieler, der die dritte Mondscheibe vom Spielplan aufnimmt (danach liegen nur noch 4 Mondscheiben auf dem Spielplan), läutet das Ende des Tages ein. Er nimmt sich zusätzlich die Startscheibe (Sonnenscheibe) vom Plan, sodass jetzt der Mond am Himmel sichtbar ist. Die anderen Spieler führen nun an diesem Tag jeweils noch einen Zug aus. Der letzte Spieler des Tages nimmt sich nach seinem Zug 1 Mais von der Zeitleiste und deckt damit das Mondscheibensymbol der Nacht auf. Danach setzt die Nacht ein und am nächsten Tag ist der Spieler mit der Startscheibe der Startspieler.

## Die Nacht

In der Nacht geschieht Folgendes:

- **Mondscheiben:** Die Mondscheiben der Spieler werden eingelöst und wieder auf dem Spielplan abgelegt. Sie bringen entweder 2 bzw. 3 Schritte auf dem Inkapfad oder die auf den Mondscheiben abgebildeten Waren. Außer für die 3 Mais muss für jede andere Ware, wie

auch ansonsten bei der Produktion, jeweils 1 Mais in die Bank bezahlt werden. Besitzt ein Spieler die Mondscheibe mit den 3 Mais, darf er diese zuerst einlösen und den Mais bei anderen Mondscheiben verwenden.

- **Sonnenuhr:** Die Spieler nehmen ihre Inkas, die sie am Tag zur Sonnenuhr geschickt haben, in ihren persönlichen Vorrat zurück und kassieren für jeden zurückgenommenen Inka aus der Bank 3 verschiedene, beliebige Waren sowie drei Schritte auf dem Inkapfad.
- **9 x Bonus:** Auf dem Spielplan werden 9 neue Bonuseinheiten platziert. In jedem der 4 Tempel auf dem Spielplan wird jeweils ein (weiterer) Opferstein platziert und in jedem der 5 Stadtviertel zur Produktion jeweils eine (weitere) Wareinheit:
  - 3 Mais auf den Maisterrassen
  - 1 Lama auf der Lamawiese
  - 1 Coca in der Cocaplantage
  - 1 Keramik im Viertel der Töpfer
  - 1 Tuch im Viertel der Weber

Wenn sich in einem Stadtviertel bereits 2 Bonuseinheiten befinden, wird allerdings keine weitere Bonuseinheit dazugestellt.

- **Zeitmarker:** Der Marker auf der Zeitleiste wird nach oben auf den neuen Tag geschoben. Der Startspieler legt seine Sonnenscheibe wieder auf den Mond zurück und führt danach den

# TAG UND NACHT

ersten Zug des neuen Tages aus.

## Sonderregeln für den letzten Tag (Tag 9)

Da auf den letzten Tag keine Nacht mehr folgen wird, gelten für die Mondscheiben und die Sonnenuhr am letzten Tag besondere Regeln:

**Mondscheiben:** Der Bonus einer Mondscheibe wird sofort ausgezahlt. Wer also z.B. die Mond-

scheibe mit dem Lama nimmt, zählt 1 Mais und erhält dafür sofort 1 Lama. Die Mondscheibe bleibt dann aber trotzdem beim Spieler liegen.

**Sonnenuhr:** Auch der Bonus für Inkas bei der Sonnenuhr wird am letzten Tag sofort ausgezahlt, die Holzscheibe des Inkas bleibt jedoch bis zum Spielende bei der Sonnenuhr liegen.

## SPIELENDE

### Rettung Machu Picchu

Wenn alle **15 Priester und Jungfrauen durch die Spieler erworben sind**, also keine mehr auf der Ablage auf dem Spielplan liegen, endet das Spiel sofort nach dem Zug des Spielers, der die letzte Karte (Priester/Jungfrau) erwirbt. Ebenso endet das Spiel sofort nach dem Zug, in dem der **Stapel der Opferkarten aufgebraucht** ist. Falls in diesem Zug noch weitere Spieler eine Opferkarte erhalten würden, erhalten sie statt der Opferkarte 3 Siegpunkte. In den beiden Fällen ist es durch die Jungfrauen und Priester bzw. die Opferkarten gelungen, die Hilfe des Sonnengottes Tayta Inti zu erlangen, sodass die Spanier Machu Picchu nicht finden werden. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten.

### Eroberung durch die Spanier

Wenn es zu keiner Rettung Machu Picchu kommt, endet das Spiel am Ende des 9. Tages, also nachdem am 9. Tag die 3. Mondscheibe ausgewählt worden ist und dann die anderen Spieler noch ihren letzten Spielzug gemacht haben. In diesem Fall finden und erobern die Spanier Machu Picchu. Sie haben es vor allem auf das Gold der Inkas abgesehen. Je nach Anzahl ihrer auf den Opferkarten gesammelten Goldfiguren werten die Spieler ihre Siegpunkte entweder einfach, doppelt oder dreifach. Es gewinnt der Spieler mit der höchsten Endwertung.

### Siegpunkte

Die Siegpunkte der Spieler werden folgendermaßen ermittelt:

Die Symbole auf den Opferkarten bringen jeweils für jeden eigenen Inka im jeweiligen Stadtviertel bzw. für jede(n) eigene(n) Priester/Jungfrau einen Siegpunkt. Weiterhin gibt es noch 1 Siegpunkt für jedes auf dem Inkapfad erreichte Lagerhaus („7–12“: 1 Siegpunkt, „13–19“: 2 Siegpunkte).

Zur Auswertung werden zunächst die Opferkarten nebeneinandergelegt. Bei dem nachfolgend abgebildeten Beispiel hat der Spieler auf seinen Karten insgesamt 1 Mais-, 2 Coca-, 2 Tuch- und 3 Puma-Symbole. Es sei weiterhin angenommen, dass der Spieler (Blau) nebenstehende eigene



Inkas in den Stadtvierteln besitzt und über die folgenden Priester/Jungfrauen verfügt:




Nun werden die Punkte entsprechend der Reihenfolge auf den Opferkarten addiert. Insgesamt enthalten die Karten 1 Mais-Symbol. Die 2 Maisbauern bringen daher  $1 \times 2 = 2$  Siegpunkte. Ein Lama-Symbol hat der Spieler nicht. Seine beiden Coca-Symbole bringen  $2 \times 1 = 2$  Siegpunkte und die beiden Tuch-Symbole  $2 \times 3 = 6$  Siegpunkte. Schließlich erhält er für die 3 Puma-Symbole  $3 \times 2 = 6$  Siegpunkte. Es sei angenommen, dass der blaue Läufer auf dem Inkapfad auf der „11“ steht. Dies bringt noch einen weiteren Siegpunkt. Insgesamt ergeben sich also  $2 + 2 + 6 + 6 + 1 = 17$  Siegpunkte. Die Punktzahl wird mit dem Inkaprinzen auf der umlaufenden Siegpunkteiste abgetragen.

### Endwertung: Rettung Machu Picchu

Es gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten. Bei Punktgleichstand entscheidet die Anzahl der Waren (3 Mais = 1 Ware).

# SPIELLENDE

## Endwertung: Eroberung Machu Picchu

Auch bei einer Eroberung durch die Spanier werden die Siegpunkte wie zuvor beschrieben ermittelt. Allerdings wird zusätzlich das Gold der Spieler gezählt. Die Anzahl der Goldfiguren ist oben rechts auf den Opferkarten zu sehen. In dem Beispiel ergibt sich:

$$5 + 5 + 3 + 5 = 18 \text{ Gold}$$

Zusätzlich zählt noch jedes erreichte Lagerhaus wie ein Gold, somit kommt man in dem Beispiel mit dem Läufer auf der „11“ auf insgesamt  $18 + 1 = 19$  Gold.

Die Siegpunkte, wie sie zuvor beschrieben wurden, werden bei dem Spieler mit dem meisten Gold verdreifacht und bei dem Spieler mit dem zweitmeisten Gold verdoppelt. Bei allen anderen Spielern bleiben die Siegpunkte unverändert. Haben zwei



Spieler die gleiche Anzahl an Gold, so erhalten sie beide den gleichen Faktor. Wenn z.B. zwei Spieler am meisten Gold haben, so werden ihre Siegpunkte entsprechend jeweils verdreifacht, bei allen Spielern mit dem nächstmeisten Gold werden die Siegpunkte verdoppelt.

Gibt es bei dem Endergebnis einen Gleichstand, entscheidet wiederum die Anzahl der Waren.

*Beispiel für die Eroberung Machu Picchu:*

	Siegpunkte	Gold	Faktor	Endwertung
Blau	17	18	3	51
Grün	34	12	1	34
Rot	18	17	2	36
Gelb	27	17	2	<b>54</b>

*In diesem Fall hat Gelb die höchste Endwertung und gewinnt das Spiel.*

## HÄUFIGE FRAGEN (FAQ)

### *Was ist wahrscheinlicher: Die Rettung Machu Picchu, oder die Eroberung durch die Spanier?*

Das kommt immer auf die Spieler an: Wenn die Inkas hart und effizient arbeiten, wird es ihnen leichter fallen alle Priester und Jungfrauen zu bezahlen. Wenn sie weniger arbeiten und frühzeitig Mondscheiben nehmen, wird die Eroberung durch die Spanier wahrscheinlicher. Da es einige Erfahrung braucht, um effizient zu produzieren, ist in den ersten Spielen eher mit einer Eroberung durch die Spanier zu rechnen.

### *Darf man eine Bonuseinheit nehmen, ohne im Stadtviertel vertreten zu sein?*

Ja, es ist nicht notwendig, eigene Inkas in dem Stadtviertel bzw. eigene Priester / Jungfrauen des entsprechenden Tempels zu besitzen.

### *Können Spieler miteinander Waren handeln?*

Nein, es ist auch nicht möglich Waren zu verleihen, zu verschenken oder auf andere Weise einander

zur Verfügung zu stellen. Die einzige Möglichkeit zu handeln besteht mit der Bank auf dem Marktplatz.

### *Kann ein Inkaprinz stehenbleiben und die gleiche Aktion nochmals ausführen?*

Nein, wenn der Inkaprinz stehenbleibt wird keine Aktion ausgeführt (dies kann auch durch die Zahlung eines Lamas nicht geändert werden). Stattdessen erhält der Spieler in diesem Fall eine Mondscheibe. Wenn z.B. ein Spieler, dessen Inkaprinz im Haus der Priester steht, einen weiteren Priester erwerben möchte, muss sein Inkaprinz erst das Haus der Priester verlassen.

### *Ist es immer sinnvoll zu opfern?*

Die Spieler sollten beim Opfern im Haupttempel vorsichtig sein. Insbesondere in den ersten Tagen werden die Waren dringend benötigt um sich aufzubauen. Andererseits ist es meist sinnvoll mit Priestern und Jungfrauen Lamas zu opfern, wenn die Möglichkeit hierzu besteht.

## DANKSAGUNG

Warum ein Spiel über Machu Picchu? Es ist ein unglaublicher Ort, voller Geheimnis und Inspiration, und er liegt in Peru, der Heimat meiner Frau Kathia. Es haben so viele Leute geholfen dieses Spiel zu verwirklichen, dass sie nicht alle namentlich genannt werden können. Ohne Peter Dörsam wäre ich verloren gewesen. Einige Namen die besonders erwähnt werden sol-

len können beim Öffnen der Spielschachtel an der Seite gelesen werden. Andere Spieletester und Helfer, die dort nicht erwähnt sind, waren jedoch nicht weniger wichtig! Die Zusammenarbeit hat viel Spaß gemacht, und wir alle hoffen, dass Ihnen dieses Spiel gefallen wird!  
Hamburg, im September 2008 *Mac Gerdtz*