








SPIELAUFBAU















Spielbrettaufbau

- Die **Aktionstafeln** 2/3/4/5/6/7 werden gemischt und offen auf die Aktionsplätze 2–7 gelegt.
- Je Kategorie A/B/C wird jeweils ein **Herrscherplättchen** offen auf eines der freien Felder von 1 gelegt.
- **6 Technologieplättchen** kommen offen in aufsteigender Reihenfolge auf die Felder von 5.
- **3 Tempelbonusplättchen** kommen offen auf das entsprechende Feld der **Tempelleisten**   .
- Die **helle Kalenderscheibe**  kommt auf **Feld 0** der Kalenderleiste.
- Die **dunkle Kalenderscheibe**  kommt bei 2/3/4 Spielern auf **Feld 10/11/12** der **Kalenderleiste**.
- Die **Gebäude**  füllen die **Gebäudeleiste** auf dem Spielplan von rechts auf (Feld ganz links bleibt frei).
- Die **Verzierungsplättchen** werden verdeckt gemischt. 4 davon werden offen und der Rest als Stapel auf 7 gelegt.
- Die **Pyramidensteine** werden verdeckt gemischt und neben dem Spielbrett bereitgelegt. 3 davon werden offen auf die entsprechenden Felder von 8 gelegt.
- Nun baut man mit beliebigen Steinen die **Anfangspyramide** in Abhängigkeit der Spielerzahl (2/3/4):






- Alle **Entdeckungsplättchen** werden verdeckt gemischt und folgendermaßen offen verteilt:
 - **Aktionstafel** 1/2/3/4/7: Jeweils ein Plättchen in den **Anbetungsraum**.
 - Auf die **Straße der Toten** : 3/2/1 Plättchen gestapelt in den unteren/mittleren/oberen Bereich.
 - **Tempelleisten**: Plättchen auf die entsprechenden Felder in der aufgedruckten Anzahl für 2/3/4 Spieler.


Spielaufbau der Spieler

- Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält 12  und 4 **Arbeiterwürfel** () in seiner Farbe.
- Beginnend beim Startspieler erhalten die Spieler im Uhrzeigersinn  jeweils den korrespondierenden **Zugfolgemarkers** .
- Der Startspieler erhält 1 , die nachfolgenden Spieler erhalten 2  und der letzte Spieler 3 .
- Die Spieler platzieren je einen  auf den **Grundstufen der drei Tempel**, der **Pyramidenleiste**, der **Straße der Toten**  und der **Siegpunktleiste**.
- 6  werden als **Technologiemarker** neben dem Spieler bereit gelegt.
- Jeder Spieler platziert einen **Arbeiterwürfel** mit  in die Mitte des **Aufstiegskreises**.
- Jeder Spieler erhält 4 **Startplättchen**, wählt zwei aus davon und nimmt sich anschließend die darauf angegebenen Ressourcen. Zudem gelten dabei folgende Regeln:
 - Nimmt man ein **Entdeckungsplättchen**, so muss man die Kosten bezahlen können.
 - Bei **Fortschritten auf der Tempelleiste** nimmt man sich die angegebenen Belohnungen.
 - Beim **Verstärken** wird immer nur einen Arbeiter verstärkt (ggf. auch mehrfach).
 - Wählt man das **Technologieplättchen**, so setzt man einen  auf Technologieplättchen mit der niedrigsten Kennziffer. Den Tempelfortschritt erhält man kostenlos als Belohnung.
- Jeder Spieler erhält zusätzlich die **Startressourcen**, die auf den ausgewählten Startplättchen angegeben sind.
- Jeder Spieler setzt seine restlichen **Arbeiterwürfel** mit  (außer ein Startplättchen gibt etwas anders vor) auf die auf den gewählten Startplättchen angegebenen Aktionstafeln. *Jeder Spieler darf maximal einen Arbeiter auf ein und dieselbe Aktionstafel setzen!*
- **Bei 2-3 Spielern**: 2 Startplättchen ziehen und 3 neutrale Arbeiter mit  auf die ersten drei unterschiedlichen Aktionstafeln legen, die dort angegeben sind. **Bei 2 Spielern** wird dieser Schritt erneut durchgeführt.


SPIELERREIHENFOLGE







1. Der **Startspieler** startet mit seiner Aktion, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn .
2. **Nachdem der letzte Spieler** an der Reihe war, wird die **helle Kalenderscheibe**  um ein Feld nach unten in Richtung der **dunklen Kalenderscheibe**  versetzt.
3. Treffen die beiden Kalendersteine aufeinander, wird eine **Eklipsen-Wertung** ausgelöst. Zuvor wird jedoch noch eine weitere Spielrunde durchgeführt. Sollte nicht der letzte Spieler die Eklipse ausgelöst haben, wird die aktuelle Runde zunächst zu Ende und anschließend noch eine weitere komplette Runde gespielt.

Die Schritte 1-3 werden insgesamt dreimal durchgeführt (3 Eklipsen). Die letzte Eklipse kann auch frühzeitig durch die **Fertigstellung der Pyramide** ausgelöst werden.















Es gewinnt der Spieler, der nach der finalen Eklipse die meisten  hat.

SPIELZUG

Der aktuelle Spieler bewegt entweder einen seiner freigesetzten Arbeiter um 1-3 Aktionstafeln im Uhrzeigersinn  weiter und verwendet dann die Aktionstafel **oder** er nutzt seinen kompletten Spielzug zum Freisetzen all seiner Arbeiter:
























Aktionstafel verwenden		Anbeten	Freisetzen
<i>Optional: für 3  darf der Spieler zu einem beliebigen Zeitpunkt des Zuges beliebig viele seiner Arbeiter freisetzen.</i>			
Arbeiter in den allgemeinen Aktionstafelbereich setzen		Arbeiter in den Anbetungsraum der aktuellen Aktionstafel 1/2/3/4 oder 7 setzen (max. Arbeiter pro Anbetungsraum = 1)	Beliebig viele seiner Arbeiter freisetzen indem man diese vom Anbetungsraum in den allgemeinen Bereich der Aktionstafel verschiebt.
Kakao  ernten	Hauptaktion ausführen	Vorhandene, fremde Arbeiter im Anbetungsraum müssen zuvor gegen eine Gebühr von 1  freigesetzt werden.	
 -Ernte: <i>1 + Anzahl an bei der Ankunft vorhandener^(*), unterschiedlicher Arbeiterwürfel Farben im allgemeinen Aktionstafelbereich</i> <i>^(*) der soeben gesetzte Würfel zählt nicht dazu</i>	Gebühren in  bezahlen: <i>Anzahl an bei der Ankunft vorhandener^(*), unterschiedlicher Arbeiterwürfel Farben im allgemeinen Aktionstafelbereich</i> <i>^(*) der soeben gesetzte Würfel zählt nicht dazu</i>	Einen Fortschritt auf dem entsprechenden Tempelstreifen durchführen oder / und^(*) Kosten des Entdeckungsplättchens bezahlen und dieses aufnehmen <i>^(*) gegen eine Gebühr von 1 , die vor dem Durchführen der Aktionen zu bezahlen ist, darf der Spieler beide Optionen ausführen</i>	

EKLIPSEN-WERTUNG

1. **Straße der Toten** : Jeder Spieler erhält als  das Ergebnis der Multiplikation seiner aktuellen Stufe auf  mit dem kleinsten sichtbaren -Wert der Gebäudeleiste.
2. **Pyramidenleiste**: Jeder Spieler erhält in der 1./2./3. Eklipse /4/3/2 je Fortschritt auf der Pyramidenleiste. Die Spieler mit dem größten Fortschritt erhalten zusätzlich 4. Anschließend werden alle Spielsteine wieder auf das Startfeld der Pyramidenleiste verschoben.
3. **Masken**: für jeden Satz mit 1/2/3/4/5/6/7 verschiedenen Masken erhält der Spieler 1/3/6/10/15/21/28.
4. **In der finalen Eklipse (3. Eklipse oder Eklipse, die durch das Setzen des finalen Pyramidensteins ausgelöst wurde)** werden die freigeschalteten Tempelbonusplättchen der Spieler gewertet.
5. **Unterhalt bezahlen**: 1  pro Arbeiter, 2  für Arbeiter mit Stärke / . Für jeden nicht bezahlten Kakao verliert der Spieler 3.
6. Die **helle Kalenderscheibe**  wird auf **Feld 0** zurückversetzt und  wird um ein Feld nach oben verschoben.
7. In einem 2/3-Spieler-Spiel werden nach der 1. und 2. Eklipse die neutralen Arbeiter analog zum Spielaufbau mittels neu gezogener Startplättchen erneut platziert.

HAUPTAKTIONEN

Wichtig: Pro Hauptaktion können maximal 3 der eigenen, freigesetzten Arbeiter eingesetzt werden, selbst wenn sich alle vier auf dem Feld befinden sollten. Der soeben platzierte Arbeiter muss eingesetzt werden.

- 1** • Der Arbeiter wird in einem der **Herrscherplättchen** festgesetzt und führt die entsprechende **Anbetungsaktion** durch. Zusätzlich kann man bei Zugbeginn für 1  das Entdeckungsplättchen kaufen.
- 2**
3
4 • Aufnehmen der **Ressourcen/Belohnungen** in Abhängigkeit der eingesetzten Anzahl an Arbeitern und deren niedrigsten Stärkewert. Anschließend wird einer der eingesetzten Arbeiter verstärkt. Bei drei Arbeitern darf noch eine weitere Verstärkung der eingesetzten Arbeiter durchgeführt werden.
- 5**
 1. Auswahl eines **Technologieplättchens**:
 - **1 Arbeiter** mit  /  /  ▷ Auswahl aus der oberen Reihe.
 - **1 Arbeiter** mit  /  oder **2 Arbeiter** ▷ Auswahl aus einer beliebigen Reihe.
 2. Kosten (1 oder 2 ) für das ausgewählte **Technologieplättchen** bezahlen und  darauf legen.
 3. Jeder Spieler dessen  bereits auf diesem Feld liegt, erhält 3.
 4. Einen Fortschritt auf dem entsprechenden Tempel machen und dabei die angegebenen Belohnungen einsammeln.
 5. Verstärken eines eingesetzten Arbeiters. **Ausnahme:** es wurde mit einem **einzigen** Würfel mit  /  ein Technologieplättchen aus der **zweiten** Reihe gewählt!
- 6**
 1. 2  bezahlen.
 2. Das erste Gebäude  von links von der **Gebäudeleiste** nehmen und so weit links, wie möglich, auf eine der drei Reihen der Aktionstafel setzen (in Abhängigkeit der Anzahl eingesetzter Arbeiter). Sollte dort kein Feld mehr frei sein, stellt man das Gebäude nach Möglichkeit eine bzw. zwei Reihe/n darüber.
 3. Der Spieler erhält die Anzahl an soeben überdeckten .
 4. Der Spieler steigt um eine Stufe auf der **Straße der Toten** .
 5. Einer der eingesetzten Arbeiter wird verstärkt. Bei drei Arbeitern darf noch eine weitere Verstärkung der eingesetzten Arbeiter durchgeführt werden.
- 7**
 1. Die **Kosten** in Abhängigkeit der Anzahl an eingesetzten Arbeitern 1/2/3 in Höhe von 3/2/1  bezahlen.
 2. Eines der 4 offenen **Verzierungsplättchen** wählen.
 3. Ausgewähltes Plättchen, mit auf die Pyramidenmitte gerichtetem , auf die unterste, freie Stufe auf eine der vier seitlichen Pyramidentreppenstufen platzieren.
 4. Der Spieler erhält 3 plus 1 für jedes **deckungsgleiche** Symbol. Bei deckungsgleichen Symbolen, bei denen das obere **farbig** ist, macht der Spieler zudem auf den entsprechenden Tempel jeweils einen Fortschritt.
 5. Der Spieler bewegt  auf der **Pyramidenleiste** ein Feld vorwärts.
 6. **Einer** der eingesetzten Arbeiter wird verstärkt.
 7. Es wird ein **neues Verzierungsplättchen** gezogen und offen auf das freigewordene Feld gelegt.
- 8**
 1. Der Spieler wählt den zu verbauenden **Pyramidenstein**, platziert diesen und bezahlt dafür die Kosten.
 2. Der Spieler erhält pro Stein, die für die entsprechende Ebene angegebenen  und zusätzlich 1 für jedes **deckungsgleiche** Symbol. Bei deckungsgleichen Symbolen, bei denen das obere **farbig** ist, macht der Spieler zudem auf den entsprechenden Tempel jeweils einen Fortschritt.
 3. Der Spieler macht für den gelegten **Pyramidenstein** einen Fortschritt auf der **Pyramidenleiste**.
 4. Die Schritte 1-3 können je nach Anzahl der eingesetzten Arbeiter maximal zweimal wiederholt werden.
 5. Einer der eingesetzten Arbeiter wird verstärkt. Bei drei Arbeitern darf noch eine weitere Verstärkung der eingesetzten Arbeiter durchgeführt werden.
 6. Es werden neue Pyramidensteine gezogen und offen auf die freigewordenen Felder gelegt.
 7. Hat der Spieler **den Abschlussstein der Pyramide gesetzt, wird jetzt die letzte Eklipse ausgelöst.**

ARBEITER VERSTÄRKEN



Wird ein Arbeiter verstärkt, werden die Würfelaugen seines Würfels, die seine Stärke repräsentieren, um 1 erhöht. Sobald ein Arbeiter einen Stärkewert von erreicht hat, erfolgt sofort dessen **Aufstieg**.

Wichtig: Es können ausschließlich freigesetzte Arbeiter verstärkt werden. Also niemals Arbeiter, die sich in einem Anbetungsraum befinden.

Wichtig: Hat ein Spieler zwei Verstärkungen und erfährt der ausgewählte Arbeiter während der ersten Verstärkung einen Aufstieg, dann verfällt die zweite, falls der Spieler die Aktion mit nur einem Arbeiter durchgeführt hat (Grund: nach dem Aufstieg befindet sich der Arbeiter auf der Aktionstafel).

AUFSTIEG

Hat ein Arbeiter **nach der Verstärkung** den Würfelwert , so erfolgt sein **Aufstieg**:

- Der Spieler bewegt auf die nächste Stufe der **Straße der Toten** .
- Der Arbeiter wird auf gedreht und in den **allgemeinen Bereich** von gesetzt.
- Der Spieler wählt sich **eine** der 5 Belohnungen aus:
 - 5
 - 5
 - 1 **Fortschritt** auf einem beliebigen **Tempel**
 - 3 bezahlen, um 2 Fortschritte auf Tempeln zu machen (2x1 oder 1x2).
 - Hat der Spieler nur 3 Arbeiter, kann er seinen 4. Arbeiter mit aus dem Aufstiegskreis freischalten und in den allgemeinen Bereich von setzen (ohne eine Aktion durchzuführen).
Zusätzlich erhält der Spieler 2 .
- Die **helle Kalenderscheibe** wird ein Feld nach unten verschoben.

REGELN, DIE OFT VERGESSEN WERDEN

- Die **helle Kalenderscheibe** wird jedes Mal ein Feld ein Feld weiter bewegt, wenn:
 - der letzte Spieler seinen Zug beendet hat.
 - ein Arbeiter aufgestiegen ist und seinen Fortschritt auf durchgeführt hat.
- Bei einem **Fortschritt auf dem Tempelstreifen** muss der Bonus eingesammelt werden.
- Bei der Ermittlung der -**Kosten einer Hauptaktion**, zählt nur die Anzahl der verschiedenfarbigen Würfel, die bereits vorhanden waren und sich im allgemeinen Bereich der Aktionstafel befinden.
- Bei der **Kakaoernte** erhält man einen mehr als die Anzahl der verschiedenfarbigen Würfel, die bereits vorhanden waren und sich im allgemeinen Bereich der Aktionstafel befinden.
- Hat man beim **Tempelbau** mehrere deckungsgleiche Farbsymbole, so kann man die Reihenfolge der Tempelfortschritte, die erst nach der Bauaktion stattfinden, selbst wählen.
- Es können **beliebig viele Spieler den Tempelbonus** (jeweils vorletztes Feld des Tempelstreifens) freischalten indem der Spieler einen Marker auf dem Feld selbst oder höher besitzt. In der finalen Eklipse, erhalten die jeweiligen Spieler den entsprechenden Tempelbonus.
- Auf dem **obersten Feld eines Tempelstreifens** kann sich jeweils nur 1 Spieler befinden. In der finalen Eklipse, erhalten die jeweiligen Spieler den entsprechenden Tempelbonus.
- Bei der Ermittlung der **Anzahl an Arbeitern** auf der Aktionstafel, werden nur die freigesetzten, eigenen, Arbeiter gezählt.