

DIE SCHÄTZE VON CIBOLA



Ihr spielt eine Gruppe von Entdeckern, die die prächtigen Tempel in der Stadt aus Gold erforscht. Der ewige Ruhm ist zum Greifen nah!

ZIEL DES SPIELS

Wenn ihr es schafft, die wertvollsten Schätze der Stadt aus Gold bergen, werdet ihr in die Geschichte eingehen. Jeder Schatz besitzt eine bestimmte Anzahl von Punkten.
Der Spieler, der am Ende des Spiels die meisten Punkte hat, gewinnt.

INHALT

- 32 Schatzkarten
- 24 Entdeckerfiguren
- 10 Totemkarten
- 1 Spielbrett (der Tempel)
- 13 Felsbrocken
- 1 Fackel



VORBEREITUNG

1

Mischt alle Schatzkarten mit der „I“ auf der Rückseite und legt sie verdeckt auf einen Stapel. Sobald der Stapel aufgebraucht ist, mischt ihr die Schatzkarten mit der „II“ auf der Rückseite und legt den neuen Stapel verdeckt vor euch.



2



Teilt die Entdeckerfiguren gleichmäßig unter allen Spielern auf:

- **12 Entdecker bei 2 Spielern,**
- **8 Entdecker bei 3 Spielern,**
- **6 Entdecker bei 4 Spielern.**

3

Zieht zu Beginn des Spiels 5 zufällige Totemkarten und legt sie offen neben das Spielbrett. Legt die übrigen Karten wieder in die Spielverpackung zurück.



4



Werft die Fackel in die Luft. Der Spieler, auf den der Fackelgriff zeigt, nimmt die Fackel auf. Dieser Spieler ist als Erster an der Reihe.

SPIELVERLAUF

Eine Partie besteht aus 8 Runden.

Jede Runde besteht aus 3 Phasen:

1 ORTE ENTDECKEN

Zieht **4 Schatzkarten** und legt diese offen in die Mitte, sodass jeder sie sehen kann. Das sind die Schätze, die ihr im Tempel finden könnt.



BEISPIEL

Die Schatzkarte mit nur einer **Sonnenuhr** ist am Ende des Spiels **zwischen 0 und 3 Punkte** wert.



2**EXPEDITION VORBEREITEN**

Alle Spieler nehmen eine beliebige Anzahl von **Entdeckerfiguren**★ verdeckt in die geschlossene Hand. Dann öffnen alle gleichzeitig ihre Hände und zeigen, wie viele Entdecker sie einsetzen wollen.

Wenn ein Spieler keine **Entdeckerfiguren**★ eingesetzt hat, nimmt er alle vorhandenen Figuren aus dem Vorrat. Falls mehrere Spieler keine **Entdeckerfiguren**★ genommen haben, teilen sie alle Figuren aus dem Vorrat zu gleichen Teilen untereinander auf.

3**ERKUNDEN**

Die Spieler legen nacheinander ihre eingesetzten **Entdecker**★ in den Vorrat und nehmen jeweils eine der Schatzkarten auf. Jeder Spieler legt seine Schatzkarte offen vor sich.

Der Spieler, der die meisten **Entdecker**★ eingesetzt hat, beginnt. Danach folgen alle anderen Spieler **je nach Anzahl der eingesetzten Entdecker in absteigender Reihenfolge**.

Bei einem Gleichstand ist zuerst der Spieler, der die **Fackel** besitzt, an der Reihe (oder der Spieler, der links neben dem Spieler mit der Fackel sitzt, und so weiter). **Spieler, die keine Entdecker eingesetzt haben,★ nehmen trotzdem eine Schatzkarte.**

EINSTURZ DES TEMPELS UND MYSTISCHE PRÄSENZ



Wenn ein Spieler eine Schatzkarte mit einem Felsbrocken erhält, verdeckt er auf dem Brett ein Feld seiner Wahl mit einem Felsbrocken.

Ausnahme:

Ihr könnt ein Feld nicht verdecken, wenn es das letzte Sichtbare einer Spalte ist.



Wenn ein Spieler eine Karte mit einem Totemsymbol erhält, wählt er 1 der 5 verfügbaren Totemkarten aus.



Für die nächste Runde wird die **Fackel** an den Spieler weitergereicht, der in dieser Runde als Letzter eine Schatzkarte gezogen hat.

BEISPIEL EINER RUNDE MIT 4 SPIELERN:



Alle Spieler zeigen gleichzeitig, wie viele Entdecker sie in der Hand haben:

Stephan hat 4 und **Antje** hat 2, während **Peter** und **Hans** keine Entdecker genommen haben. Zunächst teilen **Peter** und **Hans** die Entdecker vom **Vorrat** untereinander auf. Da es insgesamt 7 sind, erhält jeder 3 Entdecker (abgerundet). **Stephan** spielt als Erster. Er legt seine 4 Entdecker in den Vorrat und wählt Karte **A**.

Auf dieser Karte ist oben ein **Totem** abgebildet, deshalb darf er eine **Totemkarte** seiner Wahl nehmen.

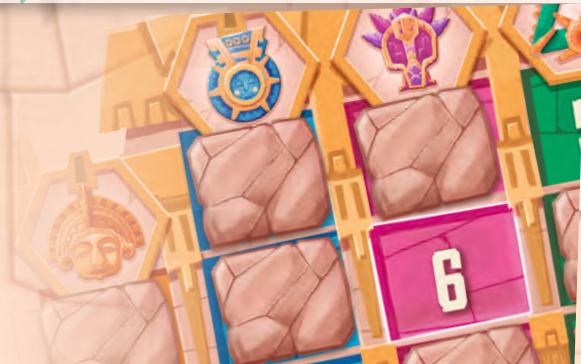
Antje legt ihre 2 Entdecker in den Vorrat und wählt Karte **D**.

Bei **Peter** und **Hans** herrscht Gleichstand. Aber weil **Peter** die **Fackel** besitzt, ist er zuerst an der Reihe. Er wählt Karte **C** und legt einen **Felsbrocken** auf das Spielbrett.

Hans ist zuletzt an der Reihe. Er nimmt die letzte verbleibende Karte und erhält dafür die **Fackel** für die nächste Runde.

ENDE DES SPIELS

Sobald der Stapel mit den **Schatzkarten „II“** erschöpft ist, zählen alle Spieler ihre Schätze und addieren ihre Punktzahl entsprechend der Werte auf dem Spielbrett.



BEISPIEL

Falls das Feld „6“ für den **Federschild** noch frei ist, zählt jeder gesammelte Federschild 6 Punkte.



Nur der Spieler, der die meisten **Idole** gesammelt hat, erhält dafür die entsprechende Punktzahl.



Die **Totenmasken** funktionieren ebenso: Derjenige, der die meisten Totenmasken hat, bekommt dafür die entsprechenden Minuspunkte. Wenn bei Idolen oder Totenmasken Gleichstand herrscht, erhalten alle betroffenen Spieler den Bonus bzw. den Malus.



Spieler, die noch **Entdeckerfiguren**★ auf der Hand haben, erhalten **1 Punkt pro 2 Entdecker**.

Wenn nach dem Zusammenzählen aller Punkte noch Gleichstand herrscht, gewinnt der Spieler, der die meisten **Entdeckerfiguren**★ übrig hat.

BESONDERE REGELN FÜR 2 SPIELER

In jeder Runde wählt der Spieler, der die meisten Entdecker genommen hat, die erste Schatzkarte. Dann wählt der zweite Spieler eine Karte. Danach wählt wiederum der erste Spieler eine zweite Schatzkarte und schließlich nimmt der zweite Spieler die letzte übrige Karte.

BESONDERE REGELN FÜR 3 SPIELER

Nachdem die Spieler ihre Schatzkarten ausgewählt haben, wird die verbleibende Karte nach jeder Runde abgelegt. **Wenn darauf ein Felsbrocken abgebildet ist**, legt der Spieler, der die meisten Entdecker eingesetzt hat, einen Felsbrocken auf ein Feld seiner Wahl.



DIE SCHATZKARTEN

PHASE I: DAS HEILIGTUM



Der Tempel zeigt erste Anzeichen eines bevorstehenden Einsturzes. Da das Heiligtum eine Stätte für religiöse Zeremonien ist, ist in diesem Teil des Tempels die mystische Präsenz besonders stark.

PHASE II: DAS GRAB



Der Einsturz des Tempels steht kurz bevor. Den Entdeckern bleibt nicht mehr viel Zeit. Im Grab befinden sich die mit Abstand wertvollsten Schätze. Doch der Fluch der Ältesten ist allgegenwärtig. Fallt ihm nicht zum Opfer, denn hier gibt es auch mehr Totenmasken.

DIE TOTEMKARTEN



Der Effekt wird wirksam, sobald ein Spieler die Karte erhält.



Der Effekt wird erst am Ende des Spiels wirksam.

DIE SCHÄTZE DES TEMPELS

SONNENUHR



Dieser Schatz kann am häufigsten im Tempel gefunden werden. Sein Wert ist relativ vorhersehbar und vergleichsweise gering, da er nur zwischen 0 und 3 Punkten liegt.

SCHLANGE



Die Schlange ist eine zweischneidige Angelegenheit: Ihr könnt durchaus viele Punkte erhalten, aber sie kann euch auch einige wertvolle Punkte kosten!

STATUETTEN



Ihr müsst möglichst viele Statuetten sammeln, da sie euch erst dann Punkte einbringen, wenn ihr mehr Statuetten als alle anderen Spieler besitzt.

FEDERSCHILD



Das ist der seltenste Schatz, aber bei weitem der Wertvollste. Jeder gesammelte Federschild bringt euch mindestens 3 und bis zu 9 Punkte ein.

MITWIRKENDE

ENTWICKLUNG UND REGELWERK: Romaric Galonnier

GRAFISCHE LEITUNG: Romain Libersa

ILLUSTRATIONEN: Joachim Leclercq (Mojo)

LEKTORAT: Swetlana und Michael Zimmerli

DANKSAGUNGEN: Henri Molliné, Joan Dufour, Alexis Allard, Benoit Turpin, Antonin Bocca-ra und allen anderen Mitgliedern von M. A. L. T.; dem „Festival Alchimie du Jeu“ in Toulouse, wo der Prototyp des Spiels ausgestellt wurde, als es noch „Mystery Temple“ hieß; Bertrand Arpino, Dominique Granger, Stéphane Maurel, Xavier Taverne, Christophe Raimbault und Maxime Desprez, die ihr Expertenwissen zu dem Spiel beigetragen haben und – last but not least – Stefan Dorra. Ein weiteres Dankeschön an Cécile, mit der ich durch Mexiko und Guatemala gereist bin, um mehr über die faszinierende Kultur der Maya zu lernen.

