



Chocolatl ist ein Spiel rund um die faszinierende Geschichte der Azteken, die Legende von Quetzalquatl und natürlich den Kakao – den Trank der Götter! Und darum geht es: Bringt den Göttern die wertvollsten Opfer dar, erntet den besten Kakao, baut mit an der Pyramide und gewinnt Punkte an insgesamt sechs verschiedenen Stationen des Spielplans. Der Spieler, der Quetzalquatl (=Chocolatl) die wertvollsten Opfer bringt, wird Sieger des Spieles.



Der Spielverlauf ist einfach und übersichtlich. In einer Runde werden nacheinander die 6 Stationen (1-6) durchgespielt.

SPIELVORBEREITUNGEN

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Er zeigt die 6 Stationen (1-6), die in jeder Runde nacheinander im Uhrzeigersinn abgehandelt werden, beginnend mit Station 1 im rechten unteren Eck. In der Spielplanmitte befindet sich der Opferplatz des Tempels (A), er wird nur zu Spielbeginn und am Spielende benötigt.

Die Chocolatlfigur und die Figur "Alter Mann" werden auf die beiden Plätze bei Station 1 gestellt. Die Aufbesserungskarten (schwarzer Rand) werden nach Rückseiten getrennt und gemischt und als zwei getrennte Stapel verdeckt neben dem Spielplan platziert.

Jeder Spieler bekommt ein Set an Kakaokarten (sie zeigen Kakaosäcke mit den Werten 0-12) sowie 9 Markierungssteine in seiner Farbe. Ein runder Siegpunktmarker wird für jeden Spieler auf das Feld „Null“ der Wertungsleiste gesetzt. Dabei werden die Steine zufällig als Stapel übereinander platziert (evtl. wichtig bei Gleichstand bei Station 1). Außerdem erhält jeder Spieler eine Übersichtstafel, die er offen vor sich legt. Sie zeigt auf der Vorderseite die 6 Orte des Spielplanes und auf der Rückseite eine Zusammenfassung der Regeln. Eine Übersichtstafel wird für alle Spieler gut sichtbar mit der Rückseite nach oben neben den Spielplan gelegt.

SPIELMATERIAL



Je 9 Markierungssteine in den 5 Spielerfarben



7 Bonuschips für die Hütten



1 weißer Rundenanzeiger



1 Figur „Alter Mann“, 1 Chocolatlfigur



12 Aufbesserungskarten (schwarzer Rand)



Je 13 Kakaokarten in den 5 Spielerfarben



7 schwarze Bonuswürfel und 3 weiße Erntewürfel



Je 1 Siegpunktmarker in den 5 Spielerfarben



6 Übersichtstafeln

1 Spielplan
1 Spielregel

SPIELBEGINN – DIE OPFER

Kakao war der Trank der Götter und wurde in großen Mengen in den Tempeln der Azteken gefunden.

Bevor das eigentliche Spiel beginnt, muss jeder Spieler den Göttern ein Opfer darbringen. Dazu legt er eine seiner 13 Kakaokarten verdeckt in den Tempel in der Spielplanmitte (siehe Abb. Spielplan A). Diese Karten bleiben hier bis zur Schlussabrechnung verdeckt liegen und stehen den Spielern während des Spieles nicht zur Verfügung.

Am Ende des Spiels wird ihr Zahlenwert als Siegpunkte angerechnet. Zusätzlich erhält der Spieler mit dem höchsten Opfer 3 Bonuspunkte.

SPIELABLAUF

Das Spiel geht über mehrere Runden (max. 7).

In jeder Runde müssen die Spieler je 2 ihrer Kakaokarten den 6 Stationen auf dem Spielplan zuordnen. Dazu legen sie die Karten passend an ihre Übersichtstafel an.

Nachdem die 6 Stationen nacheinander abgehandelt wurden, beginnt eine neue Runde.



VORBEREITUNG EINER RUNDE

Vor jeder Runde müssen folgende Vorbereitungen getroffen werden:

1. Die drei weißen Erntewürfel werden geworfen und mit den geworfenen Augen auf die drei Felder von Station 2 auf den Spielplan gelegt.
2. Ein schwarzer Bonuswürfel muss auf den Brunnen in der Mitte der Stadt Tenochtitlan gelegt werden (Station 3). Dabei spielt es keine Rolle, welche Augenzahl der Würfel zeigt.
3. Der weiße Rundenanzeiger wird zu Beginn auf Station 5 auf das erste Feld gesetzt (über 8/4, neben -2). Zu Beginn jeder folgenden Runde wird der Rundenanzeiger ein Feld weiter nach rechts versetzt und zeigt so die aktuelle Runde an (max. 7).
4. Die jeweils oberste Karte der beiden Aufbesserungstapel werden offen auf die beiden Felder mit 6 und 3 in Tachli, gelegt (Station 6).



GEBOTE

Die Spieler besitzen für das Spiel noch 12 Kakaokarten, eine Karte haben sie ja bereits als Opfer in den Tempel gelegt. Mit diesen 12 Karten

bieten sie an den 6 Stationen, wobei immer zwei Karten je Station gesetzt werden müssen. Aus diesen beiden Karten wird immer die Summe gebildet. Es gibt drei verschiedene Arten des Bietens (siehe Rückseite der Übersichtstafel). Das Feld, auf dem der Siegpunktmarker des führenden Spielers steht, gibt an, welche Art zum Einsatz kommt:



Wenn der Siegpunktmarker des Führenden auf einem goldenen Feld steht (und zu Spielbeginn), wird für die 6 Stationen einzeln nacheinander geboten. Die Spieler müssen also zunächst zwei verdeckte Kakaokarten zum "Chocolatl-Feld" (Station 1) legen, dann gemeinsam aufdecken und auswerten. o werden nacheinander im Uhrzeigersinn alle 6 Stationen abgehandelt.

Spielbeginn:

Jeder Spieler....

- wählt eine seiner Kakaokarten und
- legt sie verdeckt in den Tempel



Der Tempel

Vorbereitung einer Runde:

1:



2:



3:



4:



Gebote:

- Jeder Spieler macht ein Gebot aus 2 Karten an jeder Station.
- Das Feld, auf dem der Siegpunktmarker des Führenden steht, bestimmt die Art des Bietens.



Wenn der Siegpunktmarker des Führenden auf einem roten Feld steht (oder auf dem Feld 0 der Wertungsleiste), müssen alle Spieler gleich zu Rundenbeginn alle 12 Karten (je 2 pro Station) verdeckt den 6 Stationen zuteilen. Sie werden dann nach und nach aufgedeckt und einzeln gewertet.



Wenn der Siegpunktmarker des Führenden auf einem grünen Feld steht, muss jeder Spieler zunächst zu jeder Station eine verdeckte Karte legen. Dann werden diese 6 Karten von allen Spielern aufgedeckt. Anschließend legt jeder Spieler zu jeder Station eine zweite Karte verdeckt. Danach werden wieder jeweils alle Stationen einzeln nacheinander ausgewertet.



Achtung: Beim Bewegen der Siegpunktmarker auf der Wertungsleiste kann es vorkommen, dass Marker auf ein bereits besetztes Feld gezogen werden müssen. In diesem Fall bilden die Marker einen Stapel, wobei der zuletzt angekommene Marker zuoberst platziert wird.

Für die Spieler mit den höchsten oder niedrigsten Geboten gibt es an den Stationen nun Vorteile, Siegpunkte, Bonuspunkte oder Nachteile. (Zur Erinnerung: An jeder Station wird die Summe aus den beiden gebotenen Karten gebildet).



Station 1: CHOCOLATL

Der Sage nach ließ sich Quatzalquatl dazu verführen, in den Spiegel der Zukunft zu schauen. Als er sich selbst sieht, ist er schockiert: Er sieht sein Spiegelbild als alten Mann mit einem grauen Bart.

Der Spieler mit dem höchsten Gebot erhält die Chocolatfigur. Er erhält sofort 1 Siegpunkt (Wertungsleiste) und gewinnt jeden Gleichstand, solange die Figur vor ihm steht.

Der Spieler mit dem niedrigsten Gebot muss die Figur „Alter Mann“ nehmen und stellt sie vor sich. Er muss bei den restlichen 5 Stationen dieser Runde immer 1 Punkt von seinen Geboten abziehen.

Achtung: Die Figur „Alter Mann“ bringt seinem Besitzer in der folgenden Runde an Station 1, und nur hier, 1 Bonuspunkt beim Bieten!

Gleichstände bei Geboten:

Gleichstände bei Geboten - nach Berücksichtigung von eventuellen Bonus- oder Maluspunkten - werden immer wie folgt aufgelöst: Ist der Spieler der die Chocolatfigur aktuell vor sich stehen hat an dem Gleichstand beteiligt, entscheidet er diesen immer für sich.

Ist dieser Spieler nicht an dem Gleichstand beteiligt, gewinnt ihn der beteiligte Spieler dessen Siegpunktmarker auf der Wertungsleiste weiter hinten steht. Gilt dies für mehrere Spieler, gewinnt der Spieler mit dem obersten Siegpunktmarker den Gleichstand.

Führender auf:

- **goldenem Feld:** Verdecktes Gebot mit 2 Karten, jede Station einzeln nacheinander abhandeln.
- **rotem Feld:** Verdecktes Gebot für alle 6 Stationen zu Rundenbeginn
- **grünem Feld:** Zunächst 1 Karte verdeckt, dann alle aufdecken, dann die zweite Karte.



Station 1: Chocolatl

- Höchstes Gebot bekommt Chocolatfigur (1 SP und Gewinner bei jedem Gleichstand)



- Niedrigstes Gebot bekommt Figur „Alter Mann“ = -1 bei jedem Gebot dieser Runde; +1 bei Gebot auf Station 1.



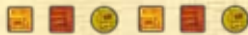
Gleichstände:

Chocolatfigur gewinnt, ansonsten der Spieler mit weniger Siegpunkten

Station 2: ERNTE DER KAKAOBOHNEN

Quetzalquatl, der Gott des Kakaos, sorgte für eine reiche Ernte an seinen geliebten Kakaobohnen.

Der Spieler mit dem höchsten Gebot erhält entsprechend dem Würfel mit der höchsten Augenzahl Siegpunkte und zieht seinen Siegpunktmarker entsprechend viele Felder auf der Wertungsleiste voran. Der Spieler mit dem zweithöchsten Gebot erhält Siegpunkte entsprechend der zweithöchsten Augenzahl und der Spieler mit dem dritthöchsten Gebot entsprechend der dritthöchsten Augenzahl.



Station 3: DIE STADT TENOCHTITLAN

Hier entsteht Tenochtitlan, die Hauptstadt der Azteken.

Der Spieler mit dem höchsten Gebot hat die Wahl zwischen:

- Eine Hütte bauen. Der Spieler platziert einen seiner Markierungssteine auf einem freien Bauplatz in Station 3. Jede Hütte erhöht alle seine zukünftigen Gebote, bis auf jene für Station 3, um 1. Als Erinnerung erhält der Spieler einen Bonuschip „+1/-1“ den er offen vor sich legt. oder
- Schwarzen Bonuswürfel von Station 3 nehmen. Den Bonuswürfel kann er im weiteren Spielverlauf einsetzen um sein Gebot aufzubessern. Um einen (oder mehrere) Bonuswürfel einzusetzen, wird dieser (werden diese) nach dem Aufdecken der Gebote von dem Spieler geworfen und die gewürfelte Augenzahl zu einem seiner Gebote hinzugezählt. Alle eingesetzten Bonuswürfel müssen nach einmaligem Gebrauch abgegeben werden.

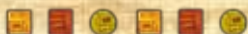


Der Spieler mit dem zweithöchsten Gebot muss sich für die andere Möglichkeit entscheiden.

Achtung:

Bonuschips für die Hütten:

Jeder Bonuschip bringt seinem Besitzer auf Gebote für die Stationen 1, 2, 4, 5 und 6 jeweils einen Bonus +1, d. h. er addiert je Bonuschip einen Punkt zu seinem Gebot hinzu. Da die Hütten jedoch unterhalten werden müssen, bringt jeder Bonuschip seinem Besitzer einen Malus von -1 auf jedes Gebot für die Station 3.



Station 4: DIE PYRAMIDE CHOLULA

Das wichtigste Heiligtum der Azteken lag in Cholula. Die Pyramide von Cholula ist dem Volumen nach die größte von Menschenhand errichtete Pyramide der Welt.

Die Pyramide wird von unten nach oben aufgebaut. Dabei werden in jeder Runde immer genau 2 Markierungssteine gesetzt. Am Spielende zählt jeder eigene Markierungsstein in der Pyramide 1 Siegpunkt. Aber sie können auch Bonuspunkte bringen (s.u.)
Wenn die Gebote ausgewertet werden, können zwei Fälle auftreten:

- Ein Spieler setzt beide Markierungssteine. Das ist dann der Fall, wenn der Höchstbietende mindestens 3 Punkte mehr bietet als der Spieler mit dem zweithöchsten Gebot.



Station 2: Ernte

- Meistbietender bekommt größte Augenzahl als Siegpunkte,
- Zweiter und Dritter entsprechend die niedrigeren Augenzahlen

Station 3: Die Stadt

- Der Höchstbietende darf wählen:
 - Hütte bauen oder
 - Würfel nehmen
- Der Zweitplatzierte führt die andere Möglichkeit durch.

Schwarzer Würfel:

Kann einmalig benutzt werden um eigenes Gebot aufzubessern.

Hütte:

- +1 bei allen Geboten (außer bei Station 3)
- -1 bei Station 3

Station 4: Die Pyramide

- Der Höchstbietende setzt zwei Markierungssteine, wenn sein Gebot mindestens um 3 höher als das des Zweitplatzierten ist.
- Ist die Differenz geringer, setzen beide je einen Markierungsstein.

Oder:

b) Der Höchstbietende und der Zweitplatzierte liegen mit ihren Geboten weniger als 3 Punkte auseinander. Dann setzen beide je einen ihrer Markierungssteine ein. Der Höchstbietende bestimmt, wer zuerst einsetzen muss. Dies kann für die Ermittlung von Bonuspunkten für fertiggestellte Ebenen entscheidend sein.

Bonuspunkte: Sobald eine Ebene voll ist, erhält der Spieler, der die meisten Steine in dieser Ebene besitzt, sofort entsprechend der Zahl links neben dieser Ebene Bonuspunkte (2 – 5 Punkte) und zieht seinen Siegpunktmarker entsprechend viele Felder voran.

Wie immer, gewinnt auch hier der Spieler mit der Chocolatfigur, bzw. der Spieler mit den wenigsten Siegpunkten bei einem Gleichstand.

Beispiel:

Orange erhält 5 Punkte für die Mehrheit in der ersten Ebene.

Grün erhält 4 Punkte in der zweiten Ebene, denn Grün besitzt aktuell die Chocolatfigur und gewinnt so den Gleichstand mit lila.



Station 5: HERSTELLUNG DES KAKAOTRUNKS

Der Sage nach entdeckte Quatzalquatl den Kakao in einem geheimnisvollen Berg, voll mit Kakaopflanzen.

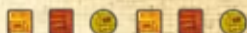
Hier gibt es sofort Siegpunkte zu gewinnen. Von Runde zu Runde werden es weniger.

In Runde 1 erhält der Höchstbietende 8 SP und der Zweitplatzierte 4 SP.

In Runde 2 erhält der Höchstbietende 7 SP und der Zweitplatzierte 3 SP...

Ab Runde 4 erhält nur noch der Höchstbietende Siegpunkte.

Der Spieler mit dem niedrigsten Gebot verliert in jeder Runde 2 Siegpunkte.



Station 6: TACHLI

Die Azteken liebten das Spiel Tachli. Es wurde mit einem Hartgummiball gespielt und ähnelte wohl Basketball und Fußball.

Wer das Spiel am besten beherrscht, erhält als Belohnung neue, bessere Kakaokarten.

Der Höchstbietende erhält die höhere der beiden offenliegenden Karten, der Zweitplatzierte die niedrigere. Beide Spieler müssen dafür ihre niedrigste Kakaokarten abgeben und zurück in die Schachtel legen.



Achtung: In der letzten Runde (das kann sich auch erst während der Runde herausstellen, Endbedingungen s.u.) macht eine Aufbesserung der Karten keinen Sinn mehr. In dieser Runde gibt es keine Karten, sondern 6 und 3 Punkte für die beiden besten Gebote.

Bonuspunkte:

Wenn eine Ebene voll ist, gibt es 2-5 Bonuspunkte für die Mehrheit dort.

Station 5: Der Kakaotrunck

- Runde 1-3: Der Höchstbietende und der Zweitplatzierte erhalten SP
- Runde 4-7: Nur der Höchstbietende erhält SP
- Runde 1-7: Der Niedrigstbietende verliert 2 SP

Station 6: Tachli

- Der Höchstbietende erhält die höhere Karte.
- Der Zweitplatzierte erhält die andere Karte.

Beide geben dann ihre niedrigste Karte dafür ab.

ENDE DES SPIELES

Das Spiel endet nach der Runde , in der einer der folgenden Fälle eintritt:

- Die Pyramide ist fertig. In diesem Fall sind alle 7 Runden gespielt
- Ein Siegpunktemarker erreicht oder überschreitet die 40 Punkte.
- Ein Spieler verbaut seinen letzten Markierungsstein.

Die Spieler spielen die Runde komplett zu Ende (Bitte beachten: Bei Station 6 gibt es statt der Karten 6 und 3 Siegpunkte).

Falls ein Spieler alle Markierungssteine verbaut hat und noch weitere benötigen würde, kann er weiter punkten, als wenn er noch welche hätte. Dazu kann man z.B. eine nicht verwendete Farbe benutzen.

SCHLUSSWERTUNG

Nachdem die Runde noch zu Ende gespielt wurde, kommt es zur Schlusswertung.

Hier gibt es Siegpunkte für:

- | | |
|---|-----------|
| - jeden Stein in der Pyramide | 1 Punkt |
| - die Mehrheit in der Pyramide* | 3 Punkte |
| - der Spieler, der die Chocolatfigur besitzt | 3 Punkte |
| - den Spieler, der die Figur „Alter Mann“ besitzt | -3 Punkte |
| - die Opferkarte entsprechend ihrem Wert | ? Punkte |
| - Bonus für die höchste Opferkarte* | 3 Punkte |
| - Die Augenzahl von max. 1 schwarzen Bonuswürfel pro Spieler den dieser im Spielverlauf nicht zur Aufbesserung eines Gebotes eingesetzt hatte | ? Punkte |

*In der Schlusswertung erhalten bei einem evtl. Gleichstand immer alle daran beteiligten Spieler die entsprechende Punktzahl.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten hat die Götter am meisten erfreut und ist der Sieger des Spiels. Im Falle eines Gleichstandes gewinnt der Spieler mit der höheren Opferkarte, herrscht auch hier Gleichstand, gibt es mehrere Sieger.

CREDITS

Author: Günter Burkhardt

Illustration and Graphic Design: Ryan Laukat

Editor: Arno Quispel and Frank Quispel (www.quined.com)

Der Autor bedankt sich für zahlreiche Testspiele und Anregungen bei Bernd Koscik, Norman Kurock, Thomas Rühle und Dirk Lautner.

Quined Games bedankt sich bei: Luk Van Lokeren - Jeroen Hollander - Leonie Caljouw - Malorie Laukat - Steve McKeogh - Martyn F - Pascal Cadot - Grischa Zimmermann

www.quined.com , info@quined.com

© 2010 Quined Games, Günter Burkhardt

Spielende, wenn:

- Pyramide vollständig
ODER
- 1 Spieler hat 40 SP
ODER
- 1 Spieler hat alle Markierungssteine verbaut

SCHLUSSWERTUNG



In der Schlusswertung hat die Chocolatfigur keine Auswirkung bei Gleichständen!