

# MACHU PICCHU



Taktikspiel im Tempelbereich der Inka  
für 2-4 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Günter Burkhardt

PIATNIK-Spiel Nr. 648922

© 1999 by PIATNIK, Wien

Printed in Austria

Machu Picchu - ein faszinierender Klang steckt bereits im Namen dieser sagenumwobenen Inkastadt, die 1911 zufällig entdeckt wurde. Ihre Rätsel und Geheimnisse sind bis heute ungelöst.

Wer bewohnte diese seltsame verlassene Stadt? Was führte zu ihrem Untergang? War sie ein letzter Zufluchtsort vor den blutrünstigen Spaniern und sind die Einwohner einer Epidemie zum Opfer gefallen? Oder war sie Kultstätte und Residenz von Inkapriestern und erwählten Frauen, den Jungfrauen der Sonne, die man Ajillas nannte.

Es ist überliefert, daß bei den Inkas strenge Bräuche herrschten. Wurde von den Priestern ein Tabu gebrochen, galt der Ort als entweiht. Alle Bewohner mußten die Stadt verlassen. War dies das Schicksal von Machu Picchu?

## Spielidee:

Dieses Spiel baut auf der Theorie auf, daß Machu Picchu eine Kultstätte war. Priester bewegen sich im Tempelbezirk nach rituellen Vorgaben und versuchen, Sonnensteine zu erobern, sowie Feuersteine zu meiden. Jeder Spieler betreut zwei Priester. Er versucht, sie möglichst auf Plätze zu führen, auf denen sie die wertvollen Sonnensteine gewinnen können.



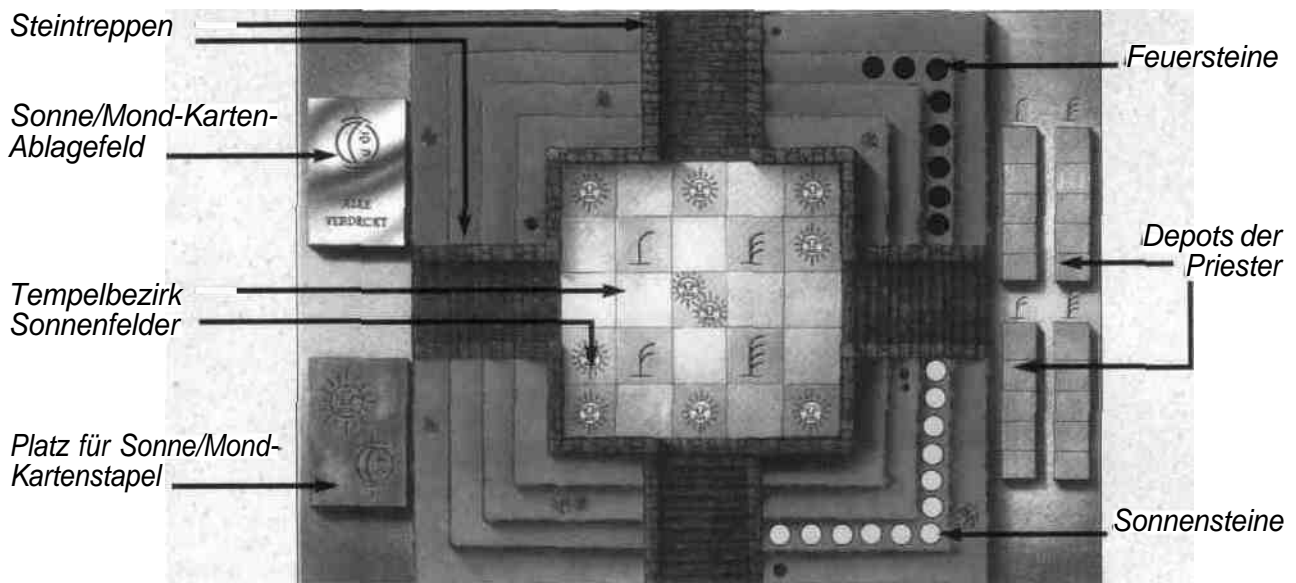
## Inhalt:

- 1 Spielplan mit dem Tempelbezirk als Spielfläche und Ablageflächen für Karten und Steine
- 4 Priesterfiguren in vier verschiedenen Größen
- 12 Sonnensteine, die positiv zählen (Werte: 1,2,3,4,5,5,6,6,7,8,9,10)
- 8 Feuersteine, die negativ zählen (Werte: 3,4,5,6,7,8,9,10)
- 50 Richtungskarten, von 1 bis 50 nummeriert
- 8 Sonne/Mond-Karten
- 5 Priesterkarten
- 1 Hohepriester-Figur
- 1 Spielregel



**Spielziel:** Die beiden zugeleiteten Priester sollen im Tempel so gelenkt werden, daß sie möglichst wertvolle Sonnensteine sammeln, Feuersteine vermeiden und so das beste Punktergebnis erzielen!

- Vorbereitungen:** Der Spielplan kommt in die Tischmitte. In den Mittelbereich, den Tempelbezirk, werden die vier Priester auf die entsprechenden Startfelder (gleiche Symbole) gesetzt.
- Die zwölf Sonnensteine werden, nach Nummern sortiert, auf den mit Gras bewachsenen Teil der Pyramide bereitgelegt. In die nächste grüne Grasecke werden die acht Feuersteine, ebenfalls nach Nummern sortiert, gelegt.

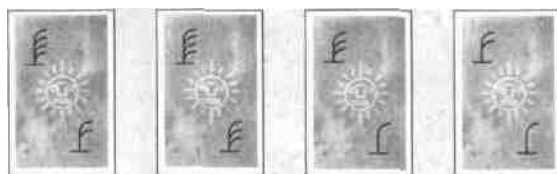


- Die acht Sonne/Mond-Karten werden gemischt und als verdeckter Stapel auf das dafür vorgesehene Feld auf dem Spielplan gelegt. (Bei vier bzw. zwei Mitspielern wird zuvor eine Mond-Karte verdeckt in die Schachtel zurückgelegt.)

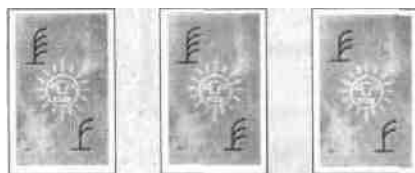
**Priesterkarten vorsortieren:**

( $\mathbb{F}=4$ ,  $\mathbb{f}=3$ ,  $\mathbb{I}=2$ ,  $\mathbb{I}=1$ )

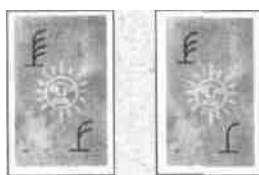
- Bei vier Spielern werden die Karten mit den Symbolen  $4/2$ ,  $4/3$ ,  $3/1$ ,  $2/1$  benötigt.



- Bei drei Spielern werden die Karten mit den Symbolen  $4/2$ ,  $4/3$ ,  $3/2$  benötigt.



- Bei zwei Spielern werden die Karten mit den Symbolen  $4/2$ ,  $3/1$  benötigt.



Die nicht benötigten Karten werden in die Schachtel zurückgelegt.

Die benötigten Priesterkarten werden gemischt und an jeden Spieler eine ausgeteilt. Diese Karte wird angesehen und dann verdeckt vor sich abgelegt. So weiß jeder, welche zwei Priester am Spielende für ihn Punkte erzielen.

- Die 50 Richtungskarten werden gründlich gemischt und an jeden Spieler vier als Handkarten verteilt. Der Reststapel wird verdeckt neben den Plan gelegt.

**Spielablauf:** Der jüngste Spieler beginnt.

Er erhält als Kennzeichen für den Startspieler die Hohepriester-Figur.

Das Spiel verläuft in mehreren Runden. (Bei zwei und vier Spielern sind es acht Runden, bei drei Mitspielern neun Runden).

Zunächst legen alle Spieler eine Bewegungskarte ab, dann wertet der Startspieler dieser Runde die Kartenauslage aus.

Schließlich wechselt die Hohepriester-Figur und eine neue Runde beginnt.

- **Karten auslegen:**

Der Startspieler deckt die oberste Sonne/Mond-Karte auf und legt sie auf das entsprechende Feld. In der allerersten Runde braucht er das nicht zu tun, da die erste Sonne/Mond-Karte schon auf dem Ablagefeld auf dem Spielplan aufgedruckt ist. Jedes Spiel beginnt also immer mit der Mondkarte - "alle verdeckt".



Gilt eine **Sonnenkarte** für diese Runde, können die Priester auf den Sonnenfeldern des Tempelbezirks einen Sonnenstein, auf dem zentralen Mittelfeld sogar zwei Sonnensteine gewinnen.

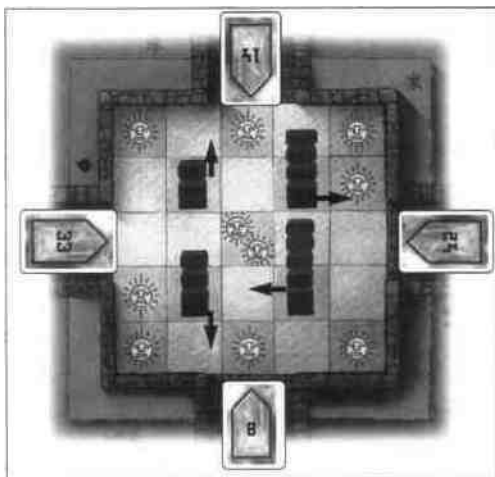


Gilt eine **Mondkarte** für die Runde, können die Priester nur auf dem zentralen Mittelfeld und da auch nur einen einzigen Sonnenstein gewinnen. Auf allen anderen Feldern kann man bei einer Mondkarte nichts gewinnen.

Der Startspieler mit der Hohepriester-Figur beginnt immer. Er legt eine seiner Handkarten auf eine der vier Steintreppen. Danach zieht er eine Karte vom Stapel nach. Dann folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn, wobei sie ihre Karten auf eine beliebige verbleibende leere Steintreppe ablegen. (Bei drei Spielern wird die letzte freie Steintreppe durch die oberste Karte vom Stapel belegt. Bei zwei Spielern legen beide Spieler abwechselnd je eine Karte, bis alle vier Felder belegt sind.)

Die Karten werden dabei so gelegt, daß die Pfeilspitze jeder Karte in die Planmitte (auf den Tempelbezirk) zeigt.

- **Karten auswerten:**

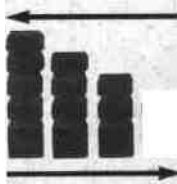


Der Startspieler deckt zunächst alle verdeckt liegenden Karten auf. Jetzt kann man erkennen, welche Karte welche Priesterfigur bewegt.

Der höchste Kartenwert wird der größten Priesterfigur zugeordnet, der zweithöchste Wert der zweitgrößten Figur, usw. Dementsprechend bewegt der kleinste Kartenwert die kleinste Priesterfigur.

Die Priesterfiguren werden jeweils um ein Feld in der Pfeilrichtung ihrer zugeordneten Bewegungskarte gezogen.

Zwei Möglichkeiten der Zugreihenfolgen stehen zur Auswahl.



Der Startspieler entscheidet, in welcher Reihenfolge er die Priesterfiguren bewegen möchte. Entweder beginnt er mit dem größten und endet mit dem kleinsten Priester; oder er zieht die Priesterfiguren in umgekehrter Reihenfolge, also zunächst den kleinsten Priester, dann den zweitkleinsten bis schließlich der größte gezogen wird. Die Zugreihenfolge ist für die Eroberung von Sonnensteinen von Bedeutung.



Sobald eine Priesterfigur auf ein Sonnenfeld zieht, wird ein gelber **Sonnenstein** erobert. Der Stein mit dem niedrigsten ausliegenden Wert wird in das Depot der entsprechenden Priesterfigur gelegt. Auf dem Mittelfeld kann man bei einer Sonnenkarte zwei Sonnensteine gewinnen, die dann auf zwei Felder des entsprechenden Depots gelegt werden. (Ausnahme: Wenn nur noch das letzte Depotfeld frei ist, dürfen beide Steine hierauf abgelegt werden.)

Da auf jedem Feld nur eine Figur stehen kann, muß eine Priesterfigur stehen bleiben, wenn sein Zielfeld besetzt ist. Priesterfiguren, die sich nicht bewegt haben, können keine Sonnensteine gewinnen!



Sobald eine Priesterfigur den Tempelbezirk verläßt, also über die Mauer nach außen zieht, erhält er dafür als Strafe einen roten **Feuerstein**. Auch hier wird immer der Feuerstein mit dem niedrigsten Wert genommen und auf ein Feld des Depots gelegt, das zu diesem Priester gehört.

Am Ende der Runde werden Figuren die den Tempelbezirk verlassen haben, auf ihre Startfelder zurückgesetzt. Sollte das Startfeld besetzt sein, wird durch den Startspieler mit der Hohepriester-Figur ein angrenzendes Feld (nicht diagonal) bestimmt.



- **Hohepriester-Figur weitergeben:**

Nach der Auswertung der Kartenauslage werden die Bewegungskarten von den Feldern genommen und auf einem offenen Ablagestapel neben dem Plan gesammelt.

Der Startspieler dieser Runde gibt seine Hohepriester-Figur an seinen linken Nachbarn, der in der nächsten Runde nun Startspieler ist und der durch Aufdecken der nächsten Sonne/Mond-Karte die neue Runde beginnt.

**Spielende:** Das Spiel kann auf zwei Arten enden:

- Alle fünf Ablagefelder des Depots eines Priesters sind belegt,
- Alle Sonne/Mond-Karten sind verbraucht.

In beiden Fällen wird die Runde noch zu Ende gespielt und ausgewertet.

Zur Auswertung wird der Punktwert jedes Priesters bestimmt. Die Steine in seinem Depot bestimmen den Wert. Gelbe Sonnensteine zählen plus, rote Feuersteine minus. Das Gesamtergebnis kann durchaus negativ sein.

Jeder Spieler addiert die beiden Werte der Priester, die ihm durch die Priesterkarte bei Spielbeginn zugeworfen worden sind. Der Spieler mit der höchsten Gesamtsumme „seiner“ Priester gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der den Priester mit dem höchsten Einzelwert besitzt.

Wenn Sie zu „Machu Picchu“ noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:

Wiener Spielkartenfabrik, Ferdinand Piatnik & Söhne, Postfach 79, A-1141 Wien