



Ein Strategiespiel für 2-4 Spieler Alter 8+ Spieldauer: 15-30 Minuten  
 von Leonard Boyd & David Bradshaw  
 ©2012 Backspindle Games Ltd.

### INHALT

24 Schlüsselkarten  
 20 doppelseitige Geisterkarten  
 16 Symbolfelder

### EINFÜHRUNG

Tief in den Regenwäldern von Yucatan haben rivalisierende Schatzsucher die einst verlorene Stadt von Codinca wiederentdeckt. Im Zentrum dieser ehemals großartigen Festung steht ein steinerner Tempel. Örtliche Legenden erzählen von großen Schätzen, die unter dem Tempel liegen sollen, aber trotz aller Suche ist noch kein Eingang gefunden worden. Auf dem Dach des Tempels steht ein quadratischer Steinaltar auf dem 16 Feldern zu einem Muster eingemeißelt sind. Bei näherer Betrachtung dieser Felder kann man eine komplizierte Serie von Mechanismen entdecken, die es erlauben die Felder umzulegen und auszutauschen und dadurch eine steinerne oder goldene Seite aufzudecken. Die Einmeißelungen auf den Seiten der Säule deuten an, dass durch eine bestimmte Sequenz der 4 Schlüsselmuster, die auf die Feldern gelegt werden, der Tempel geöffnet werden kann. **Wirst du der Erste sein, der die Geheimnisse Codincas entschlüsselt?**

### ZIEL DES SPIELS

Jeder Spieler kontrolliert einen Satz mit 4 entsprechenden Symbolfeldern; die jeweils Erde, Luft, Feuer oder Wasser darstellen.



Um zu gewinnen müssen die Spieler ihre Felder in eine Serie spezifischer Schlüsselmuster bewegen, die mit den ausgewählten Schlüsselkarten zusammenpassen.

### SPIELAUFGSTELLUNG

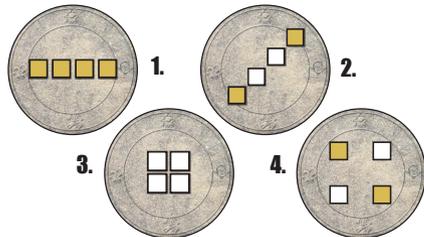
- Die 16 Felder werden so auf den Tisch gelegt, dass die Muster so liegen wie auf der Innenseite der Box angegeben. Jeder Spieler bestimmt, welchen Satz er kontrollieren will.
- Die 24 Schlüsselkarten werden in ihre vier Mustergruppen aufgeteilt: Vierer-Reihe, Vierer-Block, Vierer-Ecken und Vierer-Diagonale.
- Jede Gruppe wird gründlich geschmischt und jeder Spieler bekommt eine Karte verdeckt ausgeteilt (Bild nach unten). Die restlichen Schlüsselkarten werden beiseite gelegt. Die Spieler dürfen ihre eigenen Schlüsselkarten anschauen, um zu sehen, was sie erreichen müssen damit sie das Spiel gewinnen können.
- Die Geisterkarten werden ebenfalls gemischt und jeder Spieler erhält 3 Karten, die mit der "Fallgruben-Seite" verdeckt überreicht werden.



### SCHLÜSSELKARTEN

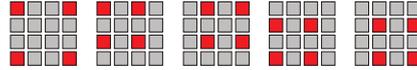
Jede Schlüsselkarte zeigt eines der vier erforderlichen "Schlüsselmuster", die man braucht um den Tempel zu öffnen. Die Spieler müssen ihre ihnen zugeteilten Symbolfelder so bewegen, dass sie den vier Mustern auf ihren Schlüsselkarten gleichen.

Die Felder müssen in ihren Mustern und Farben identisch sein mit denen, die sich auf den Schlüsselkarten befinden. (z.B. das korrekte gold- oder steinfarbenden Symbol aufweisend.)



### DIES SIND DIE 4 BASIS-SCHLÜSSELMUSTER:

- Vierer-Reihe** – kann senkrecht oder waagrecht gebildet werden.
- Vierer-Diagonale** – die Diagonale kann in beide Richtungen mit 4 Feldern gebildet werden
- Vierer-Block** – ein Block kann aus 4 angrenzenden Feldern gebildet werden.
- Vierer-Ecken** – Vierer-Ecken können mit Hilfe von 4 Eckfeldern des Rasters gebildet werden, oder mit 4 Ecken eines jeweiligen 3x3 Blocks mit 9 Feldern (siehe unten).



Schlüsselmuster dürfen auch um ihre Achse gedreht werden, damit sie zusammenpassen.

### SPIELBEGINN

Der Spieler mit dem meisten Gold auf den Karten beginnt das Spiel. Danach geht es an den Spieler zur linken Hand weiter.

### EINE SPIELER-ZUG

Ein Spieler hat grundsätzlich zwei Spielmöglichkeiten während eines Zuges.

### EIN AUSTAUSCH

Ein Spieler kann die Position jedes seiner eigenen vier Symbolfelder mit einem angrenzenden Feld (auch diagonal) austauschen. Ein Austausch muss immer mindestens eins seiner eigenen Symbolfelder (die des Austauschers) miteinbeziehen.

### EINE WENDE

Eine Wende bedeutet das einfache Umdrehen eines Feldes auf dem Spielbrett von Gold zu Stein und umgekehrt.

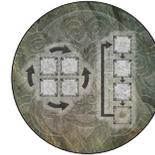
**Bei jedem einfachen Zug hat ein Spieler zwei dieser Spielmöglichkeiten und kann unter den folgenden Kombinationen wählen:**

- AUSTAUSCH** eines Feldes, dann **WENDE** eines Feldes,
- AUSTAUSCH** eines Feldes, dann **AUSTAUSCH** eines anderen Feldes (oder des gleichen Feldes)
- WENDE** eines Feldes, dann **WENDE** eines anderen Feldes, (Mindestens eins der gewendeten Felder muss ein eigenes Symbolfeld des Spielers sein.)

### ANPASSEN DER SCHLÜSSELMUSTER

Wenn die Felder eines Spielers in der richtigen Position liegen, so dass sie das gleiche Muster zeigen wie auf ihrer Schlüsselkarte, müssen sie zuerst diese Karte kurz dem/n anderen Spieler/n zur Verifikation vorlegen und dann müssen sie diese mit dem Bild nach unten vor sich ablegen. Wenn ein Spieler während des Zuges das Schlüsselmuster nicht anpassen kann, geht das Spiel an den nächsten Spieler zur Linken weiter.

**Der Zug eines Spielers endet wenn ein Schlüsselmuster erzielt wurde.**



### GEISTERKARTEN

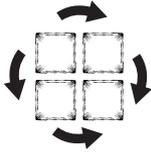
Zusätzlich zu den einfachen Spielmöglichkeiten kann ein Spieler sich auch dafür entscheiden eine oder mehrere Geisterkarten während eines Spielzuges einzusetzen. Das

Einsetzen einer Geisterkarte erlaubt dem Spieler eine weitere Spielmöglichkeit, **zusätzlich zum normalen Zug.** Diese zusätzliche Möglichkeit kann sein:

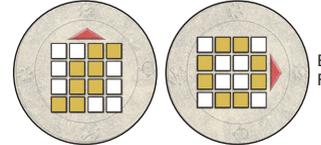
**REIHENSCHUBS** - das Hochnehmen eines Endfeldes in einer senkrechten oder waagerechten Reihe, das dann am anderen Ende der Reihe wieder abgelegt wird. Danach schiebt man die anderen Felder dieser Reihe um eine Stelle weiter auf den nächsten Platz, bis alle Felder wieder im Raster liegen.



**BLOCKDREHUNG** - das Drehen eines Blockes von vier anliegenden Feldern im Uhrzeigersinn um 90° oder 180°. Siehe Diagramm für Geisterkarten.



**FALLGRUBE** - um eine Fallgrube zu spielen, muss die Geisterkarte auf eine der Seiten des Rasters mit dem Fallgruben-Muster nach oben gelegt werden und zwar so, dass der rote Pfeil auf die Felder zeigt. Dann müssen die entsprechenden Felder umgedreht werden um das passende Muster auszudecken.



Beispiele der Fallgruben-Muster

Fallgruben bewirken, dass Felder von Stein auf Gold wechseln und umgekehrt; aber die Position der Felder wird dadurch nicht verändert

### KEINE-UMKEHR REGEL

Ein Spieler hat nicht die Möglichkeit den letzten, einzelnen Spielzug eines vorherigen Spielers mit sofortiger Wirkung aufzuheben.

### DER GEWINNER

Gewinner ist die erste Person, die erfolgreich alle vier Schlüsselmuster ihrer vier Schlüsselkarten ablegen kann. Der Gewinner hat damit den Tempel aufgeschlossen und die Schätze Codincas liegen ihm zur Plünderung bereit.



www.backspindlegames.com