








SPIELAUFBAU














Spielbrettaufbau

- Mischt die **Aktionstafeln** 2/3/4/5/6/7 und legt sie offen auf die Aktionsplätze 2–7.
- Legt je Kategorie A/B/C ein **Herrscherplättchen** offen auf eines der freien Felder von 1.
- Legt **6 Technologieplättchen** offen in aufsteigender Reihenfolge auf die Felder von 5.
- Legt **3 Tempelbonusplättchen** offen auf die entsprechenden Felder der **Tempelleisten** ,  und .
- Legt die **helle Kalenderscheibe**  auf Feld 0 der **Kalenderleiste**.
- Legt die **dunkle Kalenderscheibe**  bei 2/3/4 Spielern auf Feld 10/11/12 der **Kalenderleiste**.
- Füllt die **Gebäudeleiste** auf dem Spielplan mit **Gebäuden**  von rechts auf (das Feld ganz links bleibt frei).
- Mischt die **Verzierungsplättchen**. Legt 4 davon offen und den Rest verdeckt als Stapel auf 7.
- Mischt die **Pyramidensteine** und legt sie verdeckt neben dem Spielbrett bereit.
Legt 3 davon offen auf die entsprechenden Felder von 8 gelegt.
- Baut mit zufällig gezogenen Steinen die **Anfangspyramide** in Abhängigkeit der Spielerzahl (2/3/4):







- Mischt alle **Entdeckungsplättchen** und verteilt sie folgendermaßen offen:
 - **Aktionstafel** 1/2/3/4/7: Jeweils 1 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


- Nehmt euch im Uhrzeigersinn  beim Startspieler beginnend jeweils den entsprechenden **Zugfolgemarkers** .
- Der Startspieler erhält 1 , die nachfolgenden Spieler erhalten 2  und der letzte Spieler 3 .
- Wähle deine Spielerfarbe und nimm dir anschließend 12  und 4 **Arbeiterwürfel**  in dieser Farbe.
- Platziere je 1  auf den **Grundstufen der 3 Tempel**, der **Pyramidenleiste**, der **Straße der Toten**  und der **Siegpunktleiste**.
- Lege 6  als **Technologiemarker** neben dich.
- Platziere 1 **Arbeiterwürfel** mit  in die Mitte des **Aufstiegskreises**.
- Nimm dir 4 **Startplättchen**, wähle davon 2 aus und nimm dir die darauf abgebildeten Ressourcen.
Dabei gelten folgende Regeln:
 - Bei **Entdeckungsplättchen**, musst du dessen Kosten bezahlen.
 - Bei **Fortschritten auf der Tempelleiste** nimmst du dir die dort abgebildeten Belohnungen.
 - Beim **Verstärken** verstärkst du immer nur **1 Arbeiter** (diesen gegebenenfalls auch mehrmals).
 - Bei **Technologieplättchen**, legst du 1  auf das Technologieplättchen mit der niedrigsten Kennziffer ohne dafür zu bezahlen. Du erhältst aber den zugehörigen Tempelfortschritt inklusive der Belohnung.
- Nimm dir die auf den ausgewählten **Startplättchen** abgebildeten **Startressourcen**.
- Setze deine restlichen **Arbeiterwürfel** mit  (außer ein Startplättchen gibt etwas anders vor) in den allgemeinen Bereich der auf den gewählten Startplättchen abgebildeten Aktionstafeln. *Setze dabei maximal 1 deiner Arbeiter auf dieselbe Aktionstafel!*







Bei 2-3 Spielern: Zieht 2 Startplättchen und legt 3 neutrale Arbeiter mit  auf die ersten 3 unterschiedlichen, dort abgebildeten Aktionstafeln. **Bei 2 Spielern** wird dieser Schritt anschließend erneut durchgeführt.

SPIELABLAUF
















1. Zuerst führt der **Startspieler** seinen Spielzug durch, dann im Uhrzeigersinn  die anderen Spieler.
 2. **War der letzte Spieler** an der Reihe, versetzt ihr die **helle Kalenderscheibe**  um 1 Feld nach unten in Richtung der **dunklen Kalenderscheibe** .
 3. Treffen die beiden Kalendersteine aufeinander, löst dies eine **Eklipsen-Wertung** aus. Zuvor führt ihr aber noch 1 weitere Spielrunde durch. Wurde die Eklipse nicht durch den aktuell letzten Spieler ausgelöst, spielt ihr zuvor die aktuelle Runde zu Ende und anschließend noch eine weitere komplette Runde.
- Das Spiel endet nach der 3. Eklipse, die frühzeitig durch die **Fertigstellung der Pyramide** ausgelöst werden kann. **Es gewinnt der Spieler, der nach der finalen Eklipse die meisten Siegpunkte**  **hat.**

SPIELZUG

Der aktuelle Spieler bewegt entweder 1 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
Optional: für 3  darfst du zu einem beliebigen Zeitpunkt des Zuges beliebig viele deiner Arbeiter freisetzen.			
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 du diese vom Anbetungsraum in den allgemeinen Bereich der Aktionstafel verschiebst.
 ernten	Hauptaktion ausführen		
 erhalten: 1 + Anzahl an bei der Ankunft vorhandener ^(*) , unterschiedlicher Arbeiterwürfel Farben im allgemeinen Aktionstafelbereich.	 bezahlen: Anzahl an bei der Ankunft vorhandener ^(*) , unterschiedlicher Arbeiterwürfel Farben im allgemeinen Aktionstafelbereich.	Einen vorhandenen, fremden Arbeiter im Anbetungsraum musst du zuvor gegen eine Bezahlung von 1  (→ allgemeiner Vorrat) freisetzen. (Eigene Arbeiter können so nicht freigesetzt werden)	
^(*) der soeben gesetzte Würfel zählt nicht dazu	^(*) der soeben gesetzte Würfel zählt nicht dazu	1 Fortschritt auf dem abgebildeten Tempelstreifen durchführen oder / und ^(*) Kosten des Entdeckungsplättchens bezahlen und dieses aufnehmen. ^(*) gegen eine Gebühr von 1  darf der Spieler beide Optionen ausführen. Diese muss vor dem Ausführen der Aktionen bezahlt werden.	

EKLIPSEN-WERTUNG

1. **Straße der Toten** : Du erhältst  in Höhe des Ergebnisses der Multiplikation eurer aktuellen Stufe auf  mit dem kleinsten sichtbaren -Wert der Gebäudeleiste.
2. **Pyramidenleiste**: Du erhältst in der 1./2./3. Eklipse für jeden Fortschritt auf der Pyramidenleiste  **4/3/2**. Die Spieler mit dem größten Fortschritt erhalten zusätzlich  **4**. Anschließend verschiebt ihr alle Spielsteine wieder auf das Startfeld der Pyramidenleiste.
3. **Masken**: Du erhältst für jeden Satz mit 1/2/3/4/5/6/7 verschiedenen Masken  **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)** wertest du zusätzlich deine freigeschalteten Tempelbonusplättchen.
5. **Bezahle Unterhalt**: 1  pro Arbeiter, 2  pro Arbeiter mit Stärke  / . Kannst du den Unterhalt nicht vollständig bezahlen verlierst du pro fehlendem :  **3**.
6. Legt die **helle Kalenderscheibe**  wieder auf **Feld 0** zurück und verschiebt  um 1 Feld nach oben.
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 kannst du maximal 3 deiner freigesetzten Arbeiter einsetzen, selbst wenn sich 4 deiner Arbeiter im allgemeinen Bereich der Tafel befinden. Der soeben platzierte Arbeiter muss eingesetzt werden.

- 1**
 - Im allgemeinen Tafelbereich erntest du nur , da  keine eigene Hauptaktion besitzt.
 - Setze bei der **Anbetungsaktion** den Arbeiter in einem der **Herrscherplättchen** fest. Zusätzlich darfst du vor der Anbetung für 1  das **Entdeckungsplättchen** kaufen.
- 2**
 - Nimm dir die **Ressourcen/Belohnungen** in Abhängigkeit der eingesetzten Anzahl an Arbeitern und deren niedrigsten Stärkewert. Anschließend verstärkst du 1 der eingesetzten Arbeiter. Bei 3 Arbeitern darfst du noch 1 weiteren deiner eingesetzten Arbeiter verstärken.
- 3**
- 4**
- 5**
 1. Wähle 1 **Technologieplättchen**:
 - 1 Arbeiter mit  /  /  ▷ Auswahl aus der oberen Reihe.
 - 1 Arbeiter mit  /  oder 2 Arbeiter ▷ Auswahl aus einer beliebigen Reihe.
 2. Zahle die Kosten (1 oder 2 ) für das gewählte **Technologieplättchen** und lege 1  darauf.
 3. Jeder Spieler dessen  bereits auf diesem **Technologieplättchen** liegt, erhält 3.
 4. Mache 1 Fortschritt auf dem entsprechenden **Tempel** und nimm dir die abgebildete Belohnung.
 5. **Verstärke** 1 der eingesetzten Arbeiter. **Ausnahme:** du hast mit nur **einem** Arbeiter mit  /  1 Technologieplättchen aus der **zweiten** Reihe gewählt!
- 6**
 1. Bezahle 2 .
 2. Nimm dir das erste Gebäude  von links von der **Gebäudeleiste** und stelle es so weit links wie möglich auf die zur Anzahl an eingesetzten Arbeiten zugehörige Reihe der Aktionstafel. Sind dort bereits alle Felder besetzt, stellst du das Gebäude eine der Reihen darüber.
 3. Nimm dir die Anzahl der soeben überdeckten .
 4. Steige um 1 Stufe auf der **Straße der Toten**   nach oben.
 5. **Verstärke** 1 deiner eingesetzten Arbeiter. Bei 3 Arbeitern darfst du noch 1 weiteren deiner eingesetzten Arbeiter verstärken.
- 7**
 1. Bezahle die **Kosten** in Abhängigkeit der Anzahl an eingesetzten Arbeitern 1/2/3 in Höhe von 3/2/1 .
 2. Wähle 1 der 4 offen ausliegenden **Verzierungsplättchen**.
 3. Lege das gewählte **Plättchen** mit auf die Pyramidenmitte gerichtetem \wedge , auf die unterste, freie Stufe auf eine der 4 seitlichen Pyramidentreppenstufen.
 4. Nimm dir 3 plus 1 für jedes **deckungsgleiche** Symbol. Bei deckungsgleichen Symbolen, bei denen das obere **farbig** ist, erhältst du zusätzlich jeweils 1 Fortschritt auf dem zugehörigen Tempel.
 5. Bewege  auf der **Pyramidenleiste** 1 Feld vorwärts.
 6. **Verstärke** 1 der eingesetzten Arbeiter.
 7. Ziehe 1 **neues Verzierungsplättchen** und lege es offen auf das freigewordene Feld.
- 8**
 1. Wähle den zu verbauenden **Pyramidenstein**, platziere diesen und bezahle die Kosten.
 2. Erhalte pro Stein, die für die entsprechende Ebene angegebenen  und zusätzlich 1 für jedes **deckungsgleiche** Symbol. Bei deckungsgleichen Symbolen, bei denen das obere **farbig** ist, erhältst du zudem jeweils 1 Fortschritt auf dem zugehörigen Tempel.
 3. Mache für den gelegten **Pyramidenstein** 1 Fortschritt auf der **Pyramidenleiste**.
 4. **Wiederhole** die Schritte 1-3 je nach Anzahl der eingesetzten Arbeiter maximal zweimal.
 5. **Verstärke** 1 der eingesetzten Arbeiter. Bei 3 Arbeitern darfst du noch 1 weiteren deiner eingesetzten Arbeiter verstärken.
 6. Ziehe **neue Pyramidensteine** und lege sie offen auf die freigewordenen Felder.
 7. **Löse die letzte Eklipse aus**, falls du soeben den Abschlussstein der Pyramide gesetzt hast.

ARBEITER VERSTÄRKEN



Erhöhe beim Verstärken eines Arbeiters die Würfelaugen seines Würfels um 1. Sobald der Würfel eines Arbeiter einen Stärkewert von erreicht, erfolgt der **Aufstieg des Arbeiters**.

Wichtig: Du darfst ausschließlich freigesetzte Arbeiter verstärken. Niemals Arbeiter, die sich in einem Anbetungsraum befinden.

Wichtig: Darfst du 2 Verstärkungen durchführen und erfolgt bei der ersten Verstärkung der Aufstieg des Arbeiters, verfällt die zweite Verstärkung für den Fall, dass du die Aktion mit nur einem Arbeiter durchgeführt hast (Grund: nach dem Aufstieg befindet sich der Arbeiter auf der Aktionstafel).

AUFSTIEG

Besitzt ein Arbeiter **nach der Verstärkung** den Stärkewert , erfolgt dessen **Aufstieg**:

1. Bewege deinen auf der **Straße der Toten** auf die nächste Stufe.
2. Drehe den Würfel des Arbeiters auf und lege ihn in den **allgemeinen Bereich** von .
3. Wähle **1** der folgenden Belohnungen aus:
 - 5
 - 5
 - **1 Fortschritt** auf einem beliebigen **Tempel**
 - Bezahle 3 , um 2 **Fortschritte** auf beliebigen **Tempeln** durchzuführen (2 x 1 oder 1 x 2).
 - Hast du nur 3 Arbeiter, darfst du deinen 4. Arbeiter mit aus dem Aufstiegskreis freischalten und in den allgemeinen Bereich von legen (ohne eine Aktion durchzuführen).
Zusätzlich erhältst du 2 .
4. Schiebe die **helle Kalenderscheibe** um 1 Feld nach unten.

REGELN, DIE OFT VERGESSEN WERDEN

- Ihr müsst die **helle Kalenderscheibe** jedes Mal 1 Feld weiter bewegen, wenn:
 - der letzte Spieler seinen Zug beendet hat.
 - ein Arbeiter aufgestiegen ist und dabei ein Fortschritt auf gemacht wurde.
- Bei einem **Fortschritt auf dem Tempelstreifen** müsst ihr den zugehörigen Bonus einsammeln.
- Bei der Ermittlung der **chocolate-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** erhaltet ihr 1 mehr als die Anzahl der verschiedenfarbigen Würfel, die bereits vorhanden waren und sich im allgemeinen Bereich der Aktionstafel befinden.
- Bei **mehreren deckungsgleichen Farbsymbolen beim Tempelbau** dürft ihr die Reihenfolge der Tempelfortschritte, die erst nach der Bauaktion stattfinden, selbst wählen.
- **Den Tempelbonus** (jeweils vorletztes Feld des Tempelstreifens) **dürfen beliebig viele Spieler freischalten**, indem sie 1 auf dem Feld selbst oder höher besitzen. In der finalen Eklipse erhalten die jeweiligen Spieler den entsprechenden Tempelbonus.
- Auf dem **obersten Feld eines Tempelstreifens** kann sich immer 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 für eine Aktion, zählt ihr nur die freigesetzten, eigenen, Arbeiter.