

# UXMAL™

## EINLEITUNG

Ihr seid Priester in der uralten Maya-Stadt Uxmal und habt beschlossen, die Götter mit dem Bau einer großen Pyramide zu ehren. Wer sich erfolgreich am Bau beteiligt, kann sich der Gunst der Götter sicher sein. Am Ende wird aber nur einem von euch der ehrwürdige Titel des Hohepriesters verliehen. Gebt gut acht, denn der Einfluss der Götter ist im steten Wandel und eure Mitspieler werden nicht davor zurückschrecken, euch gewogene Götter unbeliebt zu machen.

## ZIEL DES SPIELS

Eure Aufgabe ist es, die Pyramide der Stadt Uxmal zu erbauen, was in insgesamt 3 Spielphasen passiert. Nach jeder Phase verdient ihr für die derzeit beliebtesten Götter Siegpunkte. Dafür sollten eure Priester zur rechten Zeit an der richtigen Stelle stehen und ihr solltet die richtigen Götterkarten gesammelt haben. Wer am Ende die meisten Siegpunkte hat, gewinnt.

## SPIELMATERIAL

- ▲ 1 Spielplan
- ▲ 1 Wertungstafel
- ▲ 29 Pyramidensteine
- ▲ 5 Götterplättchen
- ▲ 45 Götterkarten (9 Karten pro Gott)
- ▲ 16 Priesterfiguren (4 Figuren pro Farbe)
- ▲ 4 Übersichtstafeln

## SPIELAUFBAU

Nehmt das gesamte Spielmaterial aus der Spielschachtel.

1. Stellt das Unterteil der Spielschachtel für jeden gut erreichbar in die Tischmitte und legt den Spielplan in den Kunststoff-Einsatz.
2. Legt die Wertungstafel neben die Schachtel. Sie besteht aus einer spiralförmigen Punkteleiste, einer Beliebtheitsleiste der Götter (nummeriert von 1 bis 5) und einer Wertungshilfe in Form einer kleinen Pyramide.
3. Mischt die 5 Götterplättchen und legt sie offen in zufälliger Reihenfolge auf die 5 Felder der Beliebtheitsleiste. Diese Leiste zeigt die derzeitige Beliebtheit jedes Gottes an und kann durch die Aktionen der Spieler verändert werden.
4. Sortiert die 45 Götterkarten nach ihrem Symbol und legt sie in 5 offenen Stapeln neben die Wertungstafel.
5. Mischt die 29 Pyramidensteine und legt sie verdeckt als Vorrat in den Deckel der Schachtel.
6. Jeder von euch wählt eine Farbe und nimmt sich die 4 passenden Priesterfiguren und 1 Übersichtstafel, die er vor sich ablegt. Dann stellt jeder Spieler einen seiner Priester auf das Feld „0“ der Punkteleiste.



## Die 3 Spielphasen

Das Spiel wird über 3 Phasen gespielt. Nach jeder Phase kommt es zu einer Wertung.

**1. Phase – Bau der Pyramidenbasis:** Ebene 1 besteht aus einem 4x4-Raster. Sobald auf dieser Ebene 16 Pyramidensteine gebaut sind, endet die 1. Phase.

**2. Phase – Bau der mittleren Ebene:** Ebene 2 besteht aus einem 3x3-Raster. Diese Ebene wird auf Ebene 1 errichtet. Sobald auf dieser Ebene 9 Pyramidensteine gebaut sind, endet die 2. Phase.

**3. Phase – Fertigstellung der Pyramide:** Ebene 3 besteht aus einem 2x2-Raster. Diese Ebene wird auf Ebene 2 errichtet. Sobald auf dieser Ebene 4 Pyramidensteine gebaut sind, endet die 3. Phase.

## Pyramidensteine

Die Vorderseite der Pyramidensteine ist in 4 Felder unterteilt: Eines davon ist leer und die anderen 3 zeigen stets drei verschiedene Göttersymbole.



## SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler beginnt. Danach sind die anderen Spieler im Uhrzeigersinn am Zug.

In deinem Zug musst du genau eine der folgenden 4 Aktionen durchführen:

1. Pyramidenstein bauen
2. Priester einsetzen
3. Priester bewegen
4. Beliebtheit der Götter beeinflussen

### 1. Pyramidenstein bauen

Nimm einen Pyramidenstein aus dem Vorrat und setze ihn auf den Spielplan. Dabei kannst du ihn vorher beliebig drehen. Folgende Regeln gelten beim Bauen:

#### Ebene 1 (4x4-Raster)

Die Pyramide darf nicht mehr als 4 Steine lang und breit sein. Der Stein wird in 4 der 25 Kerben auf den Spielplan gesetzt.

#### Ebene 2 und 3 (3x3-Raster und 2x2-Raster)

Der Stein wird in die Kerben der 4 Steine darunter gesetzt.

**Hinweis:** Mit dem Bau der nächsten Ebene darf erst begonnen werden, wenn die aktuelle Ebene komplett fertig ist. Falls du Felder überbaust, auf denen sich gerade Priester befinden, werden sie auf die entsprechenden Felder des neuen Pyramidensteins gestellt. Sie steigen also ein Feld höher (Priester werden rechts genauer erklärt).

## Götterkarten

- Falls sich nach dem Bauen auf der gleichen oder auf verschiedenen Ebenen 2 gleiche Göttersymbole nebeneinander befinden, erhältst du 1 Götterkarte des entsprechenden Gottes.
- Falls sich nach dem Bau des Steines 2 gleiche Göttersymbole übereinander befinden, erhältst du sogar 2 Götterkarten des entsprechenden Gottes.

**Wichtig:** Du kannst in deinem Zug immer nur von einer der obigen Situationen profitieren. Somit kannst du nicht mehr als 2 Karten und auch nicht 2 Karten verschiedener Götter erhalten. Falls ein Stapel Götterkarten weniger Karten enthält, als du nehmen dürftest, nimmst du nur so viele, wie noch vorhanden sind.



### 2. Priester einsetzen

Wähle einen gebauten Pyramidenstein und stelle einen deiner verfügbaren Priester auf eines der 3 Felder mit einem Göttersymbol. Auf dem Feld darf noch kein anderer Priester stehen.

### 3. Priester bewegen

Bewege einen deiner Priester, der sich bereits auf der Pyramide befindet, beliebig viele Felder weit. Dabei musst du für jedes Feld, auf das sich der Priester bewegt, eine beliebige deiner Götterkarten ablegen und sie auf den entsprechenden Stapel neben der Wertungstafel zurücklegen. Dabei gelten folgende Regeln:

- Du darfst pro Zug nur 1 Priester bewegen.
- Priester können sich vorwärts, rückwärts, nach links und nach rechts bewegen. Sie können sich nicht diagonal bewegen.
- Priester können bei ihrer Bewegung die Ebene wechseln, sich also in der Pyramide nach oben und unten bewegen.
- Priester können nicht auf besetzten Feldern stehen bleiben. Sie dürfen aber andere Priester überspringen. Besetzte Felder zählen bei der Bewegung nicht mit und du musst für übersprungene Felder keine weitere Karte ablegen.



## 4. Beliebtheit der Götter beeinflussen

Mithilfe deiner Götterkarten kannst du die Beliebtheit einzelner Götter beeinflussen. Wähle einen Gott auf der Beliebtheitsleiste und entscheide, ob du ihn verehren oder ihn verfluchen möchtest. Du kannst die Beliebtheit einzelner Götter dadurch beeinflussen, dass du sie verehrst oder verfluchst. Der Beliebtheitswert eines Gottes liegt zwischen „1“ und „5“. Wenn du einen Gott verehrst, steigt seine Beliebtheit, indem du das Plättchen des entsprechenden Gottes um ein Feld nach links verschiebst. Wenn du dagegen einen Gott verfluchst, sinkt seine Beliebtheit, indem du dessen Plättchen um ein Feld nach rechts verschiebst. Für jedes Feld, um das du ein Götterplättchen verschiebst, musst du 1 Götterkarte des entsprechenden Gottes ablegen und sie auf den entsprechenden Stapel neben der Wertungstafel zurücklegen.

Du darfst pro Zug nur 1 Götterplättchen verschieben.



## WERTUNG AM ENDE JEDER PHASE

Am Ende jeder der 3 Phasen werden die Siegpunkte für jeden Spieler ermittelt. Nutzt dafür die kleine Wertungspyramide auf der Wertungstafel und führt die folgenden Schritte durch:

- Nur die 3 Götterplättchen auf den ersten drei Feldern der Beliebtheitsleiste werden bei der Wertung berücksichtigt. Jeder Spieler erhält für **jeden seiner Priester**, der sich auf einem Feld mit einem dieser 3 Göttersymbole befindet, Siegpunkte. Die Anzahl der Siegpunkte hängt von der Beliebtheit des Gottes ab und von der Ebene der Pyramide, auf welcher der Priester steht (siehe Abbildung).

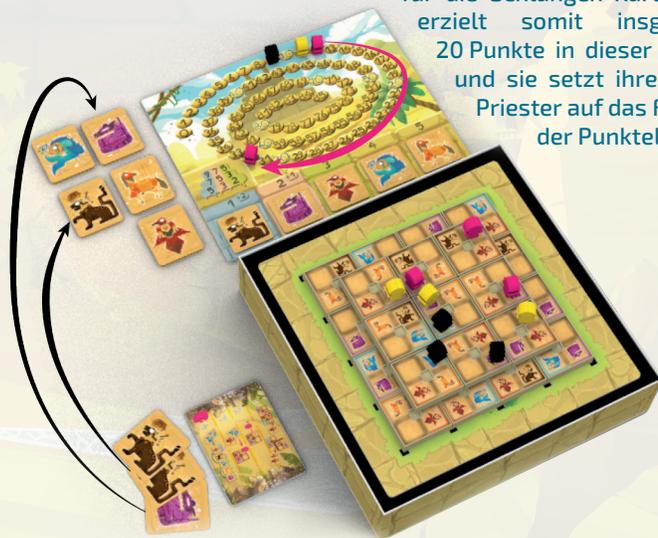
Beispiel: Ein Spieler erhält für jeden seiner Priester, der auf dem Symbol des beliebtesten Gottes (blauer Hintergrund) auf Ebene 1 der Pyramide steht, 5 Siegpunkte. Ein Priester, der auf einem Symbol des zweitbeliebtesten Gottes



(roter Hintergrund) auf Ebene 3 steht, ist dagegen 7 Siegpunkte wert und ein Priester, der auf einem Symbol des drittbeliebtesten Gottes (grüner Hintergrund) auf Ebene 2 steht, 3 Siegpunkte wert.

- Jeder Spieler erhält außerdem für **jede seiner Götterkarten**, die mit dem Götterplättchen **auf dem ersten Feld** übereinstimmt (dem beliebtesten Gott), **2 Bonus-Siegpunkte** und für jede seiner Götterkarten, die mit dem Götterplättchen **auf dem zweiten Feld** übereinstimmt, **1 Bonus-Siegpunkt**. Danach müssen die Spieler die Karten, für die sie Siegpunkte erhalten haben, ablegen und sie auf den entsprechenden Stapel neben der Wertungstafel zurücklegen. Die übrigen Karten dürfen sie behalten.
- Die zwei beliebtesten Götter werden zurückgewiesen (nicht nach Phase 3): Die 2 Götterplättchen auf den Feldern „1“ bzw. „2“ der Beliebtheitsleiste werden auf die Felder „4“ bzw. „5“ versetzt. Alle anderen Götterplättchen werden entsprechend 2 Felder nach links verschoben.
- Die Priester müssen sich erholen (nicht nach Phase 3): Jeder Spieler nimmt alle seine Priester von der Pyramide und legt sie vor sich.

Beispiel: Lina (Rosa) erzielt 15 Punkte durch ihre Priester, die auf dem Schlangengott stehen: Jeder Priester bringt ihr 5 Punkte auf dieser Ebene, denn die Schlange steht in der Beliebtheit an zweiter Position. Dazu hat sie 2 Jaguar-Karten und 1 Schlangen-Karte auf der Hand, die sie alle abwerfen muss und die ihr 5 zusätzliche Punkte bringen (2 Punkte pro Jaguar-Karte und 1 Punkt für die Schlangen-Karte). Sie erzielt somit insgesamt 20 Punkte in dieser Runde und sie setzt ihren rosa Priester auf das Feld 32 der Punkteleiste.



## SPIELLENDE

Das Spiel endet nach der 3. Phase. Es wird eine letzte Wertung wie oben beschrieben durchgeführt. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der beteiligte Spieler, der am Ende des Spiels noch die meisten Götterkarten auf der Hand hat. Falls dann immer noch Gleichstand herrscht, teilen sich die beteiligten Spieler den Sieg.

## SPIELVARIANTEN

### Keine Erholung für die Priester

Nach jeder Phase des Pyramidenbaus bleiben die Priester auf der Pyramide und werden von den Spielern nicht zurückgenommen.

### Zwangspause für die Priester

Ab der 2. Phase stehen den Spielern in jeder Phase weniger Priester zur Verfügung. Vor der 2. Phase entfernt jeder Spieler 1 seiner Priester, so dass er in Phase 2 nur 2 Priester zur Verfügung hat.

Vor der 3. Phase entfernt jeder Spieler 1 weiteren seiner Priester, so dass er in Phase 3 nur 1 Priester zur Verfügung hat.

## DEUTSCHE AUSGABE

**Übersetzung und Redaktion:**  
Benjamin Fischer

**Layout und grafische Bearbeitung:**  
Kristina Lanert und Marco Reinartz

**Korrektur:**  
Simon Blome und Sebastian Klinge

## DANKSAGUNG:

Ich danke meiner ganzen Familie, Álex Martínez, Núria Casellas, Craig Petersen, Pablo Royo, Sion Fullana, Anton Kawasaki, Miquel Truyols, Michael Abeledo, Miguel Tames, Marc Comas, Denis Bonnotte, Xavi Gumara, Sergi Calzada, Albert Morales, Joshua Goldsmith, Joan Pons, Pak Gallego, Pau Carles, Alberto Cano, Alberto Millán, Mélanie Stéphanie, Miguel Bruque, Eugeni Castaño, der Testspielgruppe von Pati Llimona, Ludo, Playtest UK, Santa Clara und jedem, der mir beim Testen dieses Spiels geholfen hat. Mein besonderer Dank gilt außerdem Joaquim Vilalta, der mich in die Welt der Spielentwicklung eingeführt hat, Medhi Merrouche für sein außerordentliches Artwork und Mimo von Blue Orange für das Vertrauen in dieses Spiel.