

amritsar

Der Goldene Tempel

Spielanleitung

Spielübersicht

Die indische Stadt Amritsar beheimatet den Goldenen Tempel – Harmandir Sahib. Dieses spektakuläre Bauwerk ist das bedeutendste Heiligtum der Sikh-Religion und eine der berühmtesten Pilgerstätten der Welt. Nachdem der Tempel mehrmals zerstört worden war, ließ Maharadscha Ranjit Singh, der Gründer des Sikh-Reichs in Indien, ihn im frühen 19. Jahrhundert wieder aufbauen, wobei Marmor und Kupfer verwendet und die oberen Etagen mit Blattgold überzogen wurden. Daher rührt der Name Goldener Tempel.

In *Amritsar* schlüpft ihr in die Rollen von Spendenwilligen, die dem Maharadscha über drei Jahrzehnte hinweg beim Wiederaufbau des Goldenen Tempels helfen. Nutzt den klassischen Mancala-Mechanismus, um Arbeiter und eure eigenen Elefanten einzusetzen und mit ihnen verschiedene Aktionen auszuführen. Euer Ziel ist es, möglichst viel Material für die Bauabschnitte des Tempels zu spenden und dadurch mehr Prestige als die Konkurrenz zu gewinnen. Am Ende des dritten Jahrzehnts gewinnt die Person mit den meisten Prestigepunkten.

Danksagung und Credits

Danksagung des Spieldesigners: Zuallererst möchte ich meiner Familie für ihre uneingeschränkte Unterstützung danken. Außerdem möchte ich allen Mitarbeiter:innen von Ludonova für ihr Vertrauen in dieses Spiel und für die enorme Entwicklungsarbeit danken, die wir geleistet haben: David Prieto, Germán P. Millán, Juan Luque und Rafael Sáiz. Danke auch an alle Testspieler:innen, die mir bereitwillig mit ihrer Zeit und mit guten Ratschlägen zur Seite standen: Antonio „Moonnoise“, Dani García, David Bernal, Ferrán Renalias, Jorge J. Barroso, Kortes Serrano, Toni López und viele mehr. Und nicht zuletzt: Danke an alle, die den Prototypen von *Amritsar* (sowohl den physischen als auch die Umsetzung auf TTS) gespielt haben, der zu dieser Zeit noch *Workala* hieß. Ohne eure Hilfe wäre dies alles nicht möglich gewesen. Ich bin euch für immer dankbar.

Danksagung von Ludonova: Wir möchten allen danken, die beim Testspielen mitgemacht haben, und ganz besonders dem Spieldesigner für sein Vertrauen in uns und seinen unbedingten Wunsch, *Amritsar* als Spiel in seine bestmögliche Form zu bringen.

Spieldesign: David Heras

Illustrationen: Guillaume Berthoumieu

Grafikdesign & Layout: David Prieto

Spielentwicklung & Design der Spielanleitung: Germán P. Millán, Juan Luque & Rafael Sáiz

Übersetzung der Originalausgabe: Jayne Broomhead

Lektorat der Originalausgabe: Susan Broomhead

Deutsche Ausgabe – Asmodee Germany

Übersetzung: Jessica Ullrich

Redaktion & Lektorat: Benjamin Fischer, Marvin Pietsch & Jessica Ullrich

Satz & Layout: Katharina Jauk

© 2023 Ludonova S.L. Alle Rechte vorbehalten.

Spielmaterial

1 Spielplan



4 Spieltafeln



je 1× in den Spielfarben rosa, lila, türkis und grau

12 Spendenplättchen



4× für das Spiel zu zweit

4× für das Spiel zu dritt

4× für das Spiel zu viert

30 Münzen



4 Tempelplättchen



2 Maharadschamarker



6 Brückenplättchen



4 Bewegungsplättchen



28 Mahutplättchen



3 Tempelabschnitte



Unterer Abschnitt

Mittlerer Abschnitt

Oberer Abschnitt

16 Arbeiter



4×

4×

4×

4×

4 Elefanten



64 Spendenmarker



16× 16× 16× 16×

4 Prestigepunktmarker



75 Ressourcen



30× Marmor

25× Kupfer

20× Gold

24 Zielplättchen



6× Typ A

6× Typ B

6× Typ C

6× Typ D

15 Lagerplättchen



12 Zonenplättchen



12 Wissensmarker



4 Steuernmarker

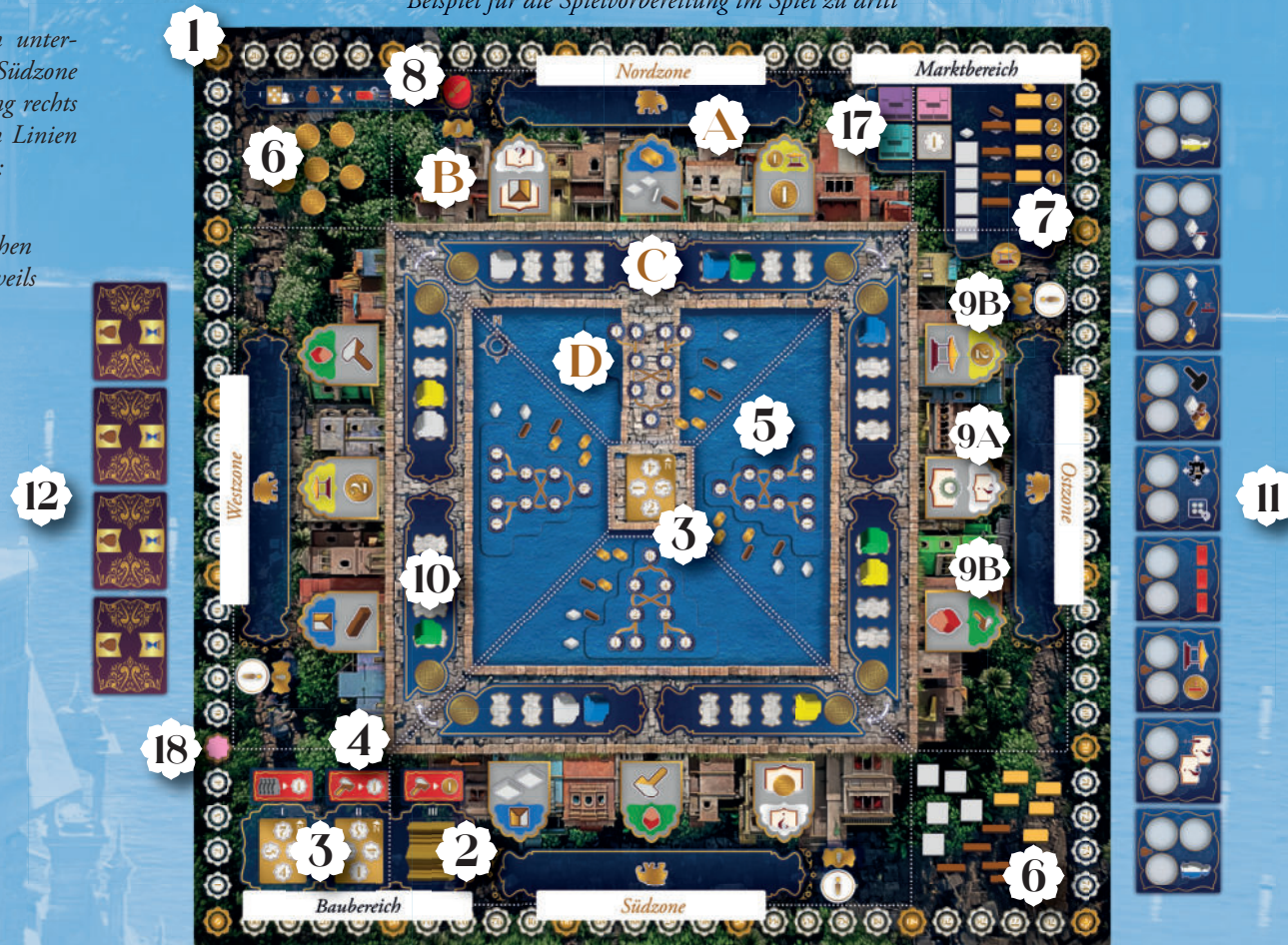


Spielvorbereitung

Beispiel für die Spielvorbereitung im Spiel zu dritt






Der Spielplan ist in 4 Zonen unterteilt: Nordzone, Ostzone, Südzone und Westzone (in der Abbildung rechts jeweils mit weißen gepunkteten Linien umrissen). Jede Zone beinhaltet:

- A. 1 Elefantpfad
- B. 3 Felder für Zonenplättchen
- C. 2 Arbeitsbereiche mit jeweils 4 Arbeiterfeldern
- D. 1 Feld für ein Spendenplättchen



Die zusätzliche Spielvorbereitung für den Solomodus wird auf S. 14 beschrieben.

Spielplan

1. Legt den Spielplan in die Tischmitte.
2. Legt jeden der 3 Tempelabschnitte auf das Feld im Baubereich des Spielplans, das mit seiner Silhouette gekennzeichnet ist.
3. Mischt die 4 Tempelplättchen verdeckt und legt 1 offen auf das Tempelfeld in der Mitte des Spielplans. Dies ist das aktive Tempelplättchen im ersten Jahrzehnt. Richtet das Plättchen so aus, dass der aufgedruckte Pfeil nach Norden zeigt; orientiert euch dabei am Kompasssymbol auf dem Spielplan (in einer Ecke des Tempelsees zu finden). Legt dann jeweils 1 weiteres Plättchen offen auf den unteren und den mittleren Tempelabschnitt im Baubereich und richtet sie ebenfalls nach Norden aus. Legt das übrige Tempelplättchen zurück in die Schachtel.
4. Mischt die 6 Brückenplättchen verdeckt und legt jeweils 1 offen auf die drei Brückenfelder im Baubereich. Legt die 3 übrigen Plättchen zurück in die Schachtel.
5. Nehmt die 4 Spendenplättchen, die zu eurer Personenanzahl passen (auf der Plättchenrückseite gekennzeichnet), und legt jedes dieser Plättchen offen auf das Feld im Tempelsee, dessen Symbol mit dem Symbol auf der Plättchenrückseite übereinstimmt.
6. Verteilt die Münzen und Ressourcen auf die zwei leeren Ecken des Spielplans, um den allgemeinen Vorrat zu bilden.
7. Bereitet den Marktbereich des Spielplans vor, indem ihr jeweils 4 Ressourcen jeder Art auf die entsprechenden Felder legt.
8. Legt den ersten Maharadschamarker auf das rote Maharadschafeld .
9. Sortiert die Zonenplättchen nach den Farben ihrer Rückseiten (weiß, gelb, blau und grün) in 4 Stapel und mischt sie getrennt voneinander. Geht dann wie folgt vor:
 - A. Nehmt das oberste Zonenplättchen jedes Stapels und legt jeweils 1 davon offen auf die vier bunten Felder  in den Zonen.
 - B. Verteilt die anderen Zonenplättchen zufällig auf die leeren Felder  in den Zonen. Dabei gilt, dass sich die Plättchenfarben in einer Zone nicht wiederholen dürfen. (Die Farbe eines Zonenplättchens ist nicht nur auf seiner Rückseite zu sehen, sondern auch als Hintergrund auf seiner Vorderseite.) Am Ende müssen in jeder Zone jeweils 3 Plättchen in unterschiedlichen Farben offen ausliegen.
10. Nehmt 3 Arbeiter jeder Farbe (weiß, gelb, blau und grün) und verteilt sie zufällig auf die mit  gekennzeichneten Arbeiterfelder in den Arbeitsbereichen der Zonen. Legt die 4 übrigen Arbeiter zurück in die Schachtel. **Ausnahme:** Verteilt im Spiel zu zweit die 4 übrigen Arbeiter zufällig auf die vier goldenen Arbeiterfelder  (jeweils unter den Maharadschafeldern).
11. Mischt die Lagerplättchen verdeckt. Deckt dann 6 (im Spiel zu zweit), 9 (im Spiel zu dritt) oder 12 (im Spiel zu viert) auf und legt sie offen in eine Reihe neben den Spielplan. Legt die übrigen Lagerplättchen zurück in die Schachtel.
12. Sortiert die Zielplättchen nach Typen (A, B, C und D auf der Vorderseite) in 4 Stapel, mischt sie getrennt voneinander und legt sie zunächst als verdeckte Stapel neben den Spielplan.

Hinweis: Die Anzahl der Münzen und Ressourcen ist nicht begrenzt; falls euch das Material im Laufe der Partie ausgeht, verwendet einen geeigneten Ersatz.

Spieltafeln aller Personen



Jede Spieltafel ist in 6 Bereiche unterteilt (in der Abbildung oben jeweils mit weißen gepunkteten Linien umrissen):

- A. Zugphasenfelder
- B. Lagerfelder
- C. Zielfelder
- D. Wissensleisten
- E. Steuernleiste
- F. Mahutfelder*

*Mahuts kümmern sich um Elefanten und bringen ihnen bei, mit Menschen zu leben und zu arbeiten. Die Beziehung zwischen Mahut und Elefant besteht oft ein Leben lang und beginnt für beide schon im Kindesalter.

Wählt jeweils eine Spielfarbe (rosa, lila, türkis oder grau) und nehmt das folgende Spielmaterial in dieser Farbe:

- 13. 1 Spieltafel;
- 14. 1 Elefanten, den ihr neben eure Spieltafel stellt;
- 15. 7 Mahutplättchen, die ihr in eine Reihe neben eure Spieltafel legt;
- 16. 1 Bewegungsplättchen, das ihr (mit der Schlossseite nach oben) auf das dritte Zugphasenfeld auf eurer Spieltafel legt;
- 17. 16 Spendenmarker, von denen ihr 11 auf die mit gekennzeichneten Felder auf eurer Spieltafel und 5 auf das Spendenmarkerfeld in eurer Farbe im Marktbereich des Spielplans legt;
- 18. 1 Prestigepunktmarker, den ihr auf Feld 5 der Prestigepunkteleiste auf dem Spielplan legt.

Nehmt außerdem jeweils das folgende neutrale Spielmaterial:

- 19. 3 Wissensmarker, die ihr jeweils auf die untersten Felder der drei Wissensleisten auf eurer Spieltafel legt;
- 20. 1 Steuernmarker, den ihr auf das unterste Feld der Steuernleiste auf eurer Spieltafel legt;
- 21. 1 Münze aus dem allgemeinen Vorrat, die ihr auf einen Lagerplatz auf eurem Startlager legt;
- 22. 1 Zielpättchen von jedem Zielpättchenstapel (Typ A, B, C und D), die ihr verdeckt in eine Reihe unter eure Spieltafel legt. (Ihr könnt euch eure eigenen Ziele jederzeit anschauen, solltet sie aber bis zum Ende der Partie vor den anderen geheim halten.) Legt die übrigen Zielpättchenstapel zurück in die Schachtel.

Spieltafel der Startperson



- 23. Bestimmt zufällig eine Startperson. Legt den zweiten Maharadschamarker neben die Spieltafel der Person zu ihrer Rechten (also der letzten Person in Spielreihenfolge im Uhrzeigersinn). Der Marker soll die Person daran erinnern, dass sie immer den Maharadschamarker auf dem Spielplan zum nächsten Maharadschafeld bewegen muss, wenn sie einen Zug beendet.

- 24. Die Startperson geht wie folgt vor:

- A. Wähle 1 deiner Zielpättchen und lege es verdeckt auf das erste Zielfeld auf deiner Spieltafel; lege den Spendenmarker von diesem Feld auf deinen Elefanten. Dies ist das erste Ziel, das du bis zum Ende der Partie erfüllen kannst, um Prestigepunkte zu erhalten. Bewege dann deinen Steuernmarker auf der Steuernleiste 1 Schritt nach oben.
- B. Lege das Start-Mahutplättchen auf ein beliebiges Mahutfeld auf deiner Spieltafel; lege den Spendenmarker von diesem Feld auf deinen Elefanten.

- 25. Nach der Startperson handeln auch alle anderen im Uhrzeigersinn die Punkte 24A und 24B ab. Dabei gilt jeweils, dass ihr euer Start-Mahutplättchen **nicht auf ein Mahutfeld in einer bereits von einer anderen Person belegten Farbe legen dürft**. Auf diese Weise liegen am Ende alle Start-Mahutplättchen auf Mahutfeldern in unterschiedlichen Farben.



Beispiel: Rosa ist die Startperson und hat ihr Start-Mahutplättchen auf das gelbe Mahutfeld auf ihrer Spieltafel gelegt [A]. Lila entscheidet sich dafür, sein Start-Mahutplättchen auf das blaue Mahutfeld auf seiner Spieltafel zu legen [B]. Schließlich legt Grau ihr Start-Mahutplättchen auf das weiße Mahutfeld auf ihrer Spieltafel [C].

Spielablauf

Eine Partie *Amritsar* verläuft über drei Jahrzehnte: Jahrzehnt I, Jahrzehnt II und Jahrzehnt III. Die Jahrzehnte werden durch die Tempelabschnitte und den Baubereich des Spielplans dargestellt. Ein Jahrzehnt besteht aus 4 Runden, in denen ihr beginnend bei der Startperson reihum im Uhrzeigersinn jeweils 1 Zug ausführt. Am Ende eines Jahrzehnts wertet ihr das aktive Tempelplättchen, bezahlt Steuern und erzielt Einnahmen. Nach Jahrzehnt III endet die Partie und ihr führt die Endwertung durch. Wer die meisten Prestigepunkte hat, gewinnt. (Prestigepunkte werden ab sofort PP genannt.)

Zugablauf

Wenn du am Zug bist, handelst du die folgenden drei Phasen in dieser Reihenfolge ab:

Phase I: Elefant bewegen



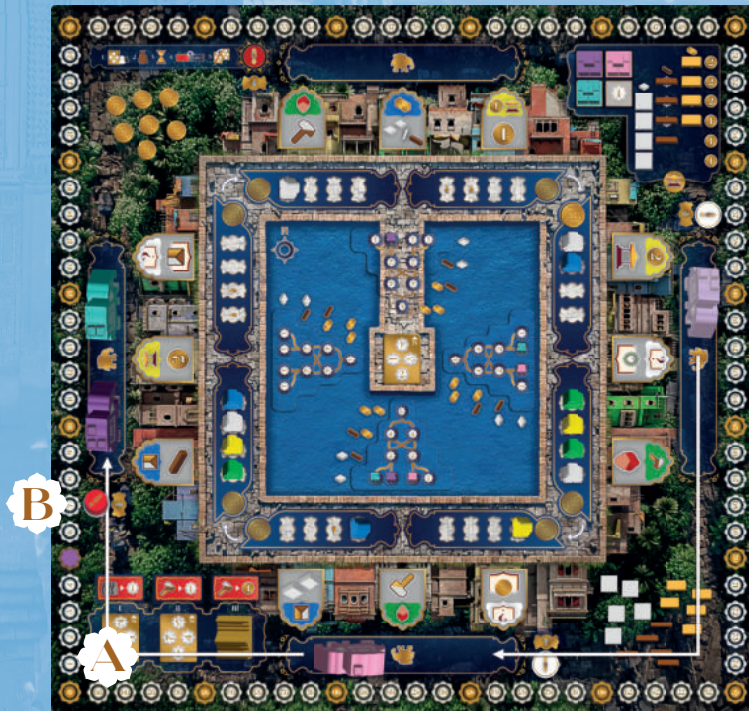
Elefanten bewegen sich auf den Elefantenpfaden von einer Zone zur nächsten. In jeder Zone können mehrere Elefanten gleichzeitig stehen.

Deinen Elefanten zu bewegen ist **optional**. Du darfst ihn auch in der Zone stehen lassen, in der er zu Beginn deines Zugs steht.

Wenn du dich dafür entscheidest, ihn zu bewegen, bewege ihn **im Uhrzeigersinn** zu einer beliebigen Zone. Der **erste Schritt** ist **kostenlos**, aber **pro zusätzlichen Schritt** musst du **1 Münze** bezahlen. Achte außerdem darauf, wo der Maharadschamarker liegt, denn wenn du ihn mit deinem Elefanten passierst, erleidest du eine Strafe:

- In Jahrzehnt I verlierst du 1 PP.
- In Jahrzehnt II verlierst du 2 PP.
- In Jahrzehnt III verlierst du 3 PP.

Hinweis: Stelle deinen Elefanten in deinem allerersten Zug direkt auf einen beliebigen Elefantenpfad.



Beispiel: Lila bewegt seinen Elefanten 2 Schritte von der Ostzone zur Westzone. Diese Bewegung kostet ihn 1 Münze, da er seinen Elefanten 1 zusätzlichen Schritt bewegt [A]. Außerdem verliert er 1 PP (in Jahrzehnt I), da er mit seinem Elefanten den Maharadschamarker passiert [B].

Phase 2: Arbeiter bewegen und Aktionen ausführen



Arbeiter bewegen sich von einem Arbeitsbereich zum nächsten. In jeder Zone gibt es 2 Arbeitsbereiche, die jeweils 4 Arbeitern Platz bieten (1 Arbeiter pro Arbeiterfeld).

Du **musst** in dieser Phase Arbeiter bewegen. Für die Bewegung nutzt du den klassischen Mancala-Mechanismus, wie im Folgenden erklärt:

Wähle einen Arbeitsbereich mit mindestens 1 Arbeiter, nimm alle Arbeiter von dort und bewege sie **im Uhrzeigersinn**, indem du **in jedem der folgenden Arbeitsbereiche** genau 1 Arbeiter auf ein Arbeiterfeld stellst, bis deine Hand leer ist. Du darfst frei entscheiden, welchen Arbeiter (in welcher Farbe) du in welchen Arbeitsbereich stellst. Falls ein Arbeitsbereich voll ist, also auf jedem Arbeiterfeld bereits ein Arbeiter steht, überspringe den Bereich. Der **letzte Arbeiter**, den du abstellst, wird zum **aktiven Arbeiter**, mit dem du im Anschluss 1 bis 3 Aktionen in der **Zone** ausführen darfst, in der er steht. Es spielt dabei keine Rolle, in welchem Arbeitsbereich der Zone der Arbeiter steht.

Hinweis: Stelle Arbeiter am besten immer auf das (im Uhrzeigersinn) erste freie Arbeiterfeld eines Arbeitsbereichs. So ist es einfacher nachzuvollziehen, welchen Arbeiter du dort abgestellt hast, falls du deine Bewegung rückgängig machen und überdenken willst.

Mit dem letzten Arbeiter darfst du auch **einen oder mehrere Arbeitsbereiche überspringen**. Lege dazu **1 Münze** auf das Münzfeld **jedes Arbeitsbereichs**, den du überspringst. Auf diese Weise kannst du den letzten Arbeiter weiter bewegen und ihn ggf. in eine für dich vorteilhaftere Zone stellen.

Falls in dem Arbeitsbereich, aus dem du zu Beginn Arbeiter nimmst, und/oder in dem Arbeitsbereich, in den du deinen letzten Arbeiter stellst, Münzen liegen, **darfst du diese nehmen**.



Beispiel: Nachdem er seinen Elefanten zur Westzone bewegt hat, möchte Lila dort mit einem weißen Arbeiter Aktionen ausführen. Also wählt er die Gruppe aus zwei Arbeitern (weiß und blau) aus dem ersten Arbeitsbereich der Ostzone, in dem auch 1 Münze liegt, die er nimmt [A]. Er nimmt die Arbeiter, überspringt den zweiten Arbeitsbereich dieser Zone, da er voll ist, und stellt den blauen Arbeiter in den ersten Arbeitsbereich der Südzone [B]. Eigentlich müsste er den weißen Arbeiter in den zweiten Arbeitsbereich der Südzone stellen [C]. Da er aber die Westzone erreichen möchte, in der sein Elefant steht, legt er stattdessen 1 Münze auf das Münzfeld dieses Bereichs, um ihn zu überspringen [D]. Er überspringt auch den ersten Arbeitsbereich der Westzone, da er voll ist [E]. Schließlich erreicht er sein Ziel [F].

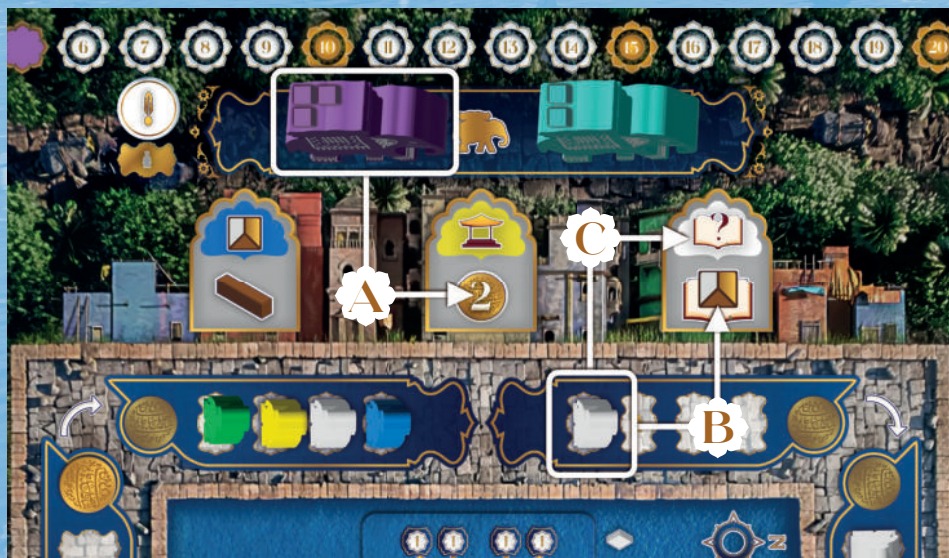


Nachdem du die Bewegung der Arbeiter abgeschlossen hast, wähle 1 der 3 Zonenplättchen in der Zone, in der dein aktiver Arbeiter steht, und führe die **Hauptaktion** [A] des Plättchens aus. Diese Aktion darfst du immer ausführen. Zusätzlich darfst du:

- die **Zweitaktion** [B] deines gewählten Plättchens ausführen, falls die **Farbe deines aktiven Arbeiters** mit der **Hintergrundfarbe der Zweitaktion** übereinstimmt;
- deinen **Elefanten nutzen**, falls er in derselben Zone wie dein aktiver Arbeiter steht. Wenn du deinen Elefanten nutzt, darfst du entweder die **Hauptaktion eines beliebigen Zonenplättchens in dieser Zone** ausführen (auch die Aktion deines aktiven Arbeiters) oder die **Aktion eines beliebigen Mahutplättchens auf deiner Spieltafel**.

Erinnerung: Du beginnst die Partie mit dem Start-Mahutplättchen auf deiner Spieltafel.

Für die Reihenfolge der Aktionen gilt, dass du die Hauptaktion und die Zweitaktion (falls dein aktiver Arbeiter dir erlaubt, beide auszuführen) in beliebiger Reihenfolge ausführen darfst. Dabei musst du aber erst die eine Aktion abschließen, bevor du die andere ausführst. Falls du zusätzlich deinen Elefanten nutzen darfst, darfst du die dabei gewählte Aktion entweder vor oder nach den Aktionen des Zonenplättchens ausführen (niemals dazwischen).



Beispiel: Nachdem Lila die Bewegung der Arbeiter abgeschlossen hat und nun sein aktiver Arbeiter und sein Elefant in der Westzone stehen, führt er Aktionen aus. Zuerst nutzt er seinen Elefanten, um die Hauptaktion des mittleren Zonenplättchens auszuführen [A]. Dann wählt er das rechte Zonenplättchen, um dessen Hauptaktion auszuführen [B]. Da außerdem die Hintergrundfarbe der Zweitaktion des rechten Zonenplättchens weiß ist und so mit der Farbe seines aktiven Arbeiters übereinstimmt, führt er schließlich noch diese Aktion aus [C].

Natürlich ist es vorteilhaft, zusätzlich zur Hauptaktion auch die Zweitaktion auszuführen und deinen Elefanten zu nutzen, aber es ist nicht zwingend nötig und auch nicht immer möglich. Es ist aber immer möglich, nur die Hauptaktion des gewählten Zonenplättchens auszuführen und sonst nichts.

Phase 3: Elefant erneut bewegen



Falls du das dritte Zugphasenfeld auf deiner Spieltafel freigeschaltet hast, darfst du deinen Elefanten in dieser Phase erneut nach den üblichen Regeln bewegen. Diese Bewegung ist ebenfalls **optional**.

Folgeaktionen

Nachdem du deine Zugphasen abgehandelt hast, endet dein Zug. Nun dürfen **alle anderen** im Uhrzeigersinn eine **Folgeaktion** ausführen, falls sie ein Mahutplättchen **auf dem Mahutfeld auf ihrer Spieltafel haben, das farblich deinem aktiven Arbeiter zugeordnet ist**. Ist das erfüllt, dürfen sie die Aktion **dieses** Mahutplättchens ausführen. Du erhältst **1 PP** pro ausgeführte Folgeaktion. Nachdem mögliche Folgeaktionen ausgeführt wurden, ist die nächste Person im Uhrzeigersinn am Zug.



Beispiel: Lilas aktiver Arbeiter ist weiß. Sowohl Grau als auch Rosa haben Mahutplättchen auf den weißen Mahutfeldern auf ihren Spieltafeln liegen und könnten deshalb eine Folgeaktion ausführen. Grau möchte ihre Folgeaktion nicht ausführen [A]. Rosa führt ihre Folgeaktion aus [B], weshalb Lila 1 PP erhält.

Ende einer Runde

Nachdem die letzte Person ihren Zug beendet hat (einschließlich möglicher Folgeaktionen), endet eine Runde. Die letzte Person bewegt den **Maharadschamarker** auf dem Spielplan **zum im Uhrzeigersinn nächsten Maharadschafeld**. (Der zweite Maharadschamarker neben ihrer Spieltafel soll sie daran erinnern.) Dann beginnt die nächste Runde.

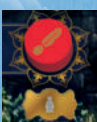
Wenn der Maharadschamarker wieder sein rotes Startfeld erreicht, endet das aktuelle Jahrzehnt.





Im Spiel zu zweit aktiviert der Maharadschamarker nach seiner Bewegung den Arbeiter, der neben ihm steht. Beginnend bei der Startperson dürft ihr nun jeweils eine Folgeaktion ausführen, falls ein Mahutplättchen auf dem Mahutfeld auf eurer Spieltafel liegt, das farblich dem aktivierten Arbeiter zugeordnet ist. (Dies geschieht auch nach der vierten Runde eines Jahrzehnts, bevor es endet.)

Ende eines Jahrzehnts



Nachdem der Maharadschamarker auf dem Spielplan wieder sein rotes Startfeld erreicht hat, endet ein Jahrzehnt. Führt nun eine **Zwischenwertung** durch und bereitet das nächste Jahrzehnt vor.

Aktives Tempelplättchen werten

Überprüft die Spendenplättchen in den Zonen. Wer die meisten Spendenmarker auf dem Spendenplättchen in einer Zone hat, erhält die auf dem aktiven Tempelplättchen angegebenen PP für diese Zone. Im Falle eines Gleichstands erhalten alle Beteiligten die PP.

Spendenmarker könnt ihr durch die Spendenaktion auf die Spendenplättchen legen (siehe „Spendenaktion“ auf S. 8).




Beispiel: Am Ende von Jahrzehnt I haben sowohl Lila als auch Rosa die meisten Spendenmarker auf dem Spendenplättchen in der Südzone (jeweils 2), also erhalten beide die auf dem aktiven Tempelplättchen angegebenen 2 PP.

Steuern bezahlen


Bezahlt jeweils so viele Münzen, wie Steuern neben eurem Steuernmarker auf der Steuerleiste eurer Spieltafel angegeben sind. Berücksichtigt dabei Rabatte, die ihr durch bestimmte Bonusse erhaltet. **Pro Münze, die ihr nicht bezahlen könnt, erleidet ihr eine Strafe:**

- In Jahrzehnt I verliert ihr 1 PP pro Münze.
- In Jahrzehnt II verliert ihr 2 PP pro Münze.
- In Jahrzehnt III verliert ihr 3 PP pro Münze.



Hinweis: Überprüft vor dem Bezahlen jeweils, ob euer Steuernmarker auf dem richtigen Feld der Steuerleiste liegt, indem ihr alle sichtbaren  auf den Plättchen auf eurer Spieltafel zählt.

Einnahmen erzielen

Erhaltet jeweils **alle** Bonusse der Zwischenwertungsfelder (mit  gekennzeichnet) eurer Wissensleisten, die eure Wissensmarker erreicht oder überschritten haben.



Brückenplättchen umdrehen

Dreht das Brückenplättchen des endenden Jahrzehnts um [A].

Tempelabschnitt errichten

Entfernt das **aktive Tempelplättchen** aus dem Spiel [B] und legt den **Tempelabschnitt des endenden Jahrzehnts** auf das Tempelfeld in der Mitte des Spielplans, ggf. auf bereits vorhandene Tempelabschnitte [C]. Achtet darauf, dass das Tempelplättchen, das auf diesem Tempelabschnitt liegt, nach Norden ausgerichtet ist; es wird zum **neuen aktiven Tempelplättchen**. Dann beginnt das nächste Jahrzehnt.



Legt am Ende von Jahrzehnt III einfach den oberen Tempelabschnitt auf die bereits vorhandenen. Dies dient nur ästhetischen Zwecken, da die Partie nun endet.

Spielende

Nachdem ihr Jahrzehnt III beendet habt, endet die Partie. Führt nun die **Endwertung** durch.

Wissensleisten werten



Wertet jeweils alle Endwertungsfelder (mit  gekennzeichnet) eurer Wissensleisten, die eure Wissensmarker erreicht haben. Die Endwertungsfelder sind die letzten Felder jeder Leiste.

Zielplättchen werten



Deckt jeweils alle Zielplättchen auf, die auf eurer Spieltafel liegen, und wertet sie.

Ergebnis

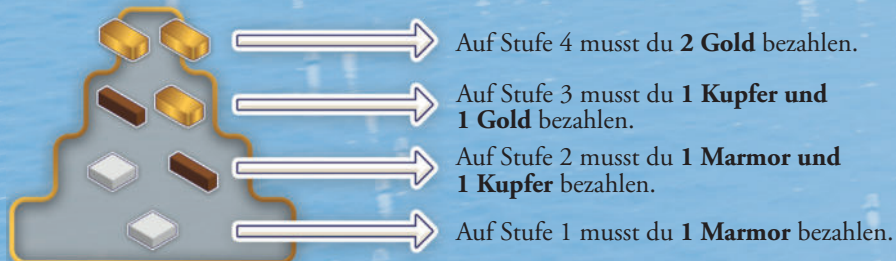
Wer die meisten PP hat, gewinnt die Partie. Im Falle eines Gleichstands gewinnt, wer insgesamt die meisten Spendenmarker auf allen Spendenplättchen hat. Herrscht danach immer noch Gleichstand, teilen sich die Beteiligten den Sieg.


Erklärung der Plättchen, Aktionen und Bonusse

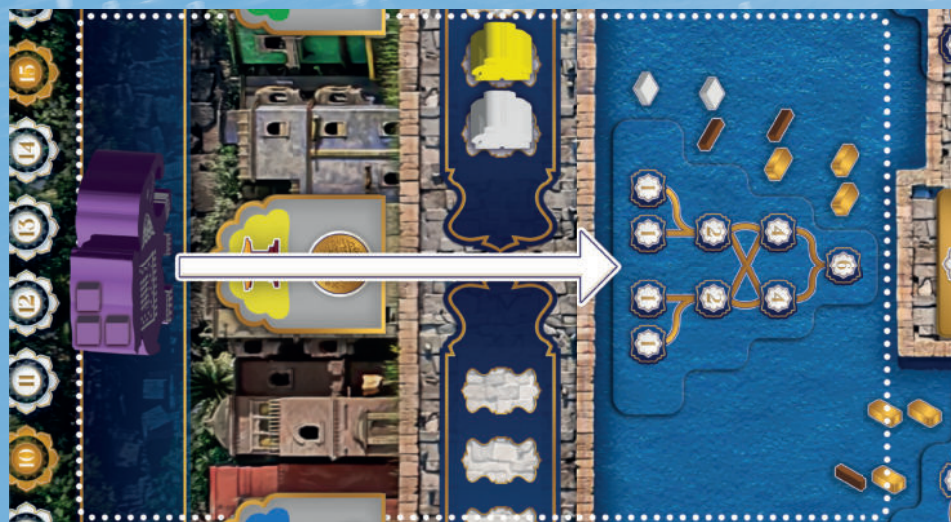
Spendenplättchen

Der Goldene Tempel ist das zentrale Element des Spiels, denn alles dreht sich buchstäblich um ihn. Die meisten PP wirst du durch das Spenden von Ressourcen für seinen Wiederaufbau erhalten.

Jedes Spendenplättchen ist in 4 Stufen unterteilt. Auf jeder Stufe musst du bestimmte Ressourcen bezahlen, um einen Spendenmarker auf ein entsprechendes Feld legen zu können:



Spenden kannst du **ausschließlich durch die Aktion deines Start-Mahutplättchens** , das dir von Beginn an zur Verfügung steht. Außerdem kannst du **nur in der Zone spenden, in der dein Elefant steht**, da dein Elefant deine Spendenmarker transportiert.



Spendenaktion



Führe die Spendenaktion aus.

Wähle ein freies Feld auf dem Spendenplättchen in der Zone mit deinem Elefanten, bezahle die auf seiner Stufe benötigten Ressourcen und lege einen Spendenmarker von deinem Elefanten auf das gewählte Feld. Felder ab Stufe 2 darfst du nur wählen, falls auf den zwei verbundenen Feldern darunter bereits Spendenmarker liegen. (Die Farbe der anderen Spendenmarker spielt keine Rolle.) Wenn du diese Aktion ausführst, erhältst du die PP deines gewählten Felds; außerdem erhalten die Personen, deren Spendenmarker auf den beiden Feldern darunter liegen, jeweils 1 PP pro Marker (einschließlich dir selbst, falls deine Marker darunter sind).

In einer Spendenaktion darfst du nur einmal spenden. Falls keine Spendenmarker auf deinem Elefanten liegen, du nicht die benötigten Ressourcen hast oder es kein freies Feld mehr auf dem Spendenplättchen in der Zone mit deinem Elefanten gibt, kannst du diese Aktion nicht ausführen.



Beispiel: Lila führt die Spendenaktion aus. Er wählt ein Feld auf Stufe 2 des Spendenplättchens in der Westzone, in der sein Elefant steht, bezahlt 1 Marmor sowie 1 Kupfer und legt einen Spendenmarker von seinem Elefanten auf das gewählte Feld. Er erhält insgesamt 3 PP: 2 PP für das gewählte Feld und 1 PP, da einer seiner eigenen Spendenmarker auf einem Feld darunter liegt. Aus diesem Grund erhält auch Türkis 1 PP.

Tempelplättchen

In jeder Partie gibt es 3 Tempelplättchen, die jeweils einem Jahrzehnt zugeordnet sind. Das **aktive Tempelplättchen** in der Mitte des Spielplans gibt für jede Zone (Nordzone, Ostzone, Südzone und Westzone) die PP an, die die Person mit den meisten Spendenmarkern auf dem Spendenplättchen in dieser Zone am Ende des aktuellen Jahrzehnts erhält.



Brückenplättchen

In jeder Partie liegen 3 Brückenplättchen im Baubereich des Spielplans und sind jeweils einem Jahrzehnt zugeordnet. Es gibt **1 aktives Brückenplättchen** pro Jahrzehnt. Jedes Brückenplättchen bildet eine Vorgabe [A] und einen Bonus [B] ab.



Immer wenn du die **Vorgabe des aktiven Brückenplättchens** erfüllst, erhältst du den Bonus. Am Ende eines Jahrzehnts wird das Brückenplättchen des endenden Jahrzehnts umgedreht und das Brückenplättchen des nächsten Jahrzehnts wird zum aktiven Brückenplättchen.

Im Folgenden werden die Vorgaben und Bonusse der Brückenplättchen erklärt:

	Immer wenn du eine Gruppe von 4 Arbeitern bewegst: Nimm 1 beliebige Ressource aus dem allgemeinen Vorrat.
	Immer wenn du eine Gruppe von 4 Arbeitern bewegst: Erhalte 1 PP.
	Immer wenn du die Spendenaktion ausführst: Nimm 1 Münze aus dem allgemeinen Vorrat.
	Immer wenn du die Marktaktion ausführst: Erhalte 1 PP.



Immer wenn du eine Upgradeaktion ausführst: Nimm 1 Münze aus dem allgemeinen Vorrat.



Immer wenn du eine Upgradeaktion ausführst: Erhalte 1 PP.

Zonenplättchen

Jedes Zonenplättchen bildet unten eine **Hauptaktion** [A] und oben eine **Zweitaktion** [B] ab. Die Zweitaktion ist durch ihre Hintergrundfarbe (weiß, gelb, blau oder grün) einem Arbeiter in dieser Farbe zugeordnet. Wenn du ein Zonenplättchen auswählst, darfst du immer dessen Hauptaktion ausführen, unabhängig von der Farbe deines aktiven Arbeiters; die Zweitaktion darfst du nur ausführen, falls die Farbe deines aktiven Arbeiters mit der Hintergrundfarbe der Zweitaktion übereinstimmt.



Im Folgenden werden die Aktionen der Zonenplättchen nach Kategorie sortiert erklärt:

Mahutaktion



Führe die Aktion eines beliebigen Mahutplättchens auf deiner Spielfel aus.

Ressourcenaktionen



Nimm 2 Marmor aus dem allgemeinen Vorrat.



Nimm 1 Kupfer aus dem allgemeinen Vorrat.



Nimm 2 Marmor oder 1 Kupfer aus dem allgemeinen Vorrat.



Nimm 1 Gold aus dem allgemeinen Vorrat.



Nimm 1 beliebige Ressource aus dem allgemeinen Vorrat.

Wirtschaftsaktionen



Nimm 1 Münze aus dem allgemeinen Vorrat.



Nimm 2 Münzen aus dem allgemeinen Vorrat.



Nimm 1 Münze aus dem allgemeinen Vorrat und führe die Marktaktion aus (in beliebiger Reihenfolge).

Marktaktion



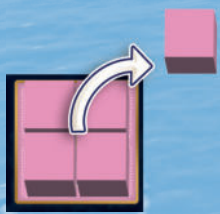
Führe die Marktaktion aus.

Eine Ressource kaufen: Wähle eine Ressource, nimm das unterste verfügbare Exemplar dieser Ressource vom Markt [A] und bezahle den Preis, der neben der entsprechenden Reihe angegeben ist [B]. Falls es auf dem Markt kein Exemplar dieser Ressource mehr gibt, bezahle den höchsten Preis und nimm ein Exemplar aus dem allgemeinen Vorrat.



Eine Ressource verkaufen: Nimm eine Ressource aus deinem Lager [C], lege sie auf das oberste freie Feld ihrer Art auf dem Markt und nimm den Preis, der neben der entsprechenden Reihe angegeben ist [D]. Falls du dadurch ein Feld mit PP abdeckst, erhältst du diese sofort [E]. Falls es auf dem Markt kein freies Feld dieser Art mehr gibt, verkaufe die Ressource für den niedrigsten Preis und lege sie in den allgemeinen Vorrat.

In einer Marktaktion darfst du **beliebig viele Ressourcen** kaufen und/oder verkaufen. Du musst aber jede einzelne Transaktion abschließen, bevor du die nächste beginnst, da du die Ressourcen und/oder Münzen, die du währenddessen nimmst, immer auf freie Lagerplätze auf deiner Spieltafel legen können musst (siehe „Lagerplättchen“ auf S. 12). Außerdem gilt, dass du **in einem Zug nicht dieselbe Ressourcenart kaufen und wieder verkaufen darfst** (oder umgekehrt), selbst wenn du in einem Zug mehrere Marktaktionen ausführst.



Immer wenn du die Marktaktion ausführst und mindestens 1 Ressource kaufst oder verkaufst, **nimmst du einen Spendenmarker** von deinem Spendenmarkerfeld im Marktbereich und legst ihn auf deinen Elefanten. Falls dein Spendenmarkerfeld leer ist, erhältst du 1 PP pro Spendenmarker, den du andernfalls genommen hättest. Falls du keine Ressource kaufst oder verkaufst, darfst du auch keinen Spendenmarker nehmen.

Dein Elefant kann **höchstens 6 Spendenmarker** gleichzeitig transportieren. Falls du einen Spendenmarker von deinem Spendenmarkerfeld nehmen müsstest, dein Elefant aber voll ist, lässt du ihn auf deinem Spendenmarkerfeld liegen.

Upgradeaktionen



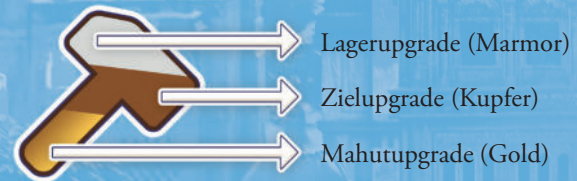
Führe ein Lagerupgrade oder ein Zielupgrade auf deiner Spieltafel durch.



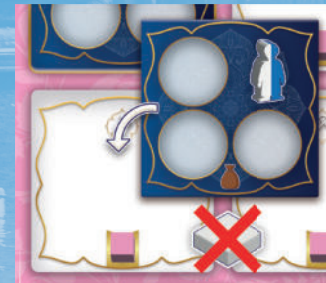
Führe ein Lagerupgrade oder ein Mahutupgrade auf deiner Spieltafel durch.



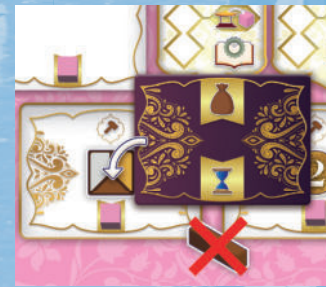
Führe ein beliebiges Upgrade auf deiner Spieltafel durch.



Lagerupgrade: Bezahle 1 Marmor, wähle 1 der verfügbaren Lagerplättchen, die neben dem Spielplan liegen, und lege es auf ein freies Lagerfeld auf deiner Spieltafel. Durch Lagerupgrades wird deine Lagerkapazität erhöht und du erhältst einen sofortigen oder dauerhaften Bonus.



Zielupgrade: Bezahle 1 Kupfer, wähle 1 deiner verdeckten Zielflättchen und lege es verdeckt auf ein freies Zielfeld auf deiner Spieltafel. Zielupgrades geben dir mehr Ziele, die du bis zum Ende der Partie erfüllen kannst, um PP zu erhalten. Außerdem erhältst du durch das Zielfeld, auf das du dein Upgrade legst, einen sofortigen Bonus: 1 beliebige Ressource aus dem allgemeinen Vorrat (■), 2 Münzen aus dem allgemeinen Vorrat (②) oder 2 PP (②).



Mahutupgrade: Bezahle 1 Gold, wähle 1 deiner Mahutplättchen und lege es auf ein freies Mahutfeld auf deiner Spieltafel. Mahutupgrades geben dir mehr Wahlmöglichkeiten, wenn du die Aktion eines Mahutplättchens ausführen darfst, und erhöhen deine Chance, Folgeaktionen ausführen zu können.



Immer wenn du ein Upgrade auf deiner Spieltafel durchführst, **bewegst du deinen Steuernmarker** auf der Steuernleiste so viele Schritte nach oben, wie ⚖️ auf dem neuen Plättchen abgebildet sind. Lege außerdem den **Spendenmarker** von dem Feld, auf das du das Plättchen legst, auf deinen Elefanten.

Dein Elefant kann **höchstens 6 Spendenmarker** gleichzeitig transportieren. Falls du einen Spendenmarker von einem Feld auf deiner Spieltafel nimmst, dein Elefant aber voll ist, legst du den Marker auf dein Spendenmarkerfeld im Marktbereich des Spielplans.

Falls es auf deiner Spieltafel kein freies Feld mehr für eine Upgradeart gibt, kannst du kein Upgrade dieser Art mehr durchführen. Im Laufe der Partie kannst du **bis zu 3 Upgrades jeder Art** durchführen.

Wissensaktionen



Bewege deinen Wissensmarker auf einer beliebigen Wissensleiste 1 Schritt nach oben.



Bewege deinen Wissensmarker auf der Entwicklungsleiste 1 Schritt nach oben.



Bewege deinen Wissensmarker auf der Ressourcenleiste 1 Schritt nach oben.



Bewege deinen Wissensmarker auf der Wirtschaftsleiste 1 Schritt nach oben.

Mahutplättchen

Jedes deiner 7 Mahutplättchen bietet dir eine bestimmte Aktion. Durch Mahutupgrades kannst du diese Plättchen auf die Mahutfelder auf deiner Spieltafel legen. **Erst wenn ein Mahutplättchen auf deiner Spieltafel liegt, darfst du dessen Aktion in bestimmten Situationen ausführen.** Je mehr Mahutplättchen auf deiner Spieltafel liegen (bis zu einem Maximum von 4), desto mehr Wahlmöglichkeiten hast du, wenn du die Aktion eines Mahutplättchens ausführen darfst, und desto höher ist deine Chance, Folgeaktionen ausführen zu können.

Im Folgenden werden die Aktionen der Mahutplättchen erklärt:



Führe die Spendenaktion aus (siehe die detaillierte Erklärung auf S. 8).
Du beginnst die Partie mit diesem Plättchen auf deiner Spieltafel.



Führe eine beliebige Upgradeaktion aus.



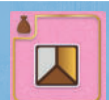
Nimm 1 Münze aus dem allgemeinen Vorrat und erhalte 1 PP.



Führe die Marktaktion aus.



Nimm 1 Münze und 1 Marmor aus dem allgemeinen Vorrat.






Nimm 1 beliebige Ressource aus dem allgemeinen Vorrat.



Bewege deinen Wissensmarker auf einer beliebigen Wissensleiste 1 Schritt nach oben.

Wissensleisten

Auf jeder Spieltafel gibt es 3 Wissensleisten: die **Entwicklungsleiste** , die **Ressourcenleiste**  und die **Wirtschaftsleiste** . Für jeden Schritt mit einem Wissensmarker auf einer dieser Leisten erhältst du den neben dem Marker abgebildeten Bonus.



Falls du mit einem Wissensmarker **das letzte Feld einer Wissensleiste** erreichst und ihn im weiteren Spielverlauf weitere Schritte nach oben bewegen müsstest, lässt du ihn auf dem letzten Feld stehen und erhältst pro unterlassenen Schritt sofort den Bonus, auf den der Pfeil über dem Feld weist.

Im Folgenden werden die Bonusse nach Kategorien sortiert erklärt:

Zwischenwertungsbonuse



Am Ende eines Jahrzehnts, während ihr Steuern bezahlt: Bezahle 1 Münze weniger, als Steuern neben deinem Steuernmarker angegeben sind.



Am Ende eines Jahrzehnts, während ihr Einnahmen erzielt: Nimm einen Spendenmarker von deinem Spendenmarkerfeld im Marktbereich des Spielplans und lege ihn auf deinen Elefanten.



Am Ende eines Jahrzehnts, während ihr Einnahmen erzielt: Nimm 1 beliebige Ressource aus dem allgemeinen Vorrat.



Am Ende eines Jahrzehnts, während ihr Einnahmen erzielt: Nimm 1 Münze aus dem allgemeinen Vorrat und erhalte 1 PP.

Endwertungsbonuse



Am Ende der Partie, während ihr die Wissensleisten wertet: Erhalte 1 PP pro Spendenmarker, der noch auf deinem Elefanten liegt.



Am Ende der Partie, während ihr die Wissensleisten wertet: Erhalte 1 PP pro Ressource, die noch in deinem Lager liegt.



Am Ende der Partie, während ihr die Wissensleisten wertet: Erhalte 1 PP pro Münze, die noch in deinem Lager liegt.


Sofortige Bonusse




Nimm einen Spendenmarker von deinem Spendenmarkerfeld im Marktbereich des Spielplans und lege ihn auf deinen Elefanten.



Führe eine beliebige Upgradeaktion aus.

Entferne das Bewegungsplättchen  vom dritten Zugphasenfeld auf deiner Spieltafel und schalte dieses damit frei. Ab sofort darfst du in deinem Zug Phase 3 abhandeln.



Drehe das Bewegungsplättchen dann auf die Elefantenseite  und lege es neben deine Spieltafel. Du darfst es **einmal** einsetzen, wenn du deinen Elefanten bewegst, um ihn zu einer beliebigen Zone zu bewegen, ohne Münzen zu bezahlen oder eine Strafe zu erleiden, wenn du den Maharadschamarker passierst. Lege das Bewegungsplättchen dann zurück in die Schachtel.



Führe die Aktion eines beliebigen Mahutplättchens auf deiner Spieltafel aus.



Führe eine beliebige Upgradeaktion aus, ohne die entsprechende Ressource zu bezahlen.



Nimm 1 Marmor aus dem allgemeinen Vorrat.



Nimm 1 Kupfer aus dem allgemeinen Vorrat.



Nimm 1 beliebige Ressource aus dem allgemeinen Vorrat.



Nimm 2 beliebige Ressourcen aus dem allgemeinen Vorrat.



Nimm 1 Münze aus dem allgemeinen Vorrat.



Nimm 2 Münzen aus dem allgemeinen Vorrat.

Lagerplättchen

Lagerplättchen bestimmen deine **Lagerkapazität** (also wie viele Münzen und Ressourcen du gleichzeitig besitzen kannst). Auf jeder Spieltafel gibt es bereits ein aufgedrucktes Startlager mit 4 Lagerplätzen. **Auf jedem Lagerplatz kann immer nur 1 Münze oder 1 Ressource liegen.**

Immer wenn du Münzen und/oder Ressourcen nimmst, musst du sie auf freie Lagerplätze auf deiner Spieltafel legen und sie von dort nehmen, wenn du Münzen und/oder Ressourcen bezahlst. Falls du Münzen und/oder Ressourcen nimmst, aber keine oder nicht mehr genug freie Lagerplätze hast, darfst du deine Münzen und/oder Ressourcen beliebig in deinem Lager umverteilen, bevor du überzählige Exemplare zurück in den allgemeinen Vorrat legst.



Du kannst deine Lagerkapazität erhöhen, indem du Lagerupgrades durchführst. Durch jedes neue Lagerplättchen erhältst du 2 oder 3 neue Lagerplätze und einen sofortigen (mit ! gekennzeichnet) oder dauerhaften Bonus.

Im Folgenden werden die Bonusse nach Kategorien sortiert erklärt:

Sofortige Bonusse !



Nimm 1 Münze und 1 beliebige Ressource aus dem allgemeinen Vorrat.



Nimm 2 Marmor aus dem allgemeinen Vorrat.



Bewege 1 Wissensmarker 2 Schritte oder 2 Wissensmarker jeweils 1 Schritt auf einer beliebigen Wissensleiste nach oben.

Dauerhafte Bonusse



Immer wenn du einen weißen Arbeiter als aktiven Arbeiter einsetzt: Du darfst entscheiden, ob er als weiß gilt oder die abgebildete Farbe (gelb, blau oder grün) annimmt.

Hinweis: Für Folgeaktionen der anderen gilt der Arbeiter weiterhin als weiß.



Immer wenn du die Marktaktion ausführst und Ressourcen auf dem Markt kaufst: Bezahle insgesamt 1 Münze weniger (für den gesamten Einkauf, nicht pro Ressource).



Am Ende eines Jahrzehnts, während ihr Steuern bezahlt: Bezahle 1 Münze weniger, als Steuern neben deinem Steuernmarker angegeben sind.



Immer wenn du Arbeiter bewegst: Du darfst mit dem letzten Arbeiter 1 Arbeitsbereich überspringen, ohne dafür zu bezahlen.



Immer wenn du deinen Elefanten bewegst: Du erleidest keine Strafe, wenn du den Maharadschamarker passierst.



Immer wenn du die Vorgabe eines beliebigen offen ausliegenden Brückenplättchens erfüllst, erhältst du seinen Bonus (gilt auch für Brückenplättchen zukünftiger Jahrzehnte).



Immer wenn du einen Wissensmarker auf einer bestimmten Leiste nach oben bewegst: Du darfst stattdessen einen beliebigen anderen Wissensmarker bewegen.



Einmal pro Zug (nicht in einer Folgeaktion): Du darfst 1 Marmor gegen 1 Kupfer (oder umgekehrt) oder 1 Kupfer gegen 1 Gold (oder umgekehrt) tauschen.



Immer wenn du eine Upgradeaktion ausführst: Du darfst eine beliebige Ressource bezahlen anstatt der geforderten (z. B. darfst du für ein Mahutupgrade 1 Marmor bezahlen anstatt des geforderten Golds).



Einmal im Laufe der Partie, wenn du deinen Elefanten bewegst: Du darfst deinen Elefanten zu einer beliebigen Zone bewegen, ohne Münzen zu bezahlen oder eine Strafe zu erleiden, wenn du den Maharadschamarker passierst. Nachdem du dies getan hast, drehst du dieses Lagerplättchen um: Es wird zu einem Lager mit 4 Lagerplätzen (wie dein Startlager).

Zielplättchen

Du hast insgesamt 4 Zielplättchen zur Verfügung, jeweils 1 jedes Typs (A, B, C und D). Zu Beginn der Partie liegt bereits 1 selbstgewähltes Plättchen auf deiner Spieltafel; die anderen kannst du durch Zielupgrades auf die Zielfelder auf deiner Spieltafel legen. **Zielplättchen müssen auf deiner Spieltafel liegen, um am Ende der Partie gewertet werden zu können.**

Alle haben eigene Ziele zu erfüllen und erhalten während der Endwertung nur durch ihre eigenen Zielplättchen PP. Bei Zielen des Typs A ist eine **Mehrheit** in bestimmten Bereichen erforderlich und du erhältst PP, wenn du im entsprechenden Bereich erst- oder zweitplatziert bist. **Gleichstände** werden nicht aufgelöst, sodass alle an einem Gleichstand beteiligten Personen als gleichplatziert gelten. Falls du erst- oder zweitplatziert bist, erhältst du die PP für deinen Platz unabhängig davon, wie viele andere dieselbe oder die höhere Platzierung haben.

Im Folgenden werden die Ziele nach Typ sortiert erklärt:

Typ A



Du erhältst 5 PP, falls du die meisten Spendenmarker auf dem Spendenplättchen in der vorgegebenen Zone (Nordzone, Ostzone, Südzone oder Westzone) hast. Für die zweitmeisten Spendenmarker erhältst du 2 PP. Du musst mindestens 1 Spendenmarker in der vorgegebenen Zone haben, um das Ziel erfüllen zu können.

Hinweis: Die Ziele zeigen nach Norden, um dir dabei zu helfen, die vorgegebene Zone zu erkennen.



Du erhältst 5 PP, falls du die meisten Münzen übrig hast. Für die zweitmeisten Münzen erhältst du 2 PP. Du musst mindestens 1 Münze übrig haben, um das Ziel erfüllen zu können.



Du erhältst 5 PP, falls du die meisten Ressourcen übrig hast. Für die zweitmeisten Ressourcen erhältst du 2 PP. Du musst mindestens 1 Ressource übrig haben, um das Ziel erfüllen zu können.

Typ B



Du erhältst 6 PP, falls du mit deinen Wissensmarkern die 2 vorgegebenen Zwischenwertungsfelder deiner Wissensleisten erreicht oder überschritten hast.



Du erhältst 5 PP, falls du mit deinem Wissensmarker das vorgegebene Endwertungsfeld (also das letzte Feld) deiner Wissensleisten erreicht hast.

Typ C



Du erhältst 1 PP pro Spendenmarker, den du auf dem Spendenplättchen in der vorgegebenen Zone (Nordzone, Ostzone, Südzone oder Westzone) hast.

Hinweis: Die Ziele zeigen nach Norden, um dir dabei zu helfen, die vorgegebene Zone zu erkennen. Das Sternsymbol ★ in der rechten unteren Ecke ist nur im Solomodus relevant.

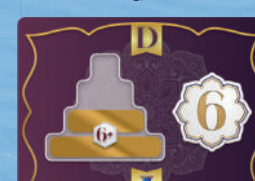


Du erhältst 1/2/3/5 PP, falls du mindestens 1 Spendenmarker auf den Spendenplättchen in 1/2/3/4 unterschiedlichen Zonen hast.



Du erhältst 1/2/4/6 PP, falls du mindestens 1 Spendenmarker auf 1/2/3/4 unterschiedlichen Spendenplättchen-Stufen hast. Die Spendenmarker dürfen auf unterschiedlichen Spendenplättchen liegen.

Typ D



Du erhältst 6 PP, falls du mindestens 6 Spendenmarker auf den Spendenplättchen-Stufen 1 und 2 hast. Die Spendenmarker dürfen auf unterschiedlichen Spendenplättchen liegen.



Du erhältst 5 PP, falls du mindestens 4 Spendenmarker auf den Spendenplättchen-Stufen 2 und 3 hast. Die Spendenmarker dürfen auf unterschiedlichen Spendenplättchen liegen.



Du erhältst 1/2/3/5 PP, falls du 1/2/3/4 oder mehr Spendenmarker auf der Spendenplättchen-Stufe 1 hast. Die Spendenmarker dürfen auf unterschiedlichen Spendenplättchen liegen.



Du erhältst 3/4/5/7 PP, falls du 1/2/3/4 oder mehr Spendenmarker auf der Spendenplättchen-Stufe 3 hast. Die Spendenmarker dürfen auf unterschiedlichen Spendenplättchen liegen.



Du erhältst 2/3/4/6 PP, falls du 1/2/3/4 oder mehr Spendenmarker auf der Spendenplättchen-Stufe 2 hast. Die Spendenmarker dürfen auf unterschiedlichen Spendenplättchen liegen.



Du erhältst 5 PP, falls du mindestens 1 Spendenmarker auf der Spendenplättchen-Stufe 4 eines beliebigen Spendenplättchens hast.

Solomodus

Im Solomodus spielst du gegen den Maharadscha höchstpersönlich. Dein Ziel ist es, mehr PP zu erhalten als er. Der Maharadscha hat sein eigenes Lager, seinen eigenen Ressourcenvorrat und wird auf deine Züge reagieren. Nimmst du die Herausforderung an?

Spielvorbereitung

Bereite den Spielplan und deine eigene Spielfel wie im Spiel zu zweit vor (mit dir als Startperson). Bereite dann die Spielfel des Maharadschas wie folgt vor:

1. Wähle eine Spielfarbe für den Maharadscha. Nimm die entsprechende Spielfel, drehe sie auf die Maharadscheseite und lege sie in die Nähe deiner Spielfel.
2. Nimm die 16 Spendenmarker des Maharadschas, lege 15 davon auf die entsprechenden Felder auf seiner Spielfel und den übrigen auf seinen Elefanten. Stelle den Elefanten dann auf den Elefantenpfad in der Zone, in der der Maharadscha am Ende von Jahrzehnt I 4 PP für die meisten Spendenmarker auf dem Spendenplättchen erhalten kann.
3. Bereite den Ressourcenvorrat des Maharadschas vor, indem du Ressourcen auf die entsprechenden Felder legst. Lege dann 1 Marmor aus seinem Ressourcenvorrat auf das erste Feld seines Lagers.
4. Nimm 3 Wissensmarker, lege 1 auf das erste (ganz linke) Feld der Wissensleiste auf der Spielfel des Maharadschas und die 2 übrigen als freie Wissensmarker neben die Spielfel. Mit ihnen werden die Aktionen markiert, die der Maharadscha in seinem Zug ausführt.
5. Ziehe 1 Zielflättchen des Typs C. Falls kein Sternsymbol ★ in der rechten unteren Ecke abgebildet ist, lege das Plättchen zurück in die Schachtel und ziehe ein neues. Falls ein Sternsymbol abgebildet ist, lege das Plättchen offen auf das Zielfeld auf der Spielfel des Maharadschas. Dies ist sein einziges Ziel.
6. Lege den zweiten Maharadschamarker neben die Spielfel des Maharadschas.
7. Lege den Prestigepunktmarker des Maharadschas auf Feld 5 der Prestigepunkteleiste auf dem Spielplan.

Du möchtest eine größere Herausforderung? Der Maharadscha beginnt die Partie mit 2 Spendenmarkern (anstatt 1) auf seinem Elefanten und wertet sein Zielflättchen am Ende der Partie zweimal.



Zugablauf

Als Startperson beginnst du die Partie. Dein Zug verläuft nach den üblichen Regeln. Wenn der Maharadscha am Zug ist, handelt er die folgenden zwei Phasen in dieser Reihenfolge ab:

Phase I: Spenden

Zuerst versucht der Maharadscha zu spenden. Dafür muss er die üblichen Voraussetzungen erfüllen: Er muss die benötigten Ressourcen in seinem Lager haben und mindestens 1 Spendenmarker auf seinem Elefanten.

Der Maharadscha versucht **in der Zone** zu spenden, in der er am Ende des aktuellen Jahrzehnts die meisten PP für die meisten Spendenmarker auf dem Spendenplättchen erhalten kann (also in absteigender Priorität in den Zonen mit 4/3/2/1 PP) [A]. Falls der Maharadscha in einer Zone spenden kann, bewegt er (falls nötig) seinen Elefanten zu dieser Zone, ohne

Münzen zu bezahlen oder eine Strafe zu erleiden, wenn er den Maharadschamarker passiert. Er wählt das freie Feld auf dem Spendenplättchen, für das er die meisten PP erhält, bezahlt die benötigten Ressourcen und legt einen Spendenmarker von seinem Elefanten auf das Feld. Falls er die Wahl zwischen mehreren Feldern hat, wählt er das am weitesten links liegende.



Falls der Maharadscha **in keiner Zone** spenden kann, nimmt er einen Spendenmarker von seiner Spieltafel und legt ihn auf seinen Elefanten [B].

Spendenmarker: Immer wenn der Maharadscha einen Spendenmarker nimmt, nimmt er ihn von seiner Spieltafel (aus der obersten Reihe mit Spendenmarkern, von links nach rechts) und legt ihn auf seinen Elefanten. Wenn er den letzten Spendenmarker aus einer Reihe nimmt, erhält er sofort den Bonus, der neben der entsprechenden Reihe abgebildet ist. Falls keine Spendenmarker mehr auf seiner Spieltafel liegen, erhält er 1 PP pro Spendenmarker, den er andernfalls erhalten hätte.

Phase 2: Aktionen ausführen

Der Maharadscha hat 4 Aktionen zur Verfügung, die auf seiner Spieltafel abgebildet sind. Jede Aktion ist einem Arbeiter in einer bestimmten Farbe zugeordnet. **Der Maharadscha führt 2 Aktionen aus:** Eine wird durch die **Farbe deines letzten aktiven Arbeiters** bestimmt, die andere durch die **Farbe des Arbeiters, der neben dem Maharadschamarker auf dem Spielplan steht**. Der Maharadscha markiert beide Aktionen mit seinen freien Wissensmarkern und führt sie in der Reihenfolge von oben nach unten aus, wobei er die erste Aktion abschließen muss, bevor er die zweite beginnt. Falls die aktionsbestimmenden Arbeiter dieselbe Farbe haben, führt der Maharadscha zweimal dieselbe Aktion aus.

Im Folgenden werden die Aktionen des Maharadschas nach der Arbeiterfarbe erklärt:

Gelber Arbeiter



Der Maharadscha nimmt einen Spendenmarker von seiner Spieltafel und legt ihn auf seinen Elefanten [A]. Dann nimmt er 1 Marmor aus seinem Ressourcenvorrat und legt ihn in sein Lager [B]. Schließlich nimmt er 1 Marmor vom Markt und legt ihn in den allgemeinen Vorrat [C]. Falls es auf dem Markt keinen Marmor mehr gibt, legt er nichts in den allgemeinen Vorrat.

Ressourcen: Immer wenn der Maharadscha eine Ressource nimmt, nimmt er sie aus seinem Ressourcenvorrat und legt sie in sein Lager; wenn er eine Ressource bezahlt, wandert sie vom Lager zurück in seinen Ressourcenvorrat. Er nimmt im Laufe der Partie keine neuen Ressourcen und muss keine Ressourcen von seiner Spieltafel entfernen. Falls er eine Ressource nehmen müsste, die er nicht in seinem Ressourcenvorrat hat, nimmt er stattdessen die nächste verfügbare Ressource, immer in der Reihenfolge von oben nach unten und von links nach rechts. Falls er keine Ressourcen mehr in seinem Ressourcenvorrat hat, erhält er 1 PP pro Ressource, die er andernfalls genommen hätte.

Blauer Arbeiter



Der Maharadscha nimmt 2 Ressourcen aus seinem Ressourcenvorrat und legt sie in sein Lager:

- In Jahrzehnt I nimmt er 2 Marmor.
- In Jahrzehnt II nimmt er 1 Marmor und 1 Kupfer.
- In Jahrzehnt III nimmt er 1 Kupfer und 1 Gold.

Weißer Arbeiter



Der Maharadscha bewegt seinen Wissensmarker auf der Wissensleiste 1 Schritt nach vorne und erhält den über dem Marker abgebildeten sofortigen Bonus: 2 PP (2), 1 oder 2 Marmor (1/2) und/oder einen Spendenmarker (1/2).

Die zwei letzten Felder der Wissensleiste sind Endwertungsfelder. Falls sein Wissensmarker das vorletzte und danach das letzte Feld erreicht, erhält der Maharadscha jeweils sofort 1 PP und zusätzlich während der Endwertung den Endwertungsbonus des Felds, auf dem der Marker am Ende der Partie liegt. Ab sofort bewegt der Maharadscha seinen Wissensmarker zwischen den zwei letzten Feldern hin und her, wenn er den Marker bewegen muss, und erhält pro Schritt 1 PP.

Grüner Arbeiter



Der Maharadscha versucht in der Zone zu spenden, die sein Ziel vorgibt [A]. Falls dies nicht möglich ist, versucht er in der Zone zu spenden, in der er am Ende des aktuellen Jahrzehnts die meisten PP für die meisten Spendenmarker auf dem Spendenplättchen erhalten kann [B]. Geht auch dies nicht, nimmt er einen Spendenmarker von seiner Spieltafel und legt ihn auf seinen Elefanten [C].

Ende einer Runde

Nachdem der Maharadscha seinen Zug beendet hat, endet eine Runde, weshalb er den Maharadschamarker auf dem Spielplan bewegt. Wie im Spiel zu zweit aktiviert der Maharadschamarker den Arbeiter, der nun neben ihm steht, und du darfst ggf. eine Folgeaktion ausführen. Der Maharadscha erhält keine PP für deine Folgeaktion.

Ende eines Jahrzehnts

Das Ende eines Jahrzehnts wird nach den üblichen Regeln abgehandelt. Für den Maharadscha ist nur die Wertung des Tempelplättchens relevant, da er keine Steuern bezahlt oder Einnahmen erzielt.

Spielende

Das Ende der Partie wird nach den üblichen Regeln abgehandelt. Der Maharadscha wertet sein Zielfeld und ggf. das Endwertungsfeld, das er mit seinem Wissensmarker erreicht hat:



Der Maharadscha erhält 1 PP pro Ressource, die noch in seinem Lager liegt.



Der Maharadscha erhält 1 PP pro sichtbare (nicht durch eine Ressource verdeckte) Münze in seinem Lager.

Du gewinnst, wenn du **mehr PP** als der Maharadscha hast.

