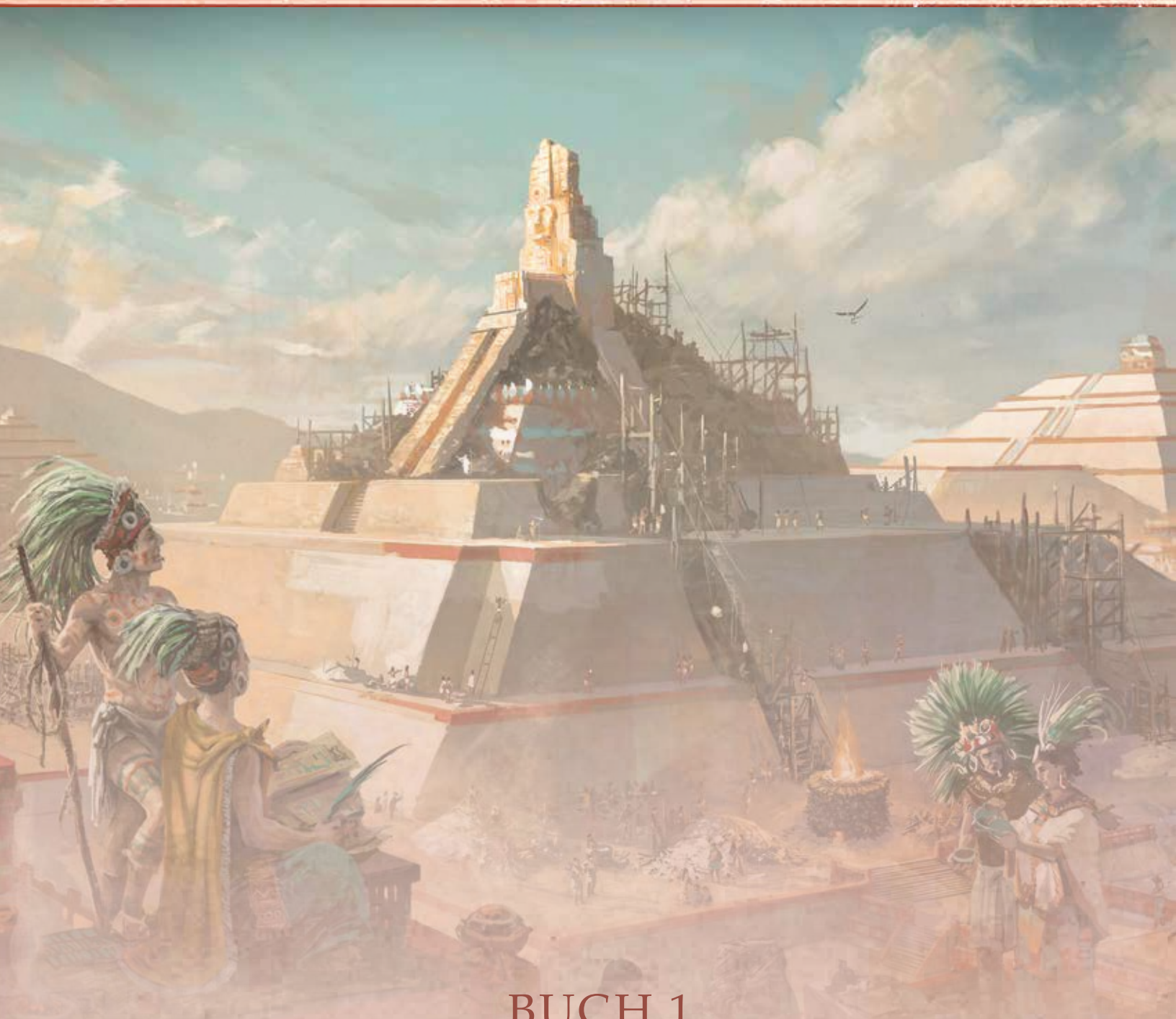
Herausforderungen

Teotihuacan

Die Stadt der Götter



Sollten die Spieler in Ihrer Ausgabe von *Teotihuacan* keine Technologie-Referenzplättchen haben, ist das kein Problem. Sie können einfach alle Hinweise auf diese Plättchen in diesem Buch der Herausforderungen ignorieren.



BUCH 1

Härteste Herausforderung

Kurze Zusammenfassung

Dies ist eine Herausforderung nur für die erfahrensten Spieler. Die Aktionstafeln werden in der schwerstmöglichen Anordnung aufgebaut, daher kann man erwarten, dass die Endergebnisse niedriger sind als sonst.

Voraussetzungen

Teotihuacan: Späte Präklassik und *Teotihuacan: Im Schatten des Xitle* sind für diese Herausforderung erforderlich (ihr Spielmaterial ist in dieser Luxus-Edition enthalten). Sie ist außerdem kompatibel *mit Teotihuacan: Ausbreitungsperiode*.

Spielaufbau

Aufbau der Module

Folgende Module werden benutzt: Priester und Priesterinnen (M1), Zenit der Entwicklung (M2), Architektur (M4) und Entwicklung (M5). Außerdem kann das Modul Zeiten des Fortschritts (M3) benutzt werden, aber das ist optional und nicht unbedingt erforderlich.

Falls mit *Teotihuacan: Ausbreitungsperiode* gespielt wird, können auch folgende Module hinzugenommen werden: **ENTWEDER** Ausbreitung des Reichs (M9) in Kombination mit Obsidian (M6) **ODER** Altäre und Schamanen (M8) in Kombination mit Obsidian (M6). Es werden nicht beide Möglichkeiten benutzt.

Aufbau des Spielbretts

Die Aktionstafeln werden nicht gemischt, sondern genau wie in folgender Abbildung zu sehen aufgebaut:



Aufbau der Technologieplättchen

Die Technologieplättchen werden nicht zufällig gewählt, sondern die folgenden Nummern werden benutzt: 02, 05, 09, 13, 17 und 18. Der weitere Technologieaufbau geschieht dann wie üblich.



Falls mit dem Modul Obsidian (M6) gespielt wird, wird das Technologieplättchen Nr. 05 durch die Nr. 5½ ersetzt.

Aufbau der Herrscherplättchen

Die Herrscherplättchen werden nicht zufällig gewählt, sondern die folgenden werden benutzt: C03, A04 und B07. Der weitere Herrscheraufbau geschieht dann wie üblich.



Spielaufbau der Spieler (2 - 4 Spieler)

Während des Spielaufbaus werden die Schritte übersprungen, bei denen die Spieler Startkakao erhalten. Stattdessen beginnen alle Spieler mit 8 Kakao. Bevor die Spieler ihre Startkarten erhalten, werden die folgenden Schritte ausgeführt:

1. Die Priester- und Priesterinnentafeln 04, 06, 07 und 10 werden ausgelegt.



2. Mit dem Startkakao wird für die Priester- und Priesterinnentafeln geboten.
   a. Zufällig wird ein Spieler gewählt, der ein Startgebot von mindestens 1 Kakao machen muss.
   b. Reihum im Uhrzeigersinn hat jeder Spieler die Möglichkeit, entweder mehr als das aktuelle Höchstgebot zu bieten oder zu passen.
   c. Nachdem alle Spieler bis auf einen gepasst haben, muss der Spieler, der das Höchstgebot abgegeben hat, den entsprechenden Betrag Kakao zahlen und wird gleichzeitig Startspieler, der eine der verfügbaren Priester- und Priesterinnentafeln auswählt.
   d. Der Bietprozess wird wiederholt, bis jeder Spieler eine Priester- oder Priesterinnentafel hat.
3. Nachdem jedem Spieler vier zufällige Startkarten zugeteilt wurden, dürfen die Spieler nacheinander entscheiden, ob sie 1 Kakao zahlen möchten, um eine fünfte Startkarte zu erhalten. In diesem Fall dürfen die Spieler immer noch nur 2 Startkarten auswählen.

Besondere Regeln

Es gibt keine besonderen Regeln für diese Herausforderung.

Unterstützung für das Solospiel

- Im Solospiel wird das Modul Zenit der Entwicklung (M2) nicht benutzt.
- Nicht vergessen - wenn mit *Teotihuacan: Ausbreitungsperiode* gespielt wird, werden die alternativen Teotibot-Bewegungsregeln (MS1) benutzt.
- Außer dem Kakao deiner Startkarten erhältst du nicht die zusätzlichen 8 Kakao beim Spielaufbau. Der Spielaufbau für Teotibot ist unverändert.
- Du kannst 1 der vier oben genannten Priester- und Priesterinnentafeln nehmen, ohne zu bieten.



  - Wenn du Xōchipilli (Nr. 10) wählst, wählt Teotibot Mictēcacihuātl (Nr. S06).
  - Wenn du Ehēcatl (Nr. 07) wählst, wählt Teotibot Metztli (Nr. S01).
  - Wenn du Xolotl (Nr. 06) wählst, wählt Teotibot Ītzpāpālōtl (Nr. S03).
  - Wenn du Oxomoco (Nr. 04) wählst, wählt Teotibot Tlāhuizcalpantecuhtli (Nr. S02).

Tempel-Herausforderungen

Kurze Zusammenfassung

Dies ist eine Herausforderung für erfahrene Spieler. Sie führt eine neue Siegbedingung ein und verlangt von den Spielern, auf den Tempeln voranzuschreiten, um zu gewinnen.

Bedingungen

Teotihuacan: Späte Präklassik und *Teotihuacan: Im Schatten des Xitle* sind für diese Herausforderung erforderlich. Sie ist außerdem kompatibel *mit Teotihuacan: Ausbreitungsperiode.*

Spielaufbau

Aufbau der Module

Folgende Module werden benutzt: Priester und Priesterinnen (M1), Zenit der Entwicklung (M2), Zeiten des Fortschritts (M3) Architektur (M4) und Entwicklung (M5). Außerdem wird die Experten-Spielaufbauvariante für die Start-Pyramidensteine benutzt.

Falls mit *Teotihuacan: Ausbreitungsperiode* gespielt wird, werden die Module Obsidian (M6) und Herrenhaus (M7) benutzt. Außerdem können **ENTWEDER** Ausbreitung des Reichs (M9) **ODER** Altäre und Schamanen (M8) hinzugefügt werden, aber **nicht** beide.

Aufbau des Spielbretts

Alle Aktionstafeln (2-8) werden gemischt und zufällig auf dem Spielbrett verteilt.

Aufbau der Tempelbonusplättchen

Folgende Tempelbonusplättchen werden benutzt: 1, 2, 5 und 6. Sie werden zufällig auf die vier Tempel verteilt, eins je Tempel.



Aufbau der Technologieplättchen

Die Technologieplättchen werden nicht zufällig gewählt, sondern die folgenden werden benutzt: 08, 14, 16, 17, 18 und 20. Der weitere Technologieaufbau geschieht dann wie üblich.



Aufbau der Herrscherplättchen

Das Herrscherplättchen C08 wird **zusammen mit je einem zufälligen Plättchen der Kategorien A und B benutzt.**



Falls mit Modulen aus *Teotihuacan: Ausbreitungsperiode* gespielt wird, wird auch Plättchen A10 benutzt **und ein zufälliges Plättchen der Kategorie B.**

Aufbau der Periodenplättchen

Folgende Periodenkarten werden in dieser Reihenfolge benutzt: 07, 05 und 03.



Spielaufbau der Spieler (2 - 4 Spieler)

Während des Spielaufbaus werden die Schritte übersprungen, bei denen die Spieler Startkakao erhalten. Stattdessen beginnen alle Spieler mit 9 Kakao.

1. Die Priester- und Priesterinnentafeln 01, 03, 05, 06 und 10 werden ausgelegt. (Falls mit einem der Module von *Teotihuacan: Ausbreitungsperiode* gespielt wird, können auch die Tafeln 11 und 12 benutzt werden. In dem Fall werden alle sieben Tafeln gemischt, bevor zufällig fünf davon ausgelegt werden.)



2. Nach folgenden Regeln der Startkarten-Draft-Variante wird eine Anzahl Startkarten ausgelegt, je nach Spieleranzahl:
   - 2 Spieler: 6 Startkarten
   - 3 Spieler: 8 Startkarten
   - 4 Spieler: 10 Startkarten
3. Die Spieler bieten nun für die Draft-Reihenfolge mit ihrem Startkakao. Die Gebote werden offen abgegeben. Der erste Spieler, der passt, ist Letzter in Draft-Reihenfolge, der nächste Vorletzter usw., bis alle Spieler gepasst haben.
4. In der neu festgelegten Draft-Reihenfolge wählen die Spieler dann genau 1 Priester- oder Priesterinnentafel und genau 2 Startkarten. Wer an der Reihe ist, kann eins von beidem wählen, solange er am Ende des Draftens 2 Startkarten und 1 Priester- oder Priesterinnentafel hat.
5. Die Draftrunde erfolgt in aufsteigender Reihenfolge (vom ersten bis zum letzten Spieler). Die zweite Runde erfolgt in absteigender Reihenfolge (vom letzten bis zum ersten Spieler). Die letzte Runde erfolgt wieder in aufsteigender Reihenfolge.
6. Anschließend wird auf beliebige Weise ein Startspieler bestimmt.

Besondere Regeln

- Auch falls zwei oder mehr Arbeiter während desselben Spielzugs aufsteigen, wird die helle Kalenderscheibe nur ein Mal vorgesetzt.
- Um das Spiel gewinnen zu können, muss ein Spieler:
  - Die Tempelbonus-Stufe von mindestens 3 Tempeln erreicht haben.
  - Mindestens 180/160/140/120 Siegpunkte haben (im Spiel mit 1/2/3/4 Spielern).

Unterstützung für das Solospiel

- Nicht vergessen - wenn mit *Teotihuacan: Ausbreitungsperiode* gespielt wird, werden die alternativen Teotibot-Bewegungsregeln (MS1) benutzt.
- Teotibot erhält keine Priester-/Priesterinnentafel.
- Deine Start-Ressourcen sind unverändert. Teotibot erhält zusätzlich 2 Gold.
- Die folgenden Priester- und Priesterinnentafeln werden gemischt: 01, 03, 05, 11 und 12 (die beiden letzten nur, wenn mit *Teotihuacan: Ausbreitungsperiode* gespielt wird).
  - Lege 2 davon offen vor dir aus.
  - Mische alle Startkarten und lege je 2 auf die Priester-/Priesterinnentafeln.
  - Wähle 1 der 2 Priester-/Priesterinnentafeln und nimm die darauf liegenden Startkarten. Das ersetzt die übliche Startkartenwahl.
- Siehe die oben genannten besonderen Regeln, sie gelten auch jetzt. Falls du eine der beiden Bedingungen nicht erfüllst ODER Teotibot gleich viele oder mehr Siegpunkte hat als du, verlierst du das Spiel wie üblich.



BUCH 2

Verzierungen-Herausforderung

Kurze Zusammenfassung

Dies ist eine Herausforderung für Spieler, die wenigstens schon eine gewisse Erfahrung mit dem Grundspiel haben. Sie konzentriert sich auf das Verzieren der Pyramide, während sie gebaut wird.

Bedingungen

Teotihuacan: Späte Präklassik und *Teotihuacan: Im Schatten des Xitle* sind für diese Herausforderung erforderlich (ihr Spielmaterial ist in dieser Luxus-Edition enthalten). Sie ist außerdem kompatibel *mit Teotihuacan: Ausbreitungsperiode.*

Spielaufbau

Aufbau der Module

Folgende Module werden benutzt: Zenit der Entwicklung (M2) und Architektur (M4). Außerdem kann das Modul Priester und Priesterinnen (M1) benutzt werden, aber das ist optional und nicht unbedingt erforderlich. Falls es benutzt wird, müssen auch seine besonderen Spielaufbauregeln benutzt werden. Außerdem können die Module Zeiten des Fortschritts (M3) und Entwicklung (M5) benutzt werden, aber das ist optional und nicht unbedingt erforderlich.

Falls mit *Teotihuacan: Ausbreitungsperiode* gespielt wird, können auch davon beliebige Module benutzt werden, **außer** Ausbreitung des Reichs (M9). Die Experten-Spielaufbauvariante aus *Teotihuacan: Späte Präklassik* wird benutzt, aber **nicht** die alternativen Wertungsregeln für die Pyramide.

Aufbau des Spielbretts

Die Aktionstafeln werden nicht gemischt, sondern genau wie in folgender Abbildung zu sehen aufgebaut:

In den Schritten 9 und 10 des Spielaufbaus werden alle Pyramidensteine auf der Bauwerk-Aktionstafel (8) und auf dem Spielbrett verdeckt gelegt.



Aufbau der Technologieplättchen

Die Technologieplättchen werden nicht zufällig gewählt, sondern die folgenden werden benutzt: 01, 05, 07, 09, 12 und 16. Der weitere Technologieaufbau geschieht dann wie üblich.



Spielaufbau der Spieler (2 - 4 Spieler)

Falls das Modul Priester und Priesterinnen (M1) benutzt wird, werden folgende Priester- und Priesterinnentafeln **nicht** benutzt: 04 und 08.



Besondere Regeln

- Bei Ausführung der Hauptaktion der Verzierungen-Aktionstafel (7) gilt:
  - Alle Symbole auf den Verzierungsplättchen gelten als übereinstimmend für die Zwecke, zusätzliche Siegpunkte und Fortschritte auf den Tempeln zu erhalten.
- Bei Ausführung der Hauptaktion der Bauwerk-Aktionstafel (8) gilt:
  - Alle Pyramidensteine werden verdeckt gelegt (das bedeutet, es gibt keine Möglichkeit für übereinstimmende Symbole, um zusätzliche Siegpunkte oder Tempelfortschritte zu erhalten).
  - Für die Wertung der Pyramidensteine gilt nun Folgendes:
    - Es gibt 1/3/5/7 Siegpunkte, abhängig von der Ebene, auf der der Pyramidenstein hinzugefügt wurde (wie in den Regeln des Grundspiels beschrieben).
    - Fortschritt auf der Pyramidenleiste erfolgt wie üblich.
    - Wenn der Pyramidenstein auf einen Platz am äußeren Rand der Pyramide gelegt wurde:
      - Der Spieler erhält 3 weitere SP **und** macht 1 Fortschritt auf einem Tempel seiner Wahl (**außer** auf dem orange Tempel).
    - Andernfalls:
      - Der Spieler erhält 3 weitere SP **oder** macht 1 Fortschritt auf einem Tempel seiner Wahl (**außer** auf dem orange Tempel).

Unterstützung für das Solospiel

- Nicht vergessen - wenn mit *Teotihuacan: Ausbreitungsperiode* gespielt wird, werden die alternativen Teotibot-Bewegungsregeln (MS1) benutzt.
- Falls mit dem Modul Priester und Priesterinnen (M1) gespielt wird, wählt Teotibot *Chantico* (S05). Du kannst eine beliebige Tafel wählen, außer Nr. 04 und Nr. 08 wie im Spielaufbau der Spieler erklärt.
- Teotibot führt seine Aktion *Bauwerk* aus wie in den Grundregeln beschrieben.
- Wenn Teotibot durch sein entsprechendes Aktionsplättchen ein Verzierungsplättchen legt (nicht durch Chanticos Fähigkeit), schreitet er auf der Pyramidenleiste ein weiteres Mal fort (praktisch wie durch den Effekt von Technologieplättchen 12).

Pyramiden-Herausforderung

Kurze Zusammenfassung

Dies ist eine Herausforderung für Spieler, die wenigstens schon eine gewisse Erfahrung mit dem Grundspiel haben. Die Aktionstafeln werden so aufgebaut, dass es leicht ist, die Pyramide zu bauen und das Spielende wahrscheinlich früh ausgelöst wird, weil die Pyramide fertiggestellt ist.

Bedingungen

Teotihuacan: Späte Präklassik und *Teotihuacan: Im Schatten des Xitle* sind für diese Herausforderung erforderlich. Sie ist außerdem kompatibel mit *Teotihuacan: Ausbreitungsperiode*.

Spielaufbau

Aufbau der Module

Folgende Module werden benutzt: Zenit der Entwicklung (M2), Architektur (M4) und Entwicklung (M5). Außerdem kann das Modul Priester und Priesterinnen (M1) benutzt werden, aber das ist optional und nicht unbedingt erforderlich. Falls es benutzt wird, müssen auch seine besonderen Spielaufbauregeln benutzt werden. Außerdem kann das Modul Zeiten des Fortschritts (M3) benutzt werden, aber das ist optional und nicht unbedingt erforderlich.

Falls mit *Teotihuacan: Ausbreitungsperiode* gespielt wird, können auch die Module Altäre und Schamanen in Kombination mit Obsidian (M6) benutzt werden.

Aufbau des Spielbretts

Die Aktionstafeln werden nicht gemischt, sondern genau wie in folgender Abbildung zu sehen aufgebaut:



Aufbau des Spielbretts

Die helle Kalenderscheibe wird auf Feld „1“ der Kalenderleiste gesetzt.

Aufbau der Technologieplättchen

Die Technologieplättchen werden nicht zufällig gewählt, sondern die folgenden werden benutzt: 00, 05, 07, 15, 17 und 20. Der weitere Aufbau geschieht dann wie üblich.



Aufbau der Herrscherplättchen

Die Herrscherplättchen werden nicht zufällig gewählt, sondern die folgenden werden benutzt: Nr. C03, A05 und B06. Der weitere Herrscheraufbau geschieht dann wie üblich.



Spielaufbau der Spieler (2 - 4 Spieler)

Falls das Modul Priester und Priesterinnen (M1) benutzt wird, werden während des Spielaufbaus die Schritte übersprungen, bei denen die Spieler Startkakao erhalten. Stattdessen beginnen alle Spieler mit 10 Kakao. Bevor die Spieler ihre Startkarten erhalten, werden die folgenden Schritte ausgeführt:

1. Die Priester- und Priesterinnentafeln 02, 03, 06 und 09 werden ausgelegt.



2. Mit dem Startkakao wird für die Priester- und Priesterinnentafeln geboten.

a. Zufällig wird ein Spieler gewählt, der ein Startgebot von mindestens 1 Kakao machen muss.

b. Reihum im Uhrzeigersinn hat jeder Spieler die Möglichkeit, entweder mehr als das aktuelle Höchstgebot zu bieten oder zu passen.

c. Nachdem alle Spieler bis auf einen gepasst haben, muss der Spieler, der das Höchstgebot abgegeben hat, den entsprechenden Betrag Kakao zahlen und wird gleichzeitig Startspieler, der eine der verfügbaren Priester- und Priesterinnentafeln auswählt.

d. Der Bietprozess wird wiederholt, bis jeder Spieler eine Priester- oder Priesterinnentafel hat.

3. Nachdem jedem Spieler vier zufällige Startkarten zugeteilt wurden, dürfen die Spieler nacheinander entscheiden, ob sie 2 Kakao zahlen möchten, um eine fünfte Startkarte zu erhalten. In diesem Fall dürfen die Spieler immer noch nur 2 Startkarten auswählen.

Besondere Regeln

Die Kosten aller Maskenplättchen sind auf null reduziert (kein Kakao und keine Ressourcen); die aufgedruckten Kosten werden ignoriert. Falls mit dem Modul Altäre und Schamanen (M8) gespielt wird, gilt dies **nicht** für die Kosten der Großen Entdeckungsplättchen. Die Länge jeder Eklipse ist um 1 Schritt reduziert. Daher wird die helle Kalenderscheibe auf Feld „1“ der Kalenderleiste gesetzt und nach jeder Eklipse auf „1“ zurückgesetzt (anstatt auf „0“).

Unterstützung für das Solospiel

- Nicht vergessen - wenn mit *Teotihuacan: Ausbreitungsperiode* gespielt wird, werden die alternativen Teotibot-Bewegungsregeln (MS1) benutzt.
- Teotibot erhält keine Priester-/Priesterinnentafel.
- Deine Start-Ressourcen sind unverändert. Teotibot erhält zusätzlich 2 Gold.
- Die folgenden Priester- und Priesterinnentafeln werden gemischt: 04, 06, 07, 11 und 12 (die beiden letzten nur, wenn mit *Teotihuacan: Auubreitungsperiode* gespielt wird).
  - Lege 2 davon offen vor dir aus.
  - Mische alle Startkarten und lege je 2 auf die Priester-/Priesterinnentafeln.
  - Wähle 1 der 2 Priester-/Priesterinnentafeln und nimm die darauf liegenden Startkarten. Das ersetzt die übliche Startkartenwahl.
- Die vorherigen Änderung im Spielablauf gelten immer noch. Zusätzlich:
  - Gold ist für Teotibot ein Joker (wie Obsidian). Wenn ermittelt wird, ob Teotibot „X oder mehr“ von einer bestimmten Ressource hat, wird das Gold, das der Bot besitzt, immer hinzugerechnet. Wenn Teotibot Ressourcen zahlt, gibt er sein Gold immer zuletzt aus.
  - Immer wenn Teotibot eine große Stufe auf einem Tempel erreicht, wird 1 der dort verfügbaren Entdeckungsplättchen abgeworfen (ggf. zufällig gewählt). Dann erhält Teotibot 3 Siegpunkte anstatt der aufgedruckten Belohnung.
    - Dies gilt nur für die Tempelstufen. Es modifiziert nicht die Aktion *Maskensammlung* oder Teotibots Interaktionen mit den Großen Entdeckungsplättchen (falls *Teotihuacan: Ausbreitungsperiode* benutzt wird).
- Wie du muss Teotibot während seiner Aktion *Maskensammlung* nicht für die Plättchen bezahlen; er nimmt einfach die Maske, die er haben möchte (wie in den Grundspiel-Soloregeln beschrieben).



BUCH 3

ADELIGE-HERAUSFORDERUNG

Kurze Zusammenfassung

Dies ist die Darstellung einer Zeit in der Geschichte nach der Fertigstellung der Sonnenpyramide. Diese Herausforderung stellt das Spiel auf den Kopf und erfordert einen anderen Spielansatz als sonst.

Bedingungen

Teotihuacan: Späte Präklassik, Teotihuacan: Im Schatten des Xitle und *Teotihuacan: Ausbreitungsperiode* sind für diese Herausforderung erforderlich (ihr Spielmaterial ist in dieser Luxus-Edition enthalten).

Spielaufbau

Aufbau der Module

Folgende Module werden benutzt: Priester und Priesterinnen (M1), Zenit der Entwicklung (M2), Architektur (M4), Obsidian (M6). Herrenhaus (M7), Altäre und Schamanen (M8) und Ausbreitung des Reichs (M9). Außerdem kann das Modul Zeiten des Fortschritts (M3) benutzt werden, aber das ist optional und nicht unbedingt erforderlich. Falls mit Zeiten des Fortschritts (M3) gespielt wird, werden die Periodenkarten 02, 06 und 08 nicht benutzt.

Aufbau des Spielbretts

Wichtig: Bei dieser Herausforderung gibt es keine Bauwerk-Aktionstafel (8). Stattdessen werden beide Versionen der neuen Eroberung-Aktionstafel (6) aus *Teotihuacan: Ausbreitungsperiode* benutzt.

Die Aktionstafeln werden nicht gemischt, sondern genau wie in folgender Abbildung zu sehen aufgebaut:



Besonderheit

1 Stein wird neben die Kostenanzeige jeder Eroberung-Aktionstafel (6) gelegt.



Aufbau der Pyramide

Die Sonnenpyramide ist zu Spielbeginn komplett fertiggestellt. Mit offenen Pyramidensteinen wird die gesamte Pyramide zufällig aufgebaut. 16 Steine auf der untersten Ebene, 9 auf der zweiten, 4 auf der dritten Ebene und schließlich 1 Stein als Spitze. Höchstens 3 mögliche Verzierungsplätze dürfen doppelte generische Symbole aufweisen.

Aufbau der Tempelbonusplättchen

Das Tempelbonusplättchen 4 wird **nicht** benutzt.



Aufbau der Technologieplättchen

Die Technologieplättchen werden nicht zufällig gewählt, sondern die folgenden werden benutzt: 1½, 03, 12, 16, 18 und 20. Der weitere Technologieaufbau geschieht dann wie üblich.



Aufbau der Herrscherplättchen

Die Herrscherplättchen werden nicht zufällig gewählt, sondern die hier abgebildeten werden benutzt. Der weitere Herrscheraufbau geschieht dann wie üblich.



Spielaufbau der Spieler (2 - 4 Spieler)

Auf beliebige Weise wird der Startspieler bestimmt.

Die Priester- und Priesterinnentafeln 03, 06, 07, 09 und 10 werden ausgelegt. Beginnend mit Schlussspieler und weiter reihum gegen den Uhrzeigersinn nimmt jeder Spieler 1 der verfügbaren Tafeln.



Startkarten

Die optionale Startkarten-Draftregel wird benutzt. Bei der Auslage muss darauf geachtet werden, dass auf keiner der Startkarten unten die Aktionstafel 8 angezeigt ist.

Falls ein Spieler 2 Startkarten mit Aktionstafel 6 genommen hat, darf er seine Startarbeiter auf jede der beiden Eroberung-Aktionstafeln (6) stellen, aber nicht auf dieselbe.

Besondere Regeln

- Stein wird nicht mehr gebraucht, um die Sonnenpyramide zu bauen.
- Es gibt 2 separate Eroberung-Aktionstafeln (6). Beide haben die gleiche Funktion, allerdings hat nur eine von ihnen einen Tempelstreifen.
- Bei Ausführung der Aktion *Gebäude hinzufügen* von einer der Eroberung-Aktionstafeln (6):
  - Falls die Region unbesiedelt ist:
    - Die Baukosten betragen 2 Stein (der Stein auf der Aktionstafel dient zur Erinnerung). 1 Ressource Stein wird auf den Bauplatz gelegt und der Spieler erhält die angezeigte Anzahl Siegpunkte.
    - Es wird kein Gebäude aus der Gebäudereihe auf dem Spielbrett genommen.
    - Fortschritt auf der Straße der Toten geschieht wie üblich.
  - Falls die Region zuvor teilweise besiedelt war (nur mit einem Stein-Gebäude):
    - Die Baukosten betragen 2 Holz.
    - Wie üblich wird ein Gebäude aus der Gebäudereihe genommen und auf die vorhandene Steinressource gesetzt. (Wenn die Spieler dazu neigen, das gestapelte Gebäude umzuwerfen, kann die Steinressource auch gerne zurück zum Vorrat zurückgelegt werden.)
    - Die Spieler erhalten nicht die auf dem Bauplatz angezeigten Siegpunkte, sondern machen stattdessen 2 Fortschritte auf der Straße der Toten.
    - Eine Region, die ein „normales“ Gebäude enthält, gilt als vollständig besiedelt und kann nicht weiter besiedelt werden.
- Jedes Mal, wenn ein Spieler über das letzte Feld (9) auf der Straße der Toten vorgehen würde:
  - Sein Marker wird auf das Feld unterhalb der Straße der Toten zurückgesetzt (wie beim Spielaufbau).
  - Er erhält sofort die 10-fache Anzahl Siegpunkte wie der aktuell niedrigste sichtbare Wert in der Gebäudeleiste.
  - Danach kann er wie üblich auf der Straße der Toten weiter voranschreiten.
- Die fertiggestellte Pyramide löst **nicht** das Spielende aus.

Unterstützung für das Solospiel

Diese Herausforderung bietet keine Unterstützung für das Solospiel.

Entdecker-Herausforderung

Kurze Zusammenfassung

Dies ist eine Herausforderung nur für die erfahrensten Spieler. Im Spiel nach den Grundregeln ist das Sammeln von Masken normalerweise nur eine sekundäre Möglichkeit, Siegpunkte zu erzielen. Die Entdecker-Herausforderung setzt die Maskensammlung an erste Stelle der Strategie und führt meist zu sehr vielen Siegpunkten.

Bedingungen

Teotihuacan: Späte Präklassik, Teotihuacan: Im Schatten des Xitle und *Teotihuacan: Ausbreitungsperiode* sind für diese Herausforderung erforderlich (ihr Spielmaterial ist in dieser Luxus-Edition enthalten).

Spielaufbau

Aufbau der Module

Folgende Module werden benutzt: Priester und Priesterinnen (M1), Zenit der Entwicklung (M2), Architektur (M4), Entwicklung (M5), Obsidian (M6) Herrenhaus (M7), Altäre und Schamanen (M8) und Ausbreitung des Reichs (M9). Außerdem kann das Modul Zeiten des Fortschritts (M3) benutzt werden, aber das ist optional und nicht unbedingt erforderlich.

Aufbau des Spielbretts

Die Aktionstafeln werden nicht gemischt, sondern genau wie in folgender Abbildung zu sehen aufgebaut:



Aufbau der Tempelbonusplättchen

Die Tempelbonusplättchen werden nicht zufällig gewählt, sondern die folgenden werden benutzt: 1, 2, 5 und 6. Sie werden gemischt und zufällig auf die entsprechenden Stufen der Tempel verteilt.



Aufbau der Technologieplättchen

Die Technologieplättchen werden nicht zufällig gewählt, sondern die folgenden werden benutzt: 05, 08, 13, 14, 17 und 18. Der weitere Aufbau der Technologieplättchen geschieht dann wie üblich.



Aufbau der Herrscherplättchen

Die Herrscherplättchen werden nicht zufällig gewählt, sondern **eine** der hier abgebildeten Reihen wird benutzt. Der weitere Herrscheraufbau geschieht dann wie üblich.



Spielaufbau der Spieler (2 - 4 Spieler)

Während des Spielaufbaus werden die Schritte übersprungen, bei denen die Spieler Startkakao erhalten. Stattdessen beginnen alle Spieler mit 9 Kakao. Bevor die Spieler ihre Startkarten erhalten, werden die folgenden Schritte ausgeführt:

1. Die Priester- und Priesterinnentafeln 01, 04, 06, 07 und 12 werden ausgelegt.



2. Mit dem Startkakao wird für die Priester- und Priesterinnentafeln geboten.

a. Zufällig wird ein Spieler gewählt, der ein Startgebot von mindestens 1 Kakao machen muss.

b. Reihum im Uhrzeigersinn hat jeder Spieler die Möglichkeit, entweder mehr als das aktuelle Höchstgebot zu bieten oder zu passen.

c. Nachdem alle Spieler bis auf einen gepasst haben, muss der Spieler, der das Höchstgebot abgegeben hat, den entsprechenden Betrag Kakao zahlen und wird gleichzeitig Startspieler, der eine der verfügbaren Priester- und Priesterinnentafeln auswählt.

d. Der Bietprozess wird wiederholt, bis jeder Spieler eine Priester- oder Priesterinnentafel hat.

3. Nachdem jedem Spieler 4 zufällige Startkarten zugeteilt wurden, dürfen die Spieler nacheinander entscheiden, ob sie 2 Kakao zahlen möchten, um eine fünfte Startkarte zu erhalten. In diesem Fall dürfen die Spieler immer noch nur 2 Startkarten auswählen.

Besondere Regeln

Es gibt keine besonderen Regeln für diese Herausforderung.

Unterstützung für das Solospiel

- Teotibot erhält *Tezcatlipoca* (S04). Du kannst eine beliebige Tafel aus denen wählen, die im Spielaufbau der Spieler genannt sind.
- Jedes Mal, wenn Teotibot ein Maskenplättchen nimmt, macht er 1 Fortschritt auf einem der Tempel, nach normalen Prioritätsregeln.



BUCH 4

Technologie-Herausforderung

Kurze Zusammenfassung

Diese Herausforderung macht jede Technologie für jeden Spieler einzigartig. Jede Technologie kann nur von einem einzigen Spieler erforscht werden. Daher können viel mehr als die sechs Start-Technologien im Spiel sein.

Obwohl diese Herausforderung wahrscheinlich von Spielern genossen werden kann, die zumindest etwas Erfahrung mit dem Grundspiel haben, erfordert sie ein breites und tiefes Verständnis und ist am besten für Spieler geeignet, die das Spiel gut kennen.

Als **zusätzliche Herausforderung** können erfahrene Spieler in Erwägung ziehen, diese Herausforderung mit einer anderen Herausforderung aus Buch 4 zu kombinieren.

Bedingungen

Obwohl keins der Module erforderlich ist, um diese Herausforderung zu spielen, wird empfohlen, mit möglichst vielen Technologieplättchen zu spielen (und daher mit Modulen, die selbst Technologieplättchen zum Spiel hinzufügen). Diese Herausforderung ist mit allen für *Teotihuacan: Die Stadt der Götter* veröffentlichtem Material kompatibel.

Spielaufbau

Aufbau der Module

Es können beliebige Module benutzt werden.

Aufbau des Spielbretts

Die Aktionstafeln werden nicht gemischt, sondern genau wie in folgender Abbildung zu sehen aufgebaut:



Aufbau der Tempelbonusplättchen

Das Tempelbonusplättchen 2 wird **nicht** benutzt.



Aufbau der Technologieplättchen

Die sechs Start-Technologieplättchen werden zufällig aufgebaut, wie in der Grundregel beschrieben. Anschließend werden alle anderen verdeckt neben dem Spielbrett gestapelt.

Alle Technologie-Referenzplättchen bleiben in der Spielschachtel.

Aufbau der Herrscherplättchen

Falls das Modul Herrenhaus (M7) benutzt wird, wird das Herrscherplättchen A04 **nicht** benutzt.



Spielaufbau der Spieler (2 - 4 Spieler)

Falls das Modul Priester und Priesterinnen (M1) benutzt wird, wird die Priestertafel 10 **nicht** benutzt.



Die Startkarten, die Vorteile für Technologien bieten, werden vor Spielbeginn aussortiert und nicht benutzt:



Besondere Regeln

Bei Erforschung einer Technologie gelten die normalen Beschränkungen. Nachdem wie üblich die Kosten in Gold bezahlt wurden, entfernt der Spieler das Technologieplättchen von der Alchemie-Aktionstafel (5) und legt es in seinen Spielbereich, anstatt wie sonst seinen Technologiemarker darauf zu legen. Er besitzt jetzt diese Technologie für den Rest des Spiels (wie üblich), **und kein anderer Spieler kann diese Technologie erforschen.**

Anschließend zieht der Spieler ein neues Technologieplättchen vom verdeckten Stapel, um die Alchemie-Aktionstafel (5) wieder aufzufüllen. Die Technologien werden sofort wieder in aufsteigender Reihenfolge neu angeordnet, wie beim Spielaufbau. Das bedeutet, dass es keine Siegpunkte dafür gibt, eine Technologie als Erster zu erforschen, da keine Technologiemarker auf die Alchemie-Aktionstafel (5) gesetzt werden.

Unterstützung für das Solospiel

- Bei Ausführung der Aktion *Alchemie* (5) nimmt Teotibot immer die Technologie mit der niedrigsten Referenznummer, falls möglich. Das Plättchen wird entfernt und ersetzt, wie in den Szenario-Regeln beschrieben.
- Anschließend macht Teotibot 1 Fortschritt auf einem der Tempel, nach normalen Prioritätsregeln.

Alterung-Herausforderung

Kurze Zusammenfassung

Diese Herausforderung verändert grundlegend die Denkweise über die Fähigkeiten der Arbeiter. Die Verstärkungen führen zu einer Verringerung der Stärke. Obwohl die regelspezifischen Anweisungen einfach sind, haben sie einen überraschenden Einfluss auf den Spielverlauf. Daher wird diese Herausforderung nur für sehr erfahrene Spieler empfohlen.

Als **zusätzliche Herausforderung** können erfahrene Spieler in Erwägung ziehen, diese Herausforderung mit einer anderen Herausforderung aus Buch 4 zu kombinieren.

Bedingungen

Obwohl keins der Module erforderlich ist, um diese Herausforderung zu spielen, wird empfohlen, mit so vielen Erweiterungsmodulen zu spielen, wie man möchte, um so in den vollen Genuss dieser Herausforderung zu kommen.

Spielaufbau

Der Spielaufbau des Spielbretts und der Spieler erfolgt nach üblichen Regeln, aber mit 3 wichtigen Ausnahmen:

- Alle Arbeiter haben zu Spielbeginn Stärke 5 anstatt 1.
- Wenn ein Spieler eine Verstärkung durch eine Startkarte erhält, reduziert er die Stärke eines eigenen Start-Arbeiters.
- Huitztlampaehecatl (Priester 09) wird bei dieser Herausforderung **nicht** benutzt.

Besondere Regeln

Bis auf folgende Ausnahmen gelten die normalen Spielregeln:

- Jeder Effekt, der die Stärke eines Arbeiters erhöhen würde, **verringert** stattdessen die Stärke eines Arbeiters.
- Ein Aufstieg wird sofort ausgelöst, wenn die Stärke eines Arbeiters auf 0 reduziert wird (oder vielmehr durch eine Stärkeverringerung würde, da es keine Würfelseite mit Wert „0“ gibt).
- Nach dem Aufstieg beginnt der „neue“ Arbeiter mit Stärke 5.
- Ein Spezialfähigkeit des orangen Tempels (unten abgebildet) ist geändert.



Der „neue“ Arbeiter nach einem Aufstieg beginnt mit Stärke 4.

Unterstützung für das Solospiel

- Beim Spielaufbau werden Teotibots Arbeiter mit Stärke „1“ stattdessen mit Stärke „5“ aufgebaut und solche mit Stärke „2“ stattdessen mit Stärke „4“.
- Die oben genannten besonderen Regeln müssen gut beachtet werden.

Ressourcen-Herausforderung

Kurze Zusammenfassung

Diese Herausforderung bestraft Spieler, die verschwenderisch mit ihren Aktionen umgehen. Die Absicht, sparsam zu sein, kann jedoch auch dazu führen, dass Spieler ihren zukünftigen Ressourcenbedarf unterschätzen, was die Herausforderung weiter erhöht. Diese Herausforderung ist trotz ihrer scheinbar einfachen Natur hauptsächlich für sehr erfahrene Spieler gedacht.

Als **zusätzliche Herausforderung** können erfahrene Spieler in Erwägung ziehen, diese Herausforderung mit einer anderen Herausforderung aus Buch 4 zu kombinieren.

Bedingungen

Obwohl keins der Module erforderlich ist, um diese Herausforderung zu spielen, wird empfohlen, mit so vielen Erweiterungsmodulen zu spielen, wie man möchte, um so in den vollen Genuss dieser Herausforderung zu kommen.

Spielaufbau

Aufbau der Technologieplättchen

Das Technologieplättchen 05 wird immer als siebtes Technologieplättchen verwendet (zusätzlich zu den sechs üblichen):



Dieses Technologieplättchen wird für alle Spieler sichtbar ausgelegt. Während des gesamten Spiels steht diese Technologie allen Spielern immer zur Verfügung.

Spielaufbau der Spieler (2 - 4 Spieler)

Obwohl alle Priester und Priesterinnen mit dieser Herausforderung kompatibel sind, können die Vor- und Nachteile einiger von ihnen für diese Herausforderung eine ganz andere Wirkung haben.



Hinweis: Der erste Effekt einer Priester- oder Priesterinnentafel ist jetzt obligatorisch anstatt optional. Außerdem muss ein Spieler, der Tlāloc (Priester 02) hat, immer den gegnerischen Arbeiter mit der größten Stärke wählen, wenn er mehrere Optionen hat. Andererseits wird der zweite Effekt, der oft als lästiger Nachteil betrachtet wird, tatsächlich zu einem Vorteil für diese Herausforderung.



Hinweis: Die effektive Fähigkeit von Tōnacācihuātl (Priesterin 08) ist für diese Herausforderung erhöht.

Besondere Regeln

- Jeder Spieleffekt, der sagt, dass man eine oder mehrere zusätzliche Ressourcen erhalten „kann“, wird zu erhalten „muss“.
- Jedes Entdeckungsplättchen (egal, ob normale oder Große), das erlaubt, Ressourcen zu erhalten, muss sofort aktiviert werden, wenn es erworben wird.
- Am Spielende verliert jeder Spieler 3 Siegpunkte je Ressource in seinem persönlichen Vorrat (Holz, Stein, Gold).

Unterstützung für das Solospiel

Alle Regeln und Spielaufbau für Teotibot bleiben unverändert.

Kurze Zusammenfassung

Diese Herausforderung zielt darauf ab, den Schwierigkeitsgrad des Spiels in *jeder* Konfiguration zu erhöhen oder zu verringern, insbesondere was Priester und Priesterinnen mit Effekten betrifft, die stark von der Konfiguration abhängen oder in Spielen mit unterschiedlichen Erfahrungsstufen zwischen den Spielern.

Spieler aller Erfahrungsstufen können diese Herausforderung für jede Konfiguration in Betracht ziehen, mit oder ohne irgendwelche Erweiterungen und mit oder ohne eine andere Herausforderung aus Buch 4.

Bedingungen

Aus ersichtlichem Grund ist diese Herausforderung nur für Spiele geeignet, in denen das Modul **Priester und Priesterinnen (M1)** benutzt wird.

Spielaufbau (2 - 4 Spieler)

Anstatt Priester- und Priesterinnentafeln zufällig zu verteilen oder dafür zu bieten, werden sie den Spielern anhand folgender Empfehlungen gegeben.



Es besteht starke Abhängigkeit vom Zugang zu und von der Verfügbarkeit verschiedener Masken auf dem Spielbrett, insbesondere auf den unteren Ebenen jedes Tempels und auf der Straße der Toten. Dies gilt besonders für die einzigartige Maske.

Erhöhte Schwierigkeit: Man sollte überlegen, diese Tafel dem erfahrensten Spieler zu geben, wenn Masken rar sind oder wenn einzelne Stapel (auf den großen Stufen der Tempel oder der Straße der Toten) 2 oder mehr Masken verschiedener Typen enthalten.

Verringerte Schwierigkeit: Man sollte während des Spielaufbaus sicher stellen, dass die Maskenverfügbarkeit während des Spiels groß ist, indem man die sieben Grund-Maskentypen vorab einsetzt, und zwar eine zufällige Maske auf der untersten großen Stufe jedes Tempels und die übrigen an den Tempelstreifen auf den Aktionstafeln, gegen den Uhrzeigersinn auf die am nächsten zur Palast-Aktionstafel (1) liegenden.

Anfänger-Schwierigkeit: Beim Spielaufbau wird die einzigartige Maske dem Spieler mit dieser Priesterin gegeben. Die übrigen sechs Grund-Maskentypen werden dann so verteilt, wie oben unter „Verringerte Schwierigkeit“ erklärt.



Es ist zu beachten, dass die Fähigkeit nur Arbeiter anderer Spieler betrifft. Diese Fähigkeit hat keinen Effekt auf neutrale Arbeiter.

Erhöhte Schwierigkeit: In Spielen mit 2 oder 3 Spielern sollte diese Tafel dem erfahrensten Spieler gegeben werden.

Verringerte Schwierigkeit: Sollte in Spielen mit weniger als 4 Spielern nicht benutzt werden.



Universell einsetzbare und zuverlässige Fähigkeit ohne jeglichen Nachteil. Unmöglich „falsch“ zu benutzen. Daher für Spieler aller Erfahrungsstufen und mit allen Konfigurationen geeignet.



Universell einsetzbare, zuverlässige Fähigkeit, trotz des Nachteils.

Leicht erhöhte Schwierigkeit: Es wird mit der Variante Finstere Eklipse (Sudden Death) gespielt, jedoch ohne Technologien, die zusätzliche virtuelle Arbeiter bringen oder weitere Möglichkeiten, Verstärkungen zu erhalten.



Stärker, wenn auf dem Spielbrett Wald/Adlige und/oder Gold/Verzierungen in Reihenfolge der Ressourcen/Aktionen ausliegen und „früh“ (im Uhrzeigersinn) in der Nähe der Palast-Aktionstafel (1).

Erhöhte Schwierigkeit: Sollte dem erfahrensten Spieler nur in Spielen gegeben werden, wenn **zwei oder mehr** der folgenden Bedingungen erfüllt sind:

- Die Aktionstafel **Adelige (6)** liegt im Uhrzeigersinn **vor** der Aktionstafel **Wald (2)**.
- Die Aktionstafel **Verzierungen (7)** liegt im Uhrzeigersinn **vor** der Aktionstafel **Goldvorkommen (4)**.
- Die Aktionstafel **Wald (2)** liegt im Uhrzeigersinn mindestens 4 Plätze **vor** der Aktionstafel **Adelige (6)**.
- Die Aktionstafel **Goldvorkommen (4)** liegt im Uhrzeigersinn mindestens 4 Plätze **vor** der Aktionstafel **Verzierungen (7)**.
- Keine Technologie, die Aktionstafel 6 oder 7 betrifft.

Als Bonus, um die Schwierigkeit zu erhöhen, können die anderen Spieler sich auf andere Aktionen konzentrieren als den Bau der Sonnenpyramide.

Verringerte Schwierigkeit: Sollte dem am wenigsten erfahrenen Spieler in Spielen gegeben werden, wenn **zwei oder mehr** der folgenden Bedingungen erfüllt sind:

- Die Aktionstafel **Wald (2)** liegt im Uhrzeigersinn **innerhalb von 3 Plätzen vor** der Aktionstafel **Adelige (6)**.
- Die Aktionstafel **Goldvorkommen (4)** liegt im Uhrzeigersinn **innerhalb von 3 Plätzen vor** der Aktionstafel **Verzierungen (7)**.
- Mindestens 1 Technologie, die Aktionstafel 6 oder 7 betrifft.



Universell einsetzbare und zuverlässige Fähigkeit.



Diese Fähigkeit hängt vom Spielstil ab und davon, welche anderen Module im Spiel sind.

Erhöhte Schwierigkeit: Sollte dem erfahrensten Spieler gegeben werden, wenn er dazu neigt, während des Spiels Anbetungsaktionen zu vermeiden, besonders wenn ohne die Module **Architektur (M4), Entwicklung (M5)** und **Herrenhaus (M7)** gespielt wird. Es werden keine Technologieplättchen mit Effekten benutzt, die die Freisetzung eigener Arbeiter belohnen.

Verringerte Schwierigkeit: Sollte dem am wenigsten erfahrenen Spieler nur dann gegeben werden, wenn mit den Modulen **Architektur (M4), Entwicklung (M5)** und **Herrenhaus (M7)** gespielt wird und mit einem oder mehreren Technologieplättchen mit Effekten, die die Freisetzung eigener Arbeiter belohnen.



Besonders vorteilhaft bei „schwierigen“ Konfigurationen, wenn die Aktionstafeln in der am wenigsten vorteilhaften Reihenfolge oder weit voneinander entfernt sind (zum Beispiel liegt die Steinbruch-Aktionstafel (3) im Uhrzeigersinn hinter der Aktionstafel Bauwerk (8) oder die Aktionstafel Steinbruch (3) liegt mindestens 5 Felder vor der Aktionstafel Bauwerk (8)).

Erhöhte Schwierigkeit: Sollte dem erfahrensten Spieler gegeben werden, wenn die Aktionstafeln in der vorteilhaftesten Reihenfolge und nah beieinander liegen. Zusätzlich sollte der erste Effekt so sein, dass er den Effekt der Periodenkarte 07 imitiert, wodurch die Arbeiterbewegung immer 2–4 Felder beträgt.

Verringerte Schwierigkeit: Sollte dem am wenigsten erfahrenen Spieler in Spielen mit „schwierigen“ Konfigurationen gegeben werden.



Erhöhte Schwierigkeit: Der Nachteil wird umso stärker, je „schwieriger" die Konfiguration ist.

Verringerte Schwierigkeit: Falls von dem am wenigsten erfahrenen Spieler benutzt, sollte überlegt werden, entweder den Nachteil zu ignorieren oder dem Spieler zu erlauben, die zusätzlichen Startkarten direkt zu Spielbeginn zu benutzen (anstatt schrittweise nach jeder Eklipse).

Anfänger-Schwierigkeit: Der Nachteil wird ignoriert und dem Spieler erlaubt, direkt alle zusätzlichen Startkarten zu Spielbeginn zu benutzen.



Universell einsetzbare und zuverlässige Fähigkeit. Zu Spielbeginn scheint der Spieler, der diesen Priester hat, einen uneinholbaren Vorsprung zu haben. Die Effekte werden jedoch für Aktionen, die naturgemäß mehr Punkte im Verlauf des Spiels geben (als Teil der insgesamt für diese Aktion erhaltenen Punkte), merklich schwächer.



Universell einsetzbare und zuverlässige Fähigkeit, vorausgesetzt die verfügbaren Technologieplättchen sind alle attraktiv.



Die wahre Fähigkeit dieser Priesterin hängt zu 100 % davon ab, wie nützlich die erhaltene Technologie ist. Gutes Urteilsvermögen je nach Spielaufbau ist gefragt, um ein Technologieplättchen geeigneter Stärke zu erhalten, um die Schwierigkeit zu beeinflussen.



Universell einsetzbare und zuverlässige Fähigkeit, besonders für weniger erfahrene Spieler. Die Fähigkeit, einen Arbeiter in jedem Spielzug zu verstärken, bietet große Flexibilität. Die Beschränkung auf maximal drei Arbeiter erhöht nicht die Schwierigkeit bei Nutzung dieses Priesters.

Man sollte beachten, dass die Nutzung dieses Priesters die Gesamtdauer des Spiels um einige Runden verkürzen kann, also sollte man die Fähigkeit klug nutzen.

Unterstützung für das Solospiel

- Diese Herausforderung kann bei *jedem* Spielaufbau benutzt werden und ändert an sich weder Regeln noch Spielaufbau für Teotibot.
- Alle anderen Regeln und Anweisungen für den Spielaufbau für Teotibot müssen natürlich befolgt werden, egal, ob man mit den normalen Soloregeln spielt oder mit den besonderen Herausforderungen dieses Hefts.

Heilige-Allianz-Herausforderung

Kurze Zusammenfassung

Diese Herausforderung ist nur für Experten empfohlen, die umfassendste Erfahrung mit dem Spiel haben. Jeder Spieler muss 2 Priester- und Priesterinnentafeln handhaben und alle Module sind im Spiel. Diese Herausforderung sollte **keinesfalls** mit einer anderen kombiniert werden.

Spielaufbau

Aufbau der Module

Folgende Module werden benutzt: Priester und Priesterinnen (M1), Zenit der Entwicklung (M2), Zeiten des Fortschritts (M3), Architektur (M4), Entwicklung (M5), Obsidian (M6), Herrenhaus (M7), Altäre und Schamanen (M8) und Ausbreitung des Reichs (M9).

Aufbau des Spielbretts

Die Aktionstafeln werden nicht gemischt, sondern genau wie in folgender Abbildung zu sehen aufgebaut:



Aufbau der Tempelbonusplättchen

Es werden die Tempelbonusplättchen 1, 5, 6 und 7 benutzt.



auf dem grünen Tempel



auf dem roten Tempel



auf dem blauen Tempel



auf dem orangen Tempel

Aufbau der Technologieplättchen

Es werden die Technologieplättchen 03, 05, 08, 12, 17 und 20 benutzt.



Aufbau der Herrscherplättchen

Es werden die hier abgebildeten Herrscherplättchen benutzt.



Spielaufbau der Spieler (2 - 4 Spieler)

Während des Spielaufbaus werden die Schritte übersprungen, bei denen die Spieler Startkakao und Startkarten erhalten. Stattdessen werden folgende Schritte ausgeführt:

1. Die folgenden Gruppen werden gebildet.

- Gruppe 1
  - Quetzalcohuātl (Priesterin 01)
  - Xiuhtecuhtli (Priester 12)
  - 7 Kakao
  - Diese Startkarten:



- Gruppe 2
  - Chalchiuhtlicue (Priesterin 03).
  - Huītzilōpōchtli (Priester 09)
  - 5 Kakao
  - Diese Startkarten:



- Gruppe 3
  - Xōchipilli (Priester 10)
  - Xīpe Totēc (Priester 05)
  - 1 Kakao
  - Diese Startkarten:



- Gruppe 4
  - Tlāloc (Priester 02)
  - Oxomoco (Priesterin 04)
  - 0 Kakao
  - Diese Startkarten:



2. In Spielerreihenfolge muss jeder Spieler eine Gruppe wählen und beide Priester-/Priesterinnentafeln nehmen, alle Startkarten, Kakao und Siegpunkte.
3. Zusätzlich erhält der zweite Spieler 2 Siegpunkte, der dritte Spieler 1 Siegpunkt und 2 Kakao und der vierte Spieler 2 Siegpunkte und 3 Kakao.

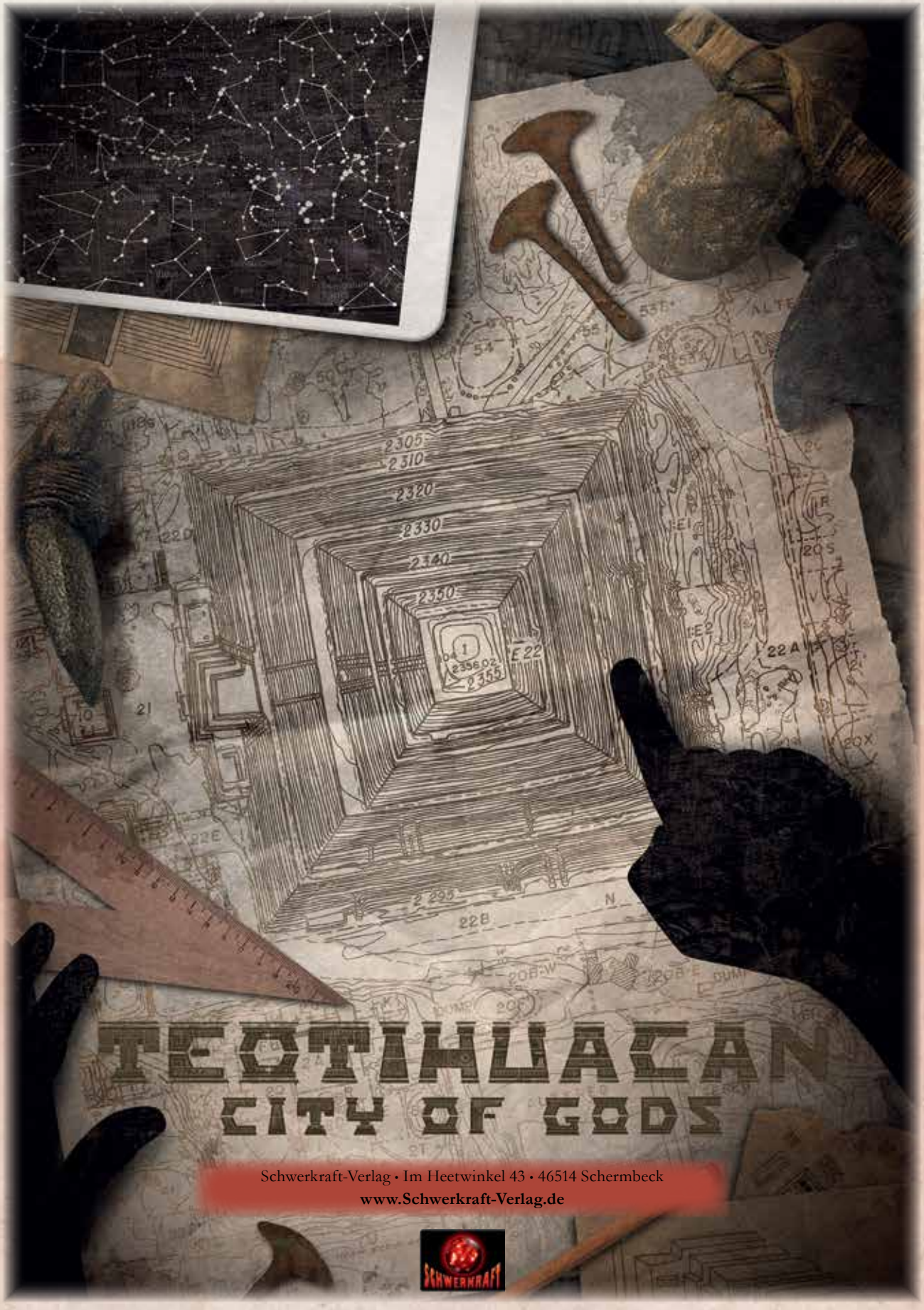
Besondere Regeln

Falls während desselben Spielzugs mehrere Arbeiter aufsteigen, wird die helle Kalenderscheibe insgesamt nur um 1 Feld bewegt.

Unterstützung für das Solospiel

Diese Herausforderung bietet keine Unterstützung für das Solospiel.





Schwerkraft-Verlag • Im Heetwinkel 43 • 46514 Schermbeck
www.Schwerkraft-Verlag.de

