

TIKAL



 **RIO
GRANDE
GAMES**



2 – 4 Spieler
ab 10 Jahren
Autoren:
M. Kiesling / W. Kramer
Illustration / Design:
Franz Vohwinkel
Rio Grande
Games 132

Inhalt

- 1 Spielplan
- 36 sechseckige Geländetafeln, davon:
 - 15 Tempeltafeln
 - 10 Urwaldtafeln
 - 8 Schatztafeln
 - 3 Vulkantafeln
- 24 runde Schatzplättchen mit 3 x 8 Schatzmotiven
- 48 quadratische Tempelplättchen, davon:
 - 3 x "2er", 6 x "3er", 9 x "4er", 11 x "5er", 8 x "6er",
5 x "7er", 3 x "8er", 2 x "9er", 1 x "10er"
- 76 Expeditionsmitglieder in 4 Farben, davon:
 - 4 Expeditionsleiter
 - 72 Expeditionsteilnehmer
- 8 Camps in 4 Farben
- 4 Wertungssteine in 4 Farben
- 4 Kurzspielregeln
- 4 Zuganzeiger in 4 Farben für die Versteigerungs-Version



Die Geschichte

Tikal ist die bedeutendste und größte aller Maya-Stätten. Inmitten eines undurchdringlichen Urwaldes liegt sie im Norden Guatemalas. Die Mayas lebten in Tikal von 600 v. Chr. bis 900 n. Chr. Bis jetzt ist nur ein kleiner Bruchteil von Tikal ausgegraben und erforscht worden. Deshalb machen sich jetzt bis zu vier Expeditionen auf den Weg, um weitere Tempel freizulegen und Schätze zu bergen.

Das Spielziel

Jeder Spieler führt eine Expedition. Er erforscht den Urwald, legt Tempel frei und hebt kostbare Schätze, die dort seit über 1000 Jahren verborgen sind. Ein Spieler erhält während der vier Wertungsrunden Punkte für jeden gehobenen Schatz und für jeden Tempel, den er kontrolliert. Aber beides, Tempel und Schätze, können den Besitzer wechseln. Die Expedition mit den meisten Punkten für das Erforschen von Tikal gewinnt das Spiel.

Die Vorbereitung

Der Spielplan wird für alle Spieler gut erreichbar in die Tischmitte gelegt.

Auf dem Spielplan sind bereits vier Geländetafeln eingezeichnet:

Das Basiccamp, zwei Tempelanlagen und ein Teil des bereits erforschten Urwaldes ohne Tempel oder Ruinen.

Die sechseckigen Geländetafeln werden nach den Buchstaben auf den Rückseiten getrennt. Mit den Rückseiten nach oben werden die Tafeln pro Buchstabe gemischt und dann so auf einen Stapel gelegt, dass die Tafeln mit dem Buchstaben A oben liegen, darunter in alphabetischer Reihenfolge die Tafeln mit den Rückseiten B bis G. Dieser Stapel wird neben den Spielplan gelegt.

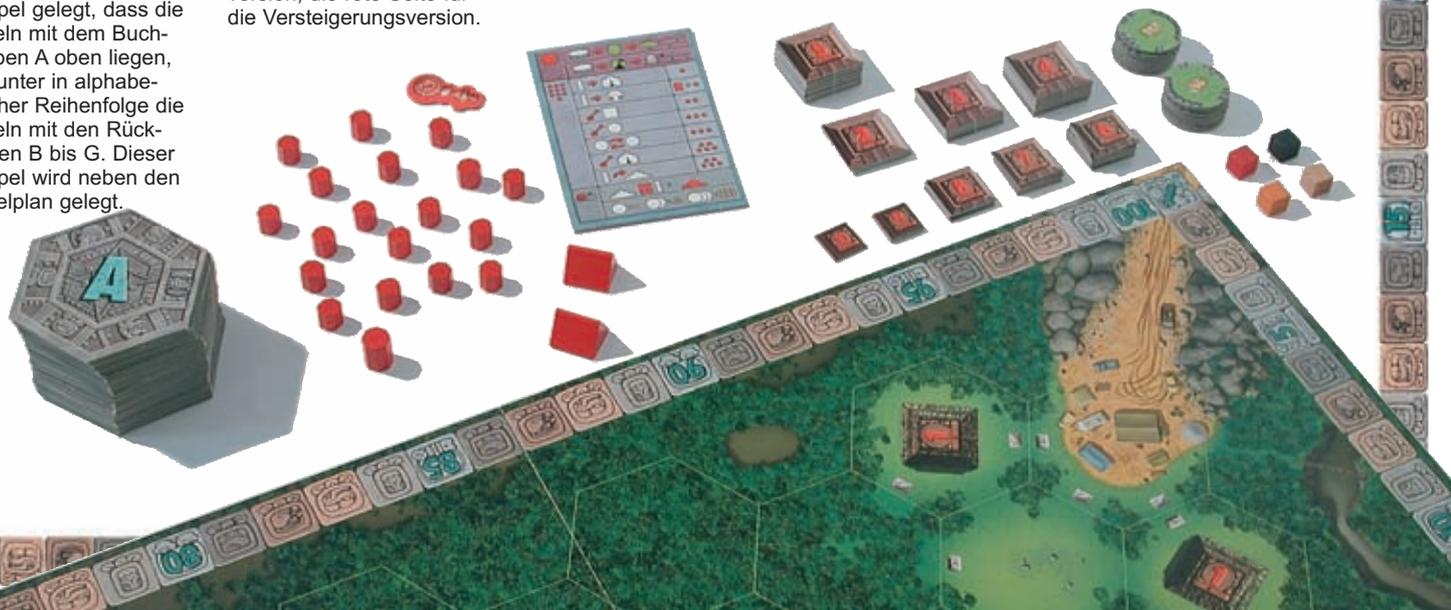
Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält das dazugehörige Spielmaterial:

1 Expeditionsleiter, 18 Expeditionsteilnehmer, 2 Camps, 1 Kurzspielregel und, falls die Versteigerungs-Version gespielt wird, den Zuganzeiger. Die blaue Seite der Kurzspielregel gilt für die Grundversion, die rote Seite für die Versteigerungsversion.

Die quadratischen Tempelplättchen werden nach Zahlen geordnet und als getrennte Stapel neben den Spielplan gelegt.

Die runden Schatzplättchen werden verdeckt gemischt und mit der Rückseite nach oben in zwei Stapeln neben den Spielplan gelegt.

Die Wertungssteine der Spieler werden auf den Tisch neben die „1“ der Punkteleiste gelegt.



Der Spielablauf

Der älteste Spieler beginnt. Wer an der Reihe ist, führt nacheinander folgende Handlungen aus:

- Die oberste Geländetafel vom Stapel nehmen und offen auf dem Spielplan anlegen.
- 10 Aktionspunkte (=AP) einsetzen, um Tikal zu erforschen.

Danach geht das Spiel im Uhrzeigersinn weiter, wobei jeder Spieler eine Geländetafel anlegt und seine 10 AP einsetzt.



Geländetafeln anlegen

Auf jeder Geländetafel befinden sich an einer oder mehreren Seiten ein bis drei Steinplatten. Die Steinplatten sind die Pfade, welche die Expeditionen benutzen können, um von einer Geländetafel zu einer anderen zu gelangen. Wenn benachbarte Geländetafeln auf beiden anliegenden Seiten keine Steinplatten aufweisen, besteht kein Pfad! Das heißt, man kann an dieser Stelle nicht auf die Nachbar tafel (= Nachbarfeld) gelangen. Wenn Spieler neue Geländetafeln auf den Spielplan legen, müssen sie die Tafel benachbart zu mindestens einer bereits liegenden Geländetafel anlegen, einschließlich der vier eingezeichneten Geländetafeln. Jede Geländetafel muss so angelegt werden, dass mindestens ein Pfad zu ihr hinführt. Die Steinplatten können auf einer bereits liegenden Geländetafel oder auf der neuen Geländetafel oder auf beiden sein. Eine Ausnahme bilden lediglich die Vulkantafeln (siehe Abschnitt „Vulkan“).

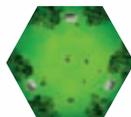


Das Anlegen der Geländetafel mit dem Tempel ist auf diese Weise möglich, da diese Geländetafel sogar von zwei Seiten betreten werden kann.



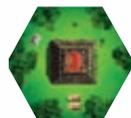
Das Anlegen der Geländetafel mit Urwald ist so nicht möglich, da kein Pfad zu dieser Geländetafel führt.

Es gibt vier unterschiedliche Geländetafeln:



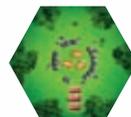
Urwald: Hier kann ein eigenes Camp errichtet werden, das durch Geheimpfade direkt mit dem Basiccamp und dem zweiten eigenen Camp verbunden ist. Auf einer Urwaldtafel kann nur

ein Camp errichtet werden.



Tempel: Die Tempel sind von Pflanzen überwuchert, aber sie können freigelegt werden, um sie wertvoller zu machen. Ein Spieler kann einen Teil des Tempels freilegen, wenn er ein oder mehrere

Expeditionsmitglieder auf der Geländetafel hat.



Schatz: Wenn eine Geländetafel mit einem Schatz angelegt wurde, dann legt der Spieler sofort verdeckt Schatzplättchen auf die Geländetafel. Die Anzahl der Schatzplättchen, die auf die Geländetafel gelegt

wird, richtet sich nach der Anzahl der Masken auf der Geländetafel. Diese Schätze können von den Spielern im Verlauf des Spiels gehoben werden. Wenn alle Schätze einer Geländetafel gehoben wurden, kann auf der Geländetafel auch ein Camp gebaut werden.



Vulkan: Wird eine Geländetafel mit einem Vulkan aufgedeckt, findet sofort eine Wertungsrunde für alle Spieler statt. Nach der Wertungsrunde führt der Spieler, der den Vulkan gezogen hat, seinen Spielzug

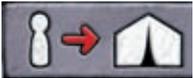
ganz normal aus: Er legt den Vulkan an und setzt seine 10 AP ein. Eine Geländetafel mit einem Vulkan kann nie betreten werden, auch wenn Steinplatten zu ihr führen. Sie kann deshalb auch so angelegt werden, dass keine Steinplatten zu ihr hinführen.

10 Aktionspunkte (=AP) einsetzen, um Tikal zu erforschen: Nachdem ein Spieler eine Geländetafel gezogen und angelegt hat, stehen ihm 10 AP zur Verfügung. Ein Spieler muss nicht alle 10 AP benutzen. Aktionspunkte, die übrig bleiben, verfallen. Ein Spieler kann seine 10 AP für ein oder mehrere eigene Expeditionsmitglieder verwenden. Die AP können in jeder beliebigen Kombination für die nachfolgend aufgeführten Aktionen benutzt werden (vgl. auch Kurzspielregel):

Symbol	Aktion	Kosten	Was man dabei beachten muss
	1 Expeditionsmitglied im Basiccamp oder im eigenen Camp einsetzen oder 1 Expeditionsmitglied von Camp zu Camp bewegen.		Diese Aktion ist nur zwischen eigenen Camps bzw. dem Basiccamp und einem eigenen Camp möglich.
	1 Expeditionsmitglied um eine Steinplatte bewegen		Ein Expeditionsmitglied kann nicht auf einer Steinplatte stehen bleiben. Alle Steinplatten zwischen zwei Geländetafeln müssen immer vollständig überwunden werden.
	1 Tempelebene freilegen		Wenn ein Spieler am Zug ist, darf er maximal 2 Ebenen pro Tempel freilegen. Für jede freigelegte Ebene muss sich ein eigenes Expeditionsmitglied auf der Geländetafel befinden.
	1 Schatzplättchen heben		Wenn ein Spieler am Zug ist, darf er maximal 2 Schatzplättchen pro Geländetafel heben. Für jedes gehobene Schatzplättchen muss sich ein eigenes Expeditionsmitglied auf der Geländetafel befinden.
	1 Schatzplättchen tauschen		Ein Tausch darf nicht abgelehnt werden. Paare und Drillinge dürfen nicht getrennt werden.
	1 Camp errichten		Dies ist nur auf einer Urwald- oder Schatztafel ohne Schatzplättchen möglich.
	1 Tempel mit 1 Expeditionsmitglied (= Wächter) schützen		Um ein Expeditionsmitglied als Wächter auf einen Tempel stellen zu können, muss man die Expeditionsmehrheit auf der Tempeltafel besitzen. Jeder Spieler darf auf diese Weise insgesamt nur 2 Tempel schützen.

Die Expeditionsmitglieder

Jeder Spieler besitzt 19 Expeditionsmitglieder, bestehend aus 1 Expeditionsleiter und 18 Expeditionsteilnehmern. Die Kosten, um ein Expeditionsmitglied einzusetzen oder zu bewegen sind für einen Expeditionsleiter oder Expeditionsteilnehmer gleich. Auch beim Heben von Schätzen oder dem Freilegen von Tempeln sind die Kosten für den Leiter und die Teilnehmer gleich. Allerdings zählt der Expeditionsleiter, wenn es um Expeditionsmehrheiten an Tempeln geht, so viel wie 3 Expeditionsteilnehmer.



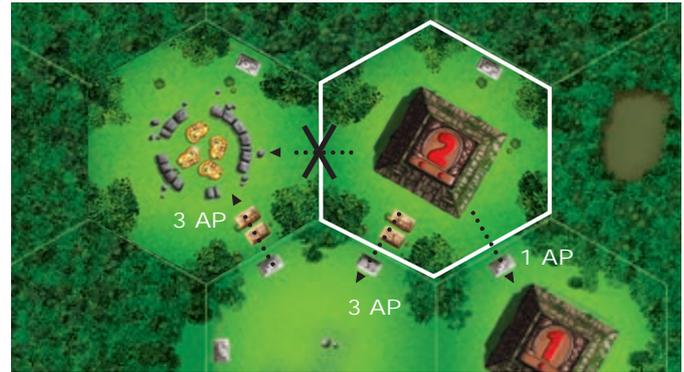
Expeditionsmitglieder einsetzen bzw. von Camp zu Camp bewegen

Es kostet 1 AP um ein Expeditionsmitglied von außen auf dem Spielplan einzusetzen. Der Spieler nimmt ein eigenes Expeditionsmitglied aus seinem Vorrat und setzt es im Basiccamp oder in einem seiner eigenen Camps ein. Ein Spieler kann bis zu 10 Expeditionsmitglieder in einem Zug einsetzen. Ein Spieler kann Expeditionsmitglieder auch zwischen dem Basiccamp und einem eigenen Camp oder zwischen seinen Camps für 1 AP bewegen. Dabei benützt man geheime Schleichpfade, die nur die Expeditionsmitglieder eines Spielers kennen. Mitglieder der anderen Expeditionen können zwar die Camps aller Spieler betreten, aber sie können deren geheime Abkürzungen nicht benutzen.



Expeditionsmitglieder bewegen
Um ein Expeditionsmitglied von einer

Geländetafel zu einer anderen Geländetafel zu bewegen, müssen alle Steinplatten zwischen diesen beiden Tafeln in einem Zug überwunden und mit Aktionspunkten bezahlt werden. Jede Steinplatte kostet 1 AP. Wenn sich zwischen zwei Geländetafeln vier Steinplatten befinden, müssen 4 AP ausgegeben werden, um von einer Geländetafel zur anderen zu kommen. Ein Spieler kann beliebig viele Expeditionsmitglieder in seinem Zug bewegen, solange er noch Aktionspunkte hat. Um die Übersicht zu behalten, sollten die Figuren nicht die Steinplatten oder Tempelwerte verdecken.



Beispiel: Um sich von der „2er“ Tempeltafel zu der Urwaldtafel zu bewegen, kostet dies 3 AP. Es ist nicht möglich, vom „2er“ Tempel direkt zu der Schatztafel zu ziehen. Man könnte aber für 6 AP vom „2er“ Tempel über den Urwald zum Schatz ziehen. Der Zug vom „2er“ Tempel zum „1er“ Tempel kostet 1 AP.



Tempelebenen freilegen

Ein Tempel ist bei einer Wertung immer so viel wert, wie die oberste Zahl auf dem Tempel angibt. Ein Tempel kann einen Anfangswert von 1 bis 6 haben, um ihn wertvoller zu machen, muss ein Spieler mit seinen Expeditionsmitgliedern neue Tempelebenen freilegen. Um das durchzuführen, muss ein Spieler mindestens ein Expeditionsmitglied auf einer Tempeltafel haben und pro Ebene (= Tempelplättchen) 2 AP ausgeben. Ein Spieler, der mehr als ein Expeditionsmitglied auf einer Tempeltafel stehen hat, kann maximal 2 Ebenen pro Tempel in einem Zug freilegen. Um eine Tempelebene freizulegen, nimmt der Spieler das Tempelplättchen mit der nächst höheren Zahl aus dem Vorrat und legt es oben auf den Tempel.



Wenn das nächst höhere Tempelplättchen nicht mehr im Vorrat vorhanden ist, kann der Tempel auch nicht mehr weiter freigelegt werden. Tempelplättchen müssen aufsteigend benutzt werden, und es kann keine Zahl übersprungen werden, selbst wenn man zwei Ebenen in einem Zug freilegt. Ein Spieler kann mit seinen 10 AP mehrere Tempel in seinem Zug freilegen.



Schatz heben

Um einen Schatz zu heben, muss ein Spieler mindestens ein Expeditionsmitglied auf der Schatztafel haben und muss 3 AP für das Heben eines Schatzplättchens zahlen. Ein Spieler, der mehr als ein Expeditionsmitglied auf einer Schatztafel stehen hat, kann maximal 2 Schatzplättchen pro Schatztafel in einem Zug heben. Der Spieler nimmt das oberste Schatzplättchen und legt es offen vor sich auf dem Tisch ab. Ein Spieler kann mit seinen 10 AP Schatzplättchen von mehreren Geländetafeln heben.

Der Wert der Schatzplättchen

Es gibt 8 verschiedene Schatzplättchen, jedes davon 3mal. Bei einer Wertung bringen die Schatzplättchen folgende Siegpunkte:

- | | |
|---|----------|
| 1 einzelnes Schatzplättchen: | 1 Punkt |
| 1 Paar (= 2 gleiche Schatzplättchen): | 3 Punkte |
| 1 Drilling (= 3 gleiche Schatzplättchen): | 6 Punkte |



Schatzplättchen tauschen

Ein Spieler kann ein eigenes einzelnes Schatzplättchen gegen ein einzelnes Schatzplättchen eines anderen Spielers für 3 AP tauschen. Der Spieler wählt beides aus, das Schatzplättchen, das er hergibt und das Schatzplättchen, das er bekommt. Der andere Spieler kann den Tausch nicht verweigern. Schatzplättchen aus einem Paar oder einem Drilling dürfen nicht getauscht werden.



Camp errichten

Ein Spieler kann auf einer Urwaldtafel oder einer Schatztafel ohne Schatzplättchen für 5 AP ein eigenes Camp errichten. Der Spieler muss kein Expeditionsmitglied auf der entsprechenden Geländetafel haben, und es dürfen sich Expeditionsmitglieder anderer Spieler dort befinden. Wer ein Camp errichtet, hat eine geheime Abkürzung vom Basiccamp zu diesem neuen Camp hergestellt, die nur der Besitzer des Camps kennt. Der Spieler kann von nun an Expeditionsmitglieder aus seinem Vorrat für 1 AP beim neuen Camp einsetzen. Auf einer Geländetafel kann nur ein Camp errichtet werden. Expeditionsmitglieder können die Geländetafel, auf der ein fremdes Camp steht, durchqueren und auch dort stehen bleiben. Ein Spieler kann während des ganzen Spiels nur 2 Camps errichten.



Tempel mit Wächter schützen

Wenn ein Spieler die Expeditionsmehrheit auf einer Geländetafel mit einem Tempel besitzt, dann kann er für 5 AP eines dieser Expeditionsmitglieder als Wächter auf den Tempel stellen, um ihn zu schützen. Dies garantiert dem Spieler, dass er die Punkte dieses Tempels für die Wertungsrunden bis zum Ende des Spiels kassiert. Bei der Ermittlung der Mehrheit zählt der Expeditionsleiter so viel wie 3 Expeditionsteilnehmer. Danach nimmt der Spieler alle Figuren seiner Farbe auf dieser Geländetafel aus dem Spiel und legt sie in die Schachtel zurück. Fremde Expeditionsmitglieder, die bereits auf der Geländetafel stehen, bleiben dort und können von dort wegbewegt werden. Das Expeditionsmitglied auf dem Tempel wird zum Tempelwächter und bleibt zur Erinnerung dort stehen. Er kann weder bewegt noch weggenommen werden. Die Expeditionsmitglieder aller Spieler können die Geländetafel ganz normal betreten und verlassen. Ein geschützter Tempel kann nicht mehr weiter freigelegt werden, sein Wert ist damit bis zum Ende des Spiels festgelegt. Ein Spieler kann maximal zwei Tempel durch Wächter schützen.



Die Wertungsrunde



Sobald eine Geländetafel mit einem Vulkan gezogen wird, kommt es sofort zu einer Wertungsrunde.

Alle Wertungsrunden laufen gleich ab:

- Der Spieler, der den Vulkan gezogen hat, legt die Geländetafel vor sich auf den Tisch und führt einen „Wertungszug“ aus. Dies ist ein ganz normaler Zug mit 10 AP .
- Danach macht er für sich allein die Wertung.

Der Spieler wertet alle Tempel, bei denen er eine Expeditionsmehrheit besitzt, und seine Schatzplättchen.



Der Wert eines Tempels entspricht der oben auf dem Tempel liegenden Zahl. Ein Spieler bekommt den Wert des Tempels gutgeschrieben, wenn er die alleinige Expeditionsmehrheit an einem Tempel besitzt. Dazu zählen auch die Tempel, die der Spieler geschützt hat.

Wenn zwei oder mehr Expeditionen die Expeditionsmehrheit an einem Tempel haben, erhält keiner die Punkte.



Der Spieler addiert zu den Punkten für seine Tempel auch die Punkte für seine Schatzplättchen und rückt seinen Wertungsstein entsprechend vor.

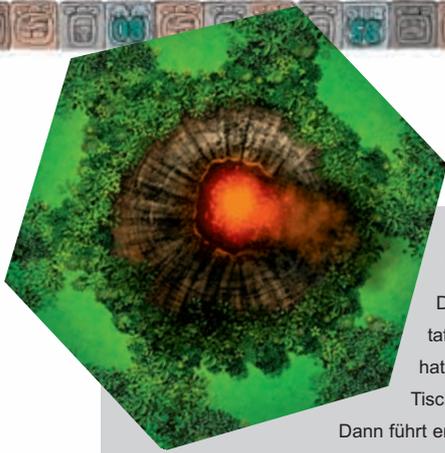
Danach geht die Wertungsrunde im Uhrzeigersinn weiter und der linke Nachbar führt seinen Wertungszug mit 10 AP aus und macht anschließend seine Wertung, so wie es der erste Spieler auch gemacht hat. Nachdem alle Spieler gewertet haben, ist der Spieler, der den Vulkan gezogen hat, mit seinem normalen Zug an der Reihe. Er nimmt die Vulkantafel, die er vor sich abgelegt hat, und platziert sie auf dem Spielplan. Danach benutzt er wie gewohnt seine 10 AP, um Tikal zu erforschen.

Das Spiel geht normal weiter bis die nächste Geländetafel mit einem Vulkan gezogen wird, und eine neue Wertung ansteht.

Das Spielende

Nachdem die letzte Geländetafel auf den Spielplan gelegt wurde und der Spieler seine 10 AP verbraucht hat, gibt es noch eine letzte Wertungsrunde für alle Spieler. Es beginnt der linke Nachbar des Spielers, der den letzten Zug gemacht hat. Wie bei den drei Wertungsrunden zuvor verwendet jeder Spieler wieder 10 AP und wertet direkt danach. Nachdem alle Spieler gewertet haben, ist das Spiel zu Ende.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.



Beispiel einer Wertungsrunde

Der Spieler, der die Geländetafel mit dem Vulkan gezogen hat, legt sie vor sich auf den Tisch.

Dann führt er seinen Wertungszug mit 10 AP aus. Anschließend kommt es nur für diesen Spieler zu einer Wertung. Er hat die Mehrheit bei folgenden Tempeln: ein "3er", zwei "5er" und ein "8er" Tempel. Auf der Wertungsleiste wird sein Wertungsstein um 21 Felder vorwärts gezogen. Außerdem besitzt er 2 Paare (= 4 Schatzplättchen), also 6 Punkte und 2 einzelne Schatzplättchen, also 2 Punkte. Sein Wertungsstein wird um 8 weitere Punkte nach vorn versetzt. Danach ist sein linker Nachbar an der Reihe. Auch er hat erst 10 AP zu Verfügung und wertet danach. Nachdem alle Spieler an der Reihe waren, legt der Spieler, der die Geländetafel mit dem Vulkan gezogen hat, den Vulkan auf den Spielplan und führt seinen normalen Zug mit 10 AP aus.

Die Wertungsleiste hat 100 Felder. Wenn ein Spieler 100 Punkte erreicht, beginnt er wieder bei 1 und addiert seine 100 Punkte dazu.

Versteigerungs-Version

Wenn die Spieler sich auf ein Spiel mit mehr Taktik und weniger Glück einigen können, dann sollten sie mit diesen Versteigerungs-Regeln spielen. Es gelten die Regeln des Basis-Spiels mit der Ausnahme, dass die Geländetafeln nicht zufällig gezogen sondern offen versteigert werden.

Die Vorbereitung

Die Wertungsmarker werden auf der Wertungsleiste auf das Feld mit der "20" gestellt. Diese 20 Punkte sind das Startkapital der Spieler. Die Spieler nehmen sich den Zuganzeiger in ihrer Farbe und legen ihn offen vor sich auf den Tisch.

Der Spielverlauf



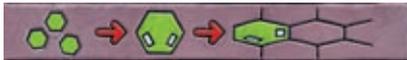
Geländetafeln aufdecken
Es werden so viele Geländetafeln gezogen und offen auf den Tisch gelegt, wie Spieler teilnehmen.



Versteigerung des 1. Zuges

Die Spieler bieten nun für das Recht den 1. Zug ausführen zu dürfen, das heißt, als Erster eine der vier offenen Geländetafeln auszusuchen, diese auf den Spielplan zu legen und dann den ersten Zug mit 10 AP durchzuführen. Der erste Spieler beginnt mit einem Gebot, dann folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn. Jedes nachfolgende Gebot muss höher sein als das vorhergehende, oder der Spieler muss passen. Ein Spieler, der gepasst hat, kann für diesen Zug nicht mehr mitbieten. Die Versteigerung endet, wenn alle Spieler bis auf einen gepasst haben.

Gibt bei einer Versteigerung kein Spieler ein Gebot ab, dann bekommt der Spieler, der zuerst gepasst hat, den Zug, ohne etwas bezahlen zu müssen.



Zug des Meistbietenden

Der Spieler mit dem höchsten Gebot bewegt seinen Wertungsstein um die Anzahl Felder zurück, die seinem Gebot entspricht. Dann wählt er eine Geländetafel, legt sie auf den Spielplan und benutzt seine 10 AP, um Tikal zu erforschen. Nachdem er seinen Zug beendet hat, legt er seinen Zuganzeiger verdeckt vor sich, um anzuzeigen, dass er seinen Zug für diese Runde gemacht hat. Jeder Spieler darf nur eine Geländetafel ersteigern.

Versteigerung des 2. und 3. Zuges

Der im Uhrzeigersinn nächste Spieler von dem Spieler, der den letzten Zug gerade ausgeführt hat, macht das erste Gebot für den zweiten Zug. Nur Spieler, deren Zuganzeiger noch offen vor ihnen liegen, dürfen noch mitbieten. Wie zuvor bewegt der Spieler mit dem höchsten Gebot seinen Wertungsstein entsprechend zurück, wählt dann eine der verbliebenen Geländetafeln aus, legt sie auf den Spielplan und benutzt seine 10 AP. Der dritte Zug wird in der gleichen Weise versteigert.

Der letzte Zug einer Runde

Den letzten Zug einer Runde darf der Spieler ausführen, der als einziger noch keinen Zug in der Runde gemacht hat. Er muss für diesen Zug nichts bezahlen. Er legt die verbliebene Geländetafel auf den Spielplan und erforscht mit seinen 10 AP Tikal. Nachdem er seinen Zug beendet hat, werden alle Zuganzeiger wieder offen auf den Tisch vor die Spieler gelegt, und eine neue Runde kann beginnen.

Beispiel einer Runde mit 4 Spielern (A, B, C, D)

Zu Spielbeginn werden die 4 ersten Geländetafeln gezogen und offen auf den Tisch gelegt. Der älteste Spieler beginnt die Versteigerung, danach folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn. B bietet mit „5“ am meisten und ist damit als Erster am Zug. B bewegt seinen Wertungsstein 5 Felder zurück, wählt eine Geländetafel aus und legt sie auf den Spielplan. Danach verbraucht er seine 10 AP und legt seinen Zuganzeiger nun verdeckt auf den Tisch. C beginnt die Versteigerung des zweiten Zuges, weil er der nächste Spieler im Uhrzeigersinn nach B ist. Nur A, C und D können noch bieten. A macht das höchste Gebot mit „4“. A bezahlt 4 Punkte, wählt eine Geländetafel, legt sie auf den Spielplan, verbraucht 10 AP und dreht seinen

Neue Runde

Zuerst werden neue Geländetafeln, entsprechend der Anzahl der Spieler, gezogen und aufgedeckt. Die Spieler bieten dann um die neuen Geländetafeln, wie zuvor auch. Der linke Nachbar des Spielers, der den letzten Zug durchgeführt hat, macht das erste Gebot in dieser neuen Runde. Auf diese Weise wird das Spiel fortgesetzt bis alle Geländetafeln auf dem Spielplan liegen, und der letzte Spieler seinen Zug beendet hat.

Die Wertung



Wie im Basis-Spiel auch, beginnt eine Wertungsrunde sofort, wenn ein Spieler eine Geländetafel mit einem Vulkan ersteigert hat. Der Spieler legt den Vulkan vor sich auf den Tisch und die Wertungsrunde beginnt. Die Wertung ist genau wie beim Basis-Spiel. Jeder Spieler verbraucht 10 AP, wenn er an der Reihe ist und wertet danach für sich. Die Wertungs-

runde verläuft im Uhrzeigersinn. Die Zugsanzeiger werden in der Wertungsrunde nicht umgedreht. Nachdem der letzte Spieler seinen Zug in der Wertungsrunde ausgeführt hat, macht der Spieler, der den Vulkan ersteigert hat, seinen normalen Zug, indem er den Vulkan auf den Spielplan legt und seine 10 AP verbraucht. Nach seinem Zug legt er seinen Zugsanzeiger verdeckt auf den Tisch.

Letzte Wertung und Spielende

Nachdem die letzte Geländetafel gelegt wurde, und der Spieler seinen Zug beendet hat, gibt es noch eine letzte Wertungsrunde für alle Spieler, so wie im Basis-Spiel. Die Zugreihenfolge in dieser letzten Wertungsrunde ist anders als im Basis-Spiel. In der Versteigerungs-Version wird die Spielerreihenfolge von dem Punktestand der Spieler auf der Wertungsliste bestimmt. Der Spieler mit den wenigsten Punkten macht seinen Zug zuerst. Dann folgt der Spieler mit dem nächst höheren Punktestand, bis hin zu dem Spieler mit den meisten Punkten. Im Fall eines Gleichstandes zwischen zwei oder mehreren Spielern beginnt der Spieler zuerst, der im Uhrzeigersinn näher an dem Spieler sitzt, der die letzte Geländetafel gelegt hat.

Zugsanzeiger um. Die Versteigerung für den dritten Zug beginnt mit C. C und D sind die einzigen potentiellen Bieter, weil A und B bereits ihre Züge für diese Runde ersteigert und ausgeführt haben. Beide, C und D, passen. Weil C der erste Spieler war, der gepasst hat, macht er nun seinen Zug und muss nichts dafür bezahlen. Nun ist nur noch eine Geländetafel übrig und nur noch Spieler D, der in dieser Runde noch keinen Zug gemacht hat. D braucht nichts zu bezahlen, legt die Geländetafel auf den Spielplan und verbraucht seine 10 AP. Alle Spieler decken jetzt ihre Zugsanzeiger wieder auf, damit alle wieder in der nächsten Runde mitbieten können. 4 neue Geländetafeln werden gezogen und aufgedeckt. A gibt das erste Gebot ab, weil er der linke Nachbar des Spielers ist, der den letzten Zug gemacht hat.



Nachdem alle Spieler ihren Zug in dieser Wertungsrunde durchgeführt haben, endet das Spiel. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.