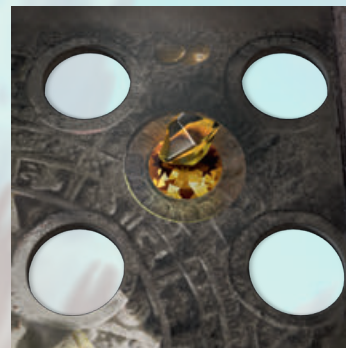


3. Schätze und Edelsteine einsammeln

Entscheidest du dich fürs **Aufhören**, darfst du dir alle Schätze nehmen, die Tschakka Lakka in deinem Zug freigegeben hat.



Sind nun außerdem alle Schatzkammern rund um einen **Edelstein** geleert, darfst du ihn dir ebenfalls nehmen. Tschakka Lakka schenkt ihn dir!

Anschließend endet dein Zug. Gib alle 7 Würfel deinem linken Nachbar. Nun ist er am Zug und beginnt mit Schritt 1: „Waschbär Jones versetzen“.

SPIELEND

Befinden sich am Ende eines Zuges nur noch **3 oder weniger Edelsteine** im Tempel, wird die laufende Runde noch zu Ende gespielt, bis der Spieler mit dem Startspielermarker wieder an der Reihe wäre. Danach folgt die Wertung. So kommt jeder Spieler gleich oft an die Reihe.

Wertung

Nun wird abgerechnet und alle Spieler erhalten **Siegpunktmarker**:

- für jeden **kleinen Schatz** gibt es **1 Siegpunkt**
- für jeden **mittelgroßen Schatz** gibt es **2 Siegpunkte**
- für jeden **großen Schatz** gibt es **3 Siegpunkte**
- für jeden **gelben Edelstein** gibt es **2 Siegpunkte**
- für jeden **rosa Edelstein** gibt es **3 Siegpunkte**

Außerdem gibt es Siegpunkte für die **Mehrheit pro Schatzfarbe**. Dazu stapelt jeder Spieler seine Schätze nach Farben sortiert zu Türmen. Vergleicht dann jeweils eure gleichfarbigen Türme:

- Der **höchste Turm** einer Farbe ist **5 Siegpunkte** wert. Gibt es in einer Farbe mehrere höchste Türme, ist jeder 3 Siegpunkte wert. Die zweithöchsten Türme gehen dann leer aus!
- Der **zweithöchste Turm** einer Farbe ist **3 Siegpunkte** wert. Gibt es in einer Farbe mehrere zweithöchste Türme, ist jeder 2 Siegpunkte wert.
- **Achtung:** Im Spiel zu zweit gibt es nur für den höchsten Turm Siegpunkte!

Wer die meisten Siegpunkte hat, ist Tschakka Lakkas Liebling und gewinnt. Haben mehrere Spieler gleich viele Punkte, gibt es mehrere Sieger.



Rüdiger Dorn, geboren 1969, lebt mit seiner Frau und den drei Kindern in Süddeutschland. Der Diplom-Handelslehrer hat schon zahlreiche Kinder-, Familien- und Erwachsenenspiele entwickelt, darunter auch viele Kosmos-Spiele.

Zur Zeit erhältlich sind unter anderem **Asante** und **Faulpelz**.

Mit **Tschakka Lakka** legt er nun ein spannendes Würfelspiel für die ganze Familie vor.



© 2015 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5 – 7
70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 21 91-0
Fax: +49 711 21 91-199
info@kosmos.de
kosmos.de

Autor: Rüdiger Dorn
Illustration: David Cochard
Gestaltung: Mirko Suzuki
3D: Martin Hoffmann
Redaktion: Michael Baskal

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regellesern.

Alle Rechte vorbehalten. MADE IN GERMANY
Art.-Nr.: 692285



Für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahre

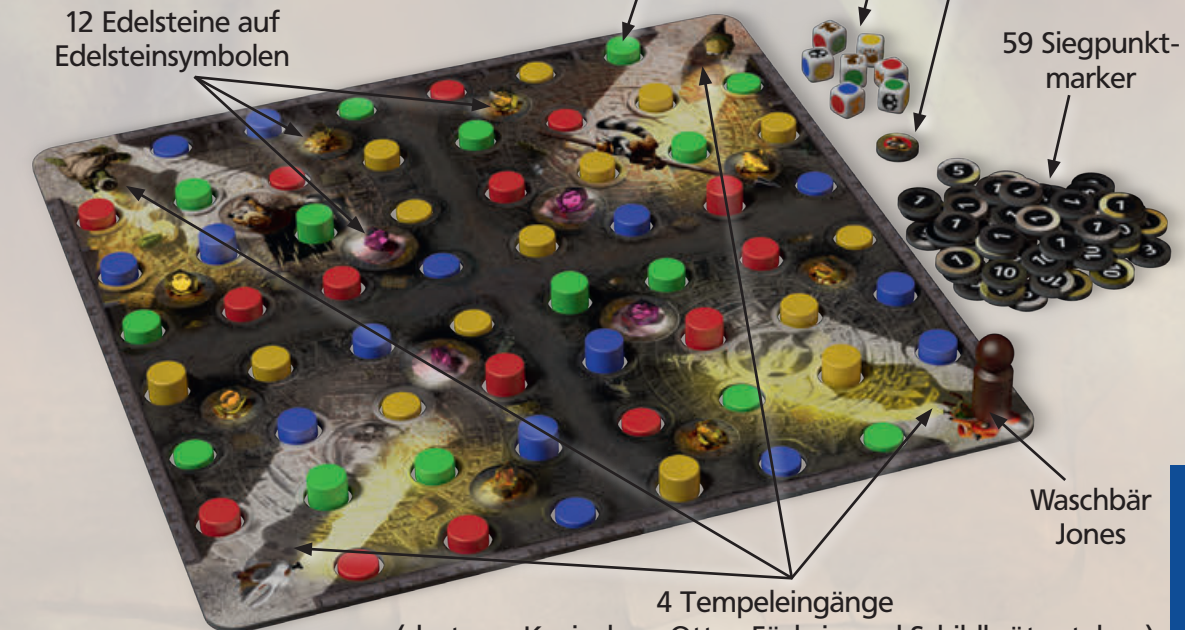
Tief im Dschungel liegt der unerforschte Tempel des alten Maya-Gottes Tschakka Lakka. Gemeinsam mit Waschbär Jones macht ihr euch auf, die wertvollen Schätze aus dem Tempel zu schaffen. Dabei funkelt es euch schon einladend entgegen. Um an die Schätze heranzukommen, müsst ihr die passenden Tempelsymbole würfeln. Schnappt euch so viel, wie ihr tragen könnt! Doch immer schön vorsichtig: Jede gewürfelte Falle macht Tschakka Lakka mürrischer und es wird schwieriger, die Schätze zu retten. Verlässt euch das Glück? Oder schafft ihr es mit reicher Beute aus dem Tempel?

Wer von euch bei Spielende die meisten Schätze und Edelsteine besitzt, wird Tschakka Lakkas neuer Liebling und gewinnt.

Also nichts wie ran an die Würfel und auf zur Jagd nach den Schätzen!

INHALT

- 4 Tempelteile
- 1 Startspielermarker
- 1 Spielfigur „Waschbär Jones“
- 12 Edelsteine
- 7 Würfel
- 60 Schätze (je 15 in Blau, Gelb, Grün, Rot)
- 59 Siegpunktmarker (1er, 3er, 5er, 10er)
- 12 Edelsteine auf Edelsteinsymbolen
- 60 Schätze in Schatzkammern
- 7 Würfel
- Startspielermarker
- 59 Siegpunktmarker



4 Tempelgänge
(dort, wo Kaninchen, Otter, Füchsin und Schildkröte stehen)



SPIELZIEL

Ihr würfelt und platziert die zu den Schätzen farblich passenden Würfel an den Schatzkammern. So sammelt ihr nach und nach Schätze und Edelsteine ein, die euch Siegpunkte bringen. Wenn ihr keine Würfel anlegen könnt oder zu viele Totenköpfe würfelt, geht ihr leer aus. Zum Schluss gibt es noch Siegpunkte für jede Mehrheit pro Schatzfarbe. Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt.

SPIELVORBEREITUNG

Löst vor dem ersten Spiel vorsichtig die 60 Marker aus den Tempelteilen. Steckt dann die 4 Tempelteile wie abgebildet zu einem großen Spielplan zusammen und legt ihn in die Tischmitte. Das ist **Tschakka Lakkas Tempel**. Nehmt anschließend die 60 Schätze und verteilt sie zufällig in den **Schatzkammern**.

Ganz fix geht das, indem ihr dazu alle Schätze in die Mitte des Tempels legt. Breitet sie dann durch kreisförmige Bewegungen mit der flachen Hand im gesamten Tempel aus. Nun noch etwas am Tempel rütteln und ein paar widerspenstige Schätze platzieren, fertig.

Achtung: Es sollten maximal 2 Schätze gleicher Farbe benachbart sein!

Legt für das Spielende die 59 Siegpunktmarker neben dem Spielplan bereit. Platziert die 12 Edelsteine auf den zugehörigen Edelsteinsymbolen (also die 4 rosafarbenen auf den Edelsteinsymbolen in der Mitte und die 8 gelben außen). Der älteste Spieler ist Startspieler, erhält den **Startspielermarker** und nimmt sich die 7 Würfel sowie **Waschbär Jones**.

LOS GEHT'S!

Wer an der Reihe ist, führt einen kompletten Zug aus:

1. Waschbär Jones versetzen
2. Würfeln und Würfel platzieren
3. Schätze und Edelsteine einsammeln

1. Waschbär Jones versetzen

Zu Beginn deines Zuges platzierst du Waschbär Jones entweder ...

- auf einem **Tempeleingang** ODER
- in einer **freien Schatzkammer** (stelle ihn in die nun leere Vertiefung) (**Achtung:** Bei Spielbeginn sind nur die vier Tempeleingänge frei!) ODER
- du belässt ihn in der aktuellen Schatzkammer.

Achtung: Nach dem Versetzen **muss** Waschbär Jones waagrecht oder senkrecht (nicht diagonal!) direkt an eine **gefüllte Schatzkammer** angrenzen.



A und B stehen richtig:

A steht auf einem Tempeleingang, B in einer freien Schatzkammer. Beide grenzen an gefüllte Schatzkammern an.

C und D stehen falsch:

Die Schatzkammer von C ist nicht frei und D steht außerhalb des Tempels.



2. Würfeln und Würfel platzieren

a) Würfeln

Nimm dir alle verfügbaren Würfel und würfle. Zu Beginn deines Zuges sind das alle 7 Würfel. Achtet darauf, dass ihr **neben** dem Spielplan und nicht in den Spielplan hinein würfelt!

b) Totenköpfe beiseite legen

Lege **alle** gewürfelten **Totenköpfe** beiseite. Totenköpfe stehen für Tempelfallen und dürfen **nicht** erneut gewürfelt werden!



c) Würfel platzieren

Lege 1 oder mehr Würfel direkt an genau 1 Schatzkammer in deiner **Reichweite**.

Eine Schatzkammer ist in deiner **Reichweite** ...

- wenn sie waagrecht oder senkrecht an Waschbär Jones angrenzt ODER
- wenn sie waagrecht oder senkrecht an eine Schatzkammer angrenzt, die einen von Tschakka Lakka bereits freigegebenen Schatz enthält.

Achtung: Auch wenn du passende Würfel für mehrere Schatzkammern gewürfelt hast, darfst du **nur an 1 Schatzkammer** Würfel platzieren!

Wenn du Würfel platzierst, müssen sie die **gleiche Farbe** haben, wie der Schatz in dieser Schatzkammer.

Indem du Würfel platzierst, markierst du die Schätze, die du **am Ende deines Zuges** einsammeln willst. Jeder abgelegte Würfel steht für eine kleine Opfergabe.



Die Schätze in den grün markierten Schatzkammern sind in Reichweite von Waschbär Jones, der Schatz in der rot markierten Schatzkammer nicht.

Nur wenn du an einer Schatzkammer genügend passende Würfel abgelegt hast, gibt Tschakka Lakka den Schatz frei.

Hast du den **Waschbär** gewürfelt, reicht dir Waschbär Jones seine helfende Pfote. Du kannst einen Waschbär als **Joker für jede beliebige Farbe** einsetzen.



Je nach Schatzgröße sind dafür unterschiedlich viele Würfel nötig:

- kleiner Schatz – 1 gleichfarbiger Würfel
- mittelgroßer Schatz – 2 gleichfarbige Würfel
- großer Schatz – 3 gleichfarbige Würfel

Du darfst an mittelgroße und große Schätze auch **weniger** Würfel anlegen, als nötig. Diese Schätze hat Tschakka Lakka dann aber noch **nicht freigegeben**. Du musst also erneut würfeln, um sie dir am Ende deines Zuges vielleicht nehmen zu dürfen.

Außerdem darfst du **nicht mehr Würfel** an einer Schatzkammer ablegen, als für einen Schatz benötigt werden!



Achtung: Du **musst** nach jedem Wurf **mindestens 1 Würfel an 1 Schatzkammer platzieren** (farblich passend oder mit Waschbär-Symbol). Kannst du **keinen** Würfel platzieren, ist Tschakka Lakka richtig sauer! Du lässt alle Schätze an Ort und Stelle liegen und bringst dich in Sicherheit. **Dein Zug endet sofort!** Du sammelst in dieser Runde **keine** Schätze und **keine** Edelsteine ein. Nimm alle 7 Würfel, auch bereits platzierte, und gib sie deinem linken Nachbarn. Nun ist er am Zug und beginnt mit Schritt 1: „Waschbär Jones versetzen“.

d) Weitermachen oder Aufhören

Nachdem du mindestens 1 Würfel platziert hast, **musst** du dich entscheiden, ob du **weitermachen oder aufhören willst**.

Entscheidest du dich fürs **Weitermachen**, führst du die Schritte a bis d erneut aus. Hat Tschakka Lakka in diesem Zug bereits einen oder mehrere Schätze freigegeben, rücken nun weitere Schätze in deine Reichweite.

Achtung: Zuvor gewürfelte Totenköpfe und Würfel, die du in diesem Zug bereits an Schatzkammern platziert hast, **stehen dir nicht mehr zur Verfügung**. Außerdem darfst du Waschbär Jones **nicht erneut versetzen**.

Beispiele:



Du hast 2x Totenkopf, 1x Gelb, 3x Rot und 1x Blau gewürfelt. Du legst die Totenköpfe beiseite und platzierst den blauen Würfel an der oberen Schatzkammer (mittelgroßer blauer Schatz). Tschakka Lakka gibt diesen Schatz aber **noch nicht frei**, dafür wären zwei blaue Würfel nötig. Willst du diesen Schatz, musst du erneut würfeln.



Du würfelst erneut: 2x Grün, Gelb und Blau. Grün legst du an die linke Schatzkammer (kleiner grüner Schatz). Tschakka Lakka ist zufrieden und gibt diesen Schatz frei. Entscheidest du dich fürs **Weitermachen**, sind nun zusätzlich die Schätze der grün markierten Schatzkammern in deiner Reichweite. Natürlich kannst du auch weiterhin um den blauen Schatz oberhalb von Waschbär Jones würfeln. Entscheidest du dich jetzt fürs **Aufhören**, darfst du nur den kleinen grünen Schatz einsammeln.

