

# DAS GOLD DER

# MAYA

Ein Spiel für 2-4 Spieler ab 10 Jahren von Los Rodriguez

Sie nehmen an der Versteigerung kürzlicher gefundener Maya-Schätze teil. Es handelt sich um die Scherben runder Schrifttafeln. Diese Scheiben sind in unterschiedlich große Stücke zerbrochen. Sie müssen so viele Scherben ersteigern, daß Sie eine komplette Schrifttafel (einen vollständigen Kreis) zusammensetzen können.

Die Scherben gibt es in fünf verschiedenen Materialien, unterschiedlich wertvoll, von Gold bis hinunter zu Stein. Außergewöhnlich ist, daß Vorder- und Rückseite einer Scherbe immer aus verschiedenen Materialien bestehen.

Ihre Aufgabe ist es, eine möglichst wertvolle Schrifttafel zu erhalten. Jedes Teil der kompletten Tafel zählt mit seinem Wert: Gold 4 Punkte, Silber 3, Bronze 2, Jade 1 und Stein hat den Wert Null. Scherben aus unterschiedlichen Materialien dürfen Sie nur nebeneinander legen, wenn der Wertunterschied maximal 1 Punkt beträgt. Gold darf also neben Silber liegen, aber nicht neben Bronze oder anderen Materialien.

Wer mit Geschick und Glück den höchsten Punktwert erzielt, gewinnt das Spiel.

## Spielmaterial

- 4 Sammelteller
- 4 Sichtschutzblenden
- 5 vorgestanzte Schrifttafeln (mit 30 Scherben)
- 1 Versteigerungs-Tableau
- 1 Stoffbeutel
- 40 Glasperlen
- 1 Spielanleitung

Abb. 1 (leerer Sammelteller)



Abb. 2 (bestückter Sammelteller)

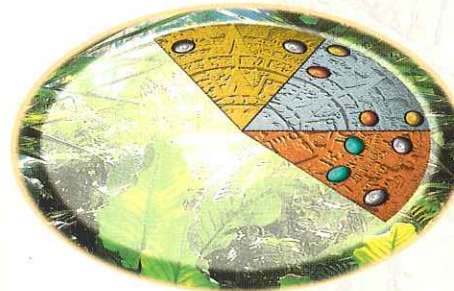


Abb. 3

Darf angrenzen an	Stein	Jade	Bronze	Silber	Gold
	Stein	Jade	Bronze	Silber	Gold
Wert	0	1	2	3	4
Rückseite	Gold/Jade	Stein/Bronze	Jade/Silber	Bronze/Gold	Silber/Stein

## Spielvorbereitung

Lösen Sie die vorgestanzten Teile vorsichtig aus den Kartonrahmen.

Jeder Spieler erhält:

- 1 Sammelteller, den er vor sich ablegt. Darauf werden die ersteigerten Scherben gesammelt.
- 10 Glasperlen (das Spielgeld).
- 1 Sichtschutz, hinter dem die Glasperlen versteckt werden.

Die 30 Scherben werden gemischt und in den Stoffbeutel gelegt. Der Beutel wird in die Mitte der Spielfläche gelegt, daneben kommt das Versteigerungs-Tableau.

Ein Startspieler wird ausgewählt. Er zieht, ohne hinzusehen, einzeln (nacheinander) drei Scherben aus dem Beutel. Er muß sie waagrecht herausziehen, so daß alle Spieler nur eine Scherbenseite sehen können (siehe auch Abb. 4)! Diese drei Scherben legt er dann der Reihe nach auf die drei Felder des Versteigerungs-Tableaus.

Abb. 4



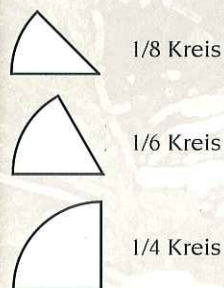
Scherbe flach herausziehen; die Unterseite darf nicht zusehen sein.



Scherbe nicht senkrecht herausziehen!

## Das Geheimnis der Scherben

Die Scherben gibt es in drei Größen:



Achten Sie also beim Ersteigern darauf, daß sich Ihre Scherben zu einem kompletten Kreis zusammensetzen lassen. Wenn Sie überflüssige oder nicht passende Scherben ersteigern, kostet Sie das nur unnötig Perlen.

Die Scherben gibt es in fünf verschiedenen Materialien:



Ihr Sichtschutz zeigt ebenfalls, welche Materialien Sie nebeneinander plazieren dürfen (siehe auch Abb. 3!). Natürlich gleiche Materialien, ansonsten:

- Gold → nur neben Silber
- Silber → neben Gold oder neben Bronze
- Bronze → neben Silber oder neben Jade
- Jade → neben Bronze oder neben Stein
- Stein → nur neben Jade

Jede Scherbe zeigt deshalb Perlen mit dem erlaubten Nachbarmaterial.

Die Vorder- und Rückseiten der Scherben bestehen aus folgenden Kombinationen:

Vorne	Hinten
Gold	Silber oder Stein
Silber	Gold oder Bronze
Bronze	Silber oder Jade
Jade	Bronze oder Stein
Stein	Jade oder Gold

Bitte wenden!



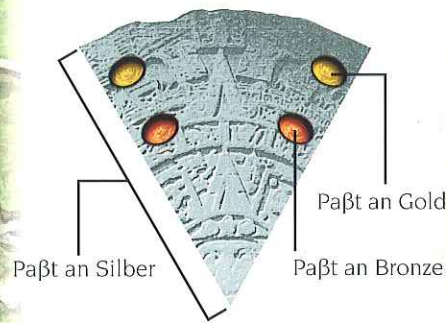
## A. VERSTEIGERUNG EINER SCHERBE

1. Jeder Spieler, der an der Reihe ist (mit Ausnahme des Startspielers, der 3 Scherben ziehen muß), zieht unbesehen eine Scherbe aus dem Beutel (flach – nur eine Seite darf zu sehen sein) und legt sie auf das hinterste Feld des Versteigerungs-Tableaus. Die beiden bereits liegenden Scherben schiebt er jeweils um ein Feld weiter (Abb. 5).
2. Wenn drei Scherben auf dem Versteigerungs-Tableau liegen, folgt die Versteigerung der vordersten Scherbe, an der sich alle Spieler beteiligen.
  - Jeder Spieler nimmt verdeckt (geheim) so viele Glasperlen in die Hand, wie er bieten will (das können auch 0 Perlen sein). Alle Spieler strecken ihre Fäuste in die Mitte und öffnen Sie dann gleichzeitig.
  - Wer die meisten Perlen bietet, erhält die Scherbe. Seine eingesetzten Glasperlen gibt er dem Spieler, der am wenigsten geboten hat (das kann auch 0 sein).
  - Bieten zwei Spieler die meisten Perlen, so patten sich die beiden aus. Dann erhält der Spieler die Scherbe, der das zweithöchste Angebot gemacht hat. Er gibt seine Perlen den an Spieler mit dem niedrigsten Gebot.
  - Haben mehrere Spieler das niedrigste Gebot gemacht, so darf der Gewinner (der die Scherbe erhält) auswählen, wem er die Glasperlen geben will.
  - Bieten alle Spieler bis auf einen das höchste Gebot, so bekommt der Spieler die Scherbe, der das niedrigste Angebot machte. Er gibt seine Perlen einem Spieler seiner Wahl.
  - Ein Spieler, der keine Perle bietet (also 0), erhält auf keinen Fall eine Scherbe! Das gilt auch, wenn alle Spieler das gleiche Angebot gemacht haben. In diesen Fällen wird die Scherbe in die Schachtel zurückgelegt, ohne daß die Rückseite gezeigt wird. Diese Scherbe ist aus dem Spiel.
  - Spieler, die weder Glasperlen noch eine Scherbe erhalten haben, dürfen ihren Einsatz auf jeden Fall behalten – zu ihrem Vorrat zurücklegen.
  - Damit ist die Versteigerung beendet, der nächste Spieler (im Uhrzeigersinn) zieht eine neue Scherbe aus dem Beutel. Wer die letzte Scherbe zieht, muß das laut ansagen.

# Der Ablauf des Spiels

## B. SCHERBEN AUF DEN SAMMELTELLER LEGEN

- Hat ein Spieler seine erste Scherbe ersteigert, so sieht er sich heimlich die Rückseite an. Dann entscheidet er, mit welcher Seite nach oben er die Scherbe auf seinen Sammelteiler legt.



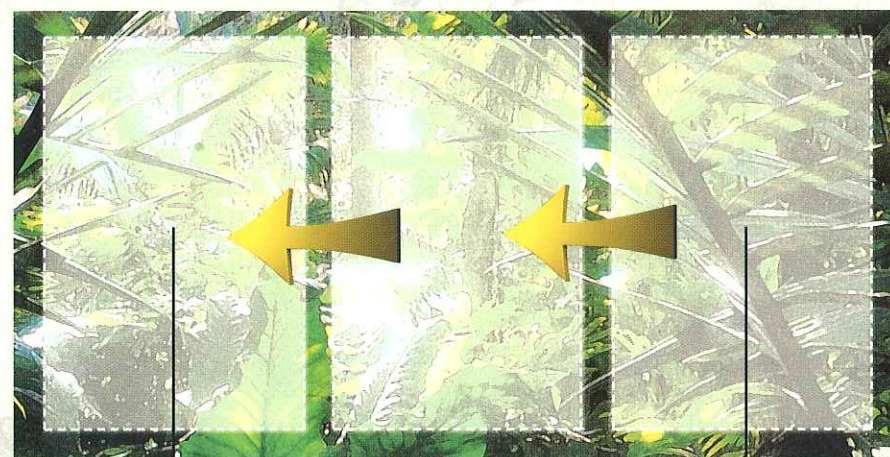
Beim Erwerb der zweiten und aller weiteren Scherben muß der Spieler folgende Punkte beachten:

- 1) Jede weitere Scherbe muß an eine bereits liegende Scherbe angelegt werden.

- 2) Neue und alte Scherben dürfen sich – auf den sichtbaren Seiten – im Wert höchstens um 1 Punkt unterscheiden.
- 3) Die Größe der nebeneinanderliegenden Scherben spielt keine Rolle.
  - Immer dann, wenn ein Spieler eine **neue Scherbe erworben** hat, darf er alle Scherben, die bereits auf seinem Sammelteiler liegen, neu anordnen, umdrehen und neu zusammensetzen. Die Bedingung aus 2) gilt aber weiter.
  - Der Spieler darf dabei auch beliebig viele eigene Scherben in die Schachtel zurücklegen – die sind dann aus dem Spiel. Die Rückseite der weggelegten Scherben muß für die anderen Spieler geheim bleiben.

Hat ein Spieler bereits während des Spiels eine komplette Schrifttafel zusammen, so muß er weiter bei den Versteigerungen mitbieten. Sei es, um den Wert der eigenen Schrifttafel zu erhöhen, oder um zusätzliche Glasperlen zu erhalten, die ebenfalls Punkte bringen.

Abb. 5 (Versteigerungs-Tableau)



vorderes Feld

hinteres Feld

## Das Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald die letzte Scherbe versteigert wurde: Entweder von einem Spieler erworben oder aus dem Spiel genommen. Hat ein Spieler die letzte Scherbe ersteigert, so darf er sie noch in seinen Sammelteiler einbauen. Er darf auch als Letzter seine Schrifttafel neu anordnen.

- Jetzt wird der Wert jeder einzelnen Schrifttafel ermittelt:
- Nicht komplette Schrifttafeln sind wertlos.
- Eine komplette Schrifttafel hat einen Wert von 10 Punkten.
- Eine komplette Schrifttafel, die nur aus einem Material besteht (egal aus welchem), bringt zusätzlich 10 Extrapunkte ein.
- Jede Scherbe der kompletten Schrifttafel bringt zusätzliche Punkte – je nach Wert des Materials (1 Goldscherbe = 4 Punkte, 1 Silberscherbe = 3 Punkte usw.)
- Jede Glasperle, die ein Spieler besitzt, ist 1 Punkt wert.

Jeder Spieler addiert seine Punkte und wer die höchste Gesamtzahl erreicht, gewinnt das Spiel.

## Änderungen für zwei Spieler

Jeder Spieler erhält 10 Glasperlen und zwei Sammelteiler und versucht, zwei Schrifttafeln zu ersteigern. Wer eine Scherbe erwirbt, ordnet sie einem Sammelteiler zu – und auch nur auf diesem dürfen Veränderungen vorgenommen werden.

Bei Spielende werden die Punkte aus beiden Schrifttafeln zu den Glasperlen addiert.

## Variante

Bei dieser Variante zählen auch nicht komplette Schrifttafeln – jede Scherbe mit ihrem Wert. Alle anderen Regeln bleiben unverändert. Für eine nicht komplette Schrifttafel gibt es natürlich die 10 Punkte nicht!