



Ravensburger



2 – 4 Spieler
10 – 99 Jahre
Autoren: M. Kiesling / W. Kramer
Illustration / Design: Franz Vohwinkel
Ravensburger Spiele® Nr. 26 171 0

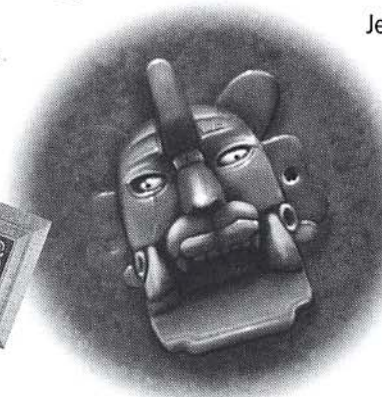
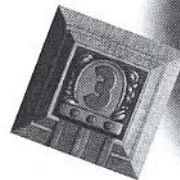
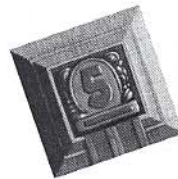
DIE GESCHICHTE



Tikal ist die bedeutendste und größte aller Maya-Stätten. Inmitten eines undurchdringlichen Urwaldes liegt sie im Norden Guatemalas, versteckt unter bis zu 50 Meter hohen Bäumen. Besiedelt und bewohnt wurde Tikal von 600 v. Chr. bis 900 n. Chr. Nur ein kleiner Bruchteil des 16 km² großen Areals wurde ausgegraben und erforscht. Wir schreiben das Jahr 1999. Bis zu 4 Expeditionen machen sich auf den Weg, um weitere Tempel und Schätze freizulegen und zu bergen.

INHALT

- 1 Spielplan
- 36 6-eckige Geländetafeln bestehend aus
 - 15 Tempeltafeln
 - 10 Urwaldtafeln
 - 8 Schatztafeln
 - 3 Vulkantafeln
- 24 runde Schatzplättchen mit 3 x 8 Motiven
- 48 quadratische Tempelplättchen bestehend aus
 - 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
- 4 Expeditionsleiter,
- 72 Expeditionsteilnehmer,
- 8 Camps und
- 4 Wertungssteine
in vier verschiedenen Farben
- 4 Kurzspielregeln
- 4 Anzeiger für die Profiversion



DAS SPIELZIEL

Jeder Spieler ist Leiter einer Expedition, die im Urwald nach Tempeln forscht, Pyramiden freilegt, kostbare Schätze hebt und Geheimpfade entdeckt. Die Expedition mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel. Punkte erhält ein Spieler während der vier Wertungsrunden für jeden gehobenen Schatz und für jeden Tempel, bei dem er die meisten Expeditionsteilnehmer stehen hat.

DIE VORBEREITUNG

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Auf dem Spielplan sind bereits vier Geländetafeln eingezeichnet: das Basiccamp, zwei Tempelanlagen und ein Teil des bereits erforschten Urwaldes.

Die **6-eckigen Geländetafeln** werden nach den Buchstaben auf den Rückseiten geordnet. Pro Buchstabe werden die Tafeln gemischt und mit der Buchstabenseite nach oben so auf einen Stapel neben den Spielplan gelegt, dass die Tafeln mit dem Buchstaben A oben liegen, darunter die mit den Buchstaben B bis G.

Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält alle dazugehörigen **Spielfiguren**:

- 1 Expeditionsleiter
- 18 Expeditionsteilnehmer
- 2 Camps

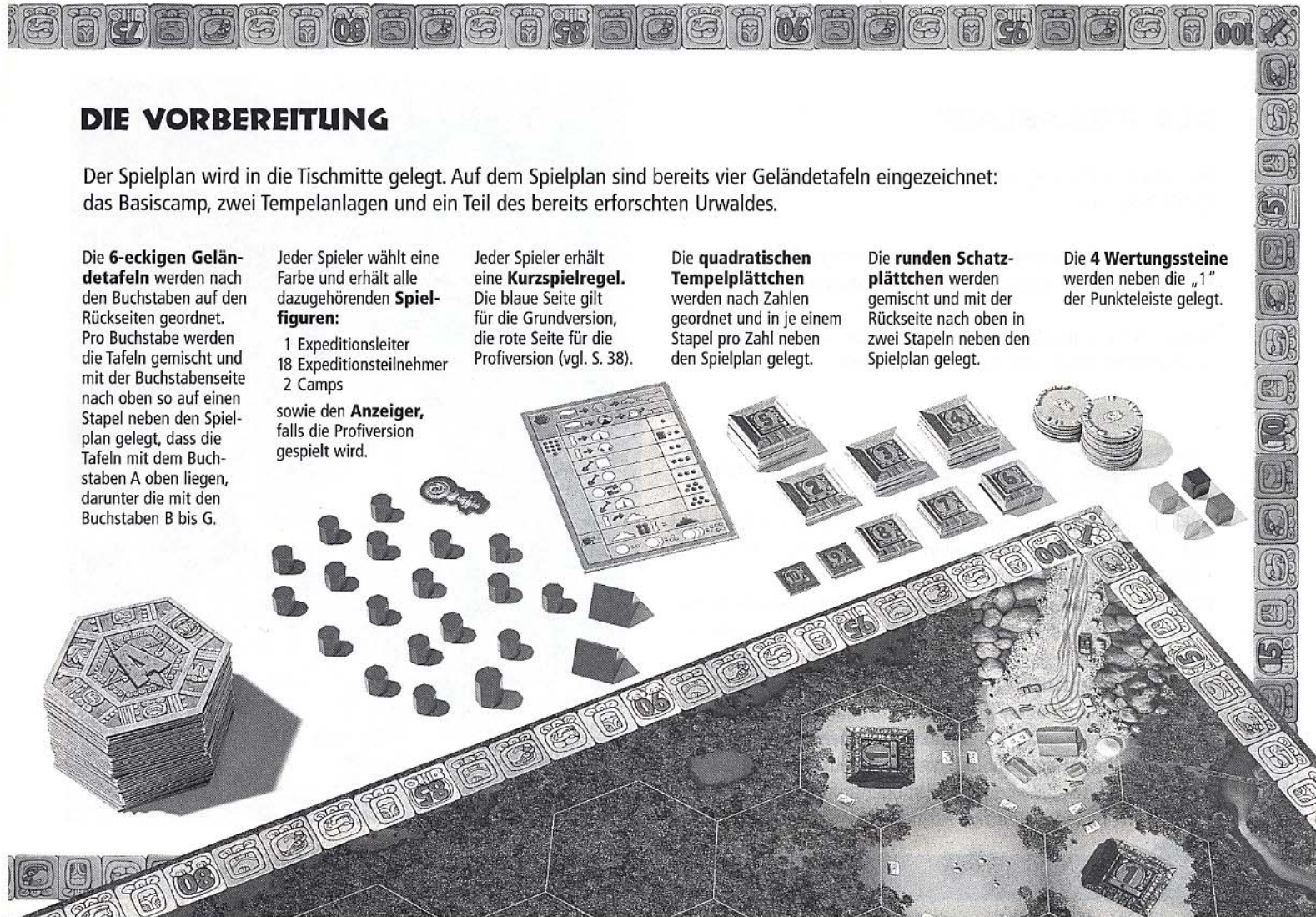
sowie den **Anzeiger**, falls die Profiversion gespielt wird.

Jeder Spieler erhält eine **Kurzspielregel**. Die blaue Seite gilt für die Grundversion, die rote Seite für die Profiversion (vgl. S. 38).

Die **quadratischen Tempelplättchen** werden nach Zahlen geordnet und in je einem Stapel pro Zahl neben den Spielplan gelegt.

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

Die **4 Wertungssteine** werden neben die „1“ der Punkteleiste gelegt.



DER SPIELBLAUF

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

- Die oberste Geländetafel vom Stapel nehmen und anlegen.
- Mit Hilfe von 10 Aktionspunkten Aktionen ausführen.

Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter, wobei jeder Spieler eine Geländetafel anlegt und seine 10 Aktionspunkte einsetzt.



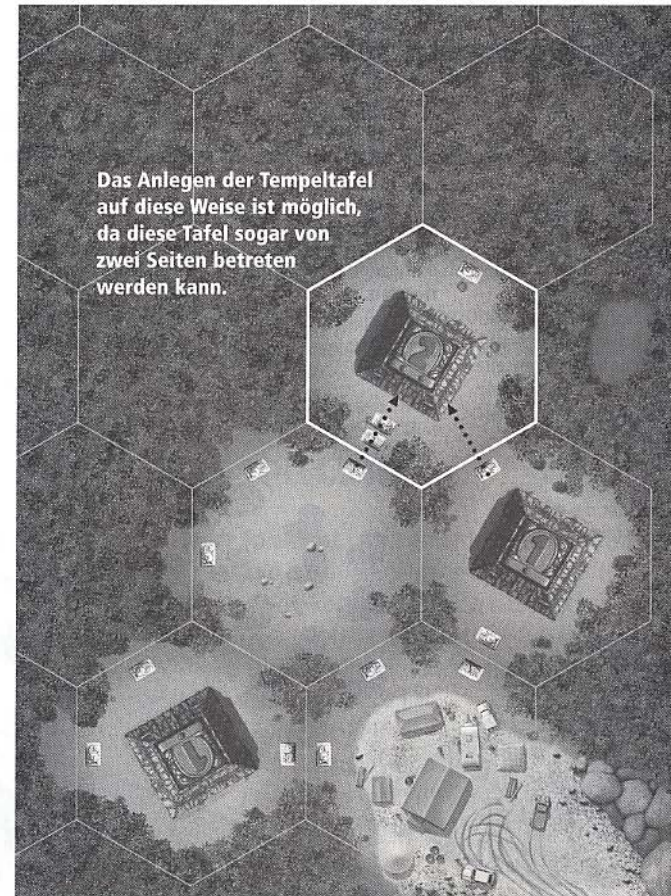
Geländetafeln anlegen

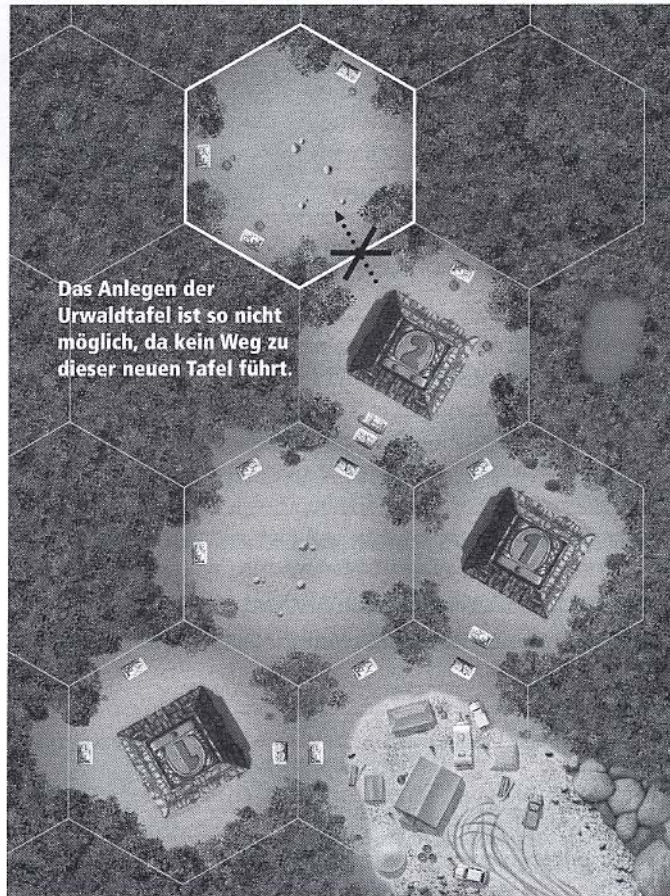
Geländetafeln müssen immer an eine bereits liegende Tafel angelegt werden. Auf jeder Tafel befinden sich an einer oder mehreren Seiten eine bis drei Steinplatten.

Über diese Steinplatten gelangen die Expeditionsteilnehmer von Geländetafel zu Geländetafel. Jede Tafel muss so angelegt werden, dass sie über mindestens eine Seite betreten werden kann, das heißt mindestens eine Steinplatte muss zu dieser Tafel führen.

Dabei ist es gleichgültig, ob sich die verbindende(n) Steinplatte(n) auf der Tafel befindet, die bereits auf dem Spielplan liegt oder auf der, die angelegt wird oder auf beiden.

Die Vulkane bilden die einzige Ausnahme.



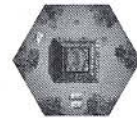


Das Anlegen der Urwaldtafel ist so nicht möglich, da kein Weg zu dieser neuen Tafel führt.

Die Tafeln können folgende Motive zeigen:



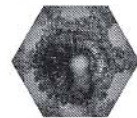
Urwald: Hier kann ein eigenes Camp errichtet werden, das durch Geheimpfade mit dem Basiscamp bzw. dem zweiten eigenen Camp verbunden ist.



Tempel: Wer mindestens eine Figur auf einer Tempeltafel stehen hat, kann den von Pflanzen überwucherten Tempel freilegen und ihn somit wertvoller machen.



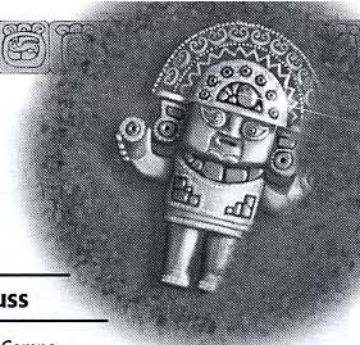
Schatz: Auf diese Tafel werden sofort nach dem Anlegen verdeckt Schatzplättchen gelegt. Die Anzahl richtet sich nach der Anzahl der goldenen Masken auf den Schatztafeln. Diese Schätze können im Laufe des Spiels gehoben werden. Eine Schatztafel, auf der sich keine Schätze mehr befinden, kann ebenfalls zum Errichten eines Camps verwendet werden.



Vulkan: Wird eine Vulkantafel aufgedeckt, findet sofort für alle Spieler eine Wertungsrunde (vgl. Wertung) statt. Nach einer Wertungsrunde legt der Spieler am Zug den Vulkan auf dem Spielplan an und führt seinen eigentlichen Zug mit Hilfe seiner 10 Aktionspunkte aus. Eine Vulkantafel kann nie betreten werden, auch wenn Steinplatten zu ihr hinführen.



10 Aktionspunkte einsetzen: Nachdem die aufgedeckte Geländetafel angelegt wurde, stehen dem Spieler für seinen Zug 10 Aktionspunkte (AP) zur Verfügung. Es müssen nicht alle Aktionspunkte verbraucht werden. Aktionspunkte, die übrig bleiben, verfallen. Die Aktionspunkte können dabei für die folgenden Aktionen eingesetzt werden (vgl. auch Kurzspielregel):



Symbol	Aktion	Kosten	Was man dabei beachten muss
	1 Figur im Basiccamp oder eigenem Camp einsetzen bzw. Figur von Camp zu Camp bewegen		Letzteres ist nur zwischen den eigenen Camps bzw. dem Basiccamp und einem eigenen Camp möglich.
	1 Figur um <u>eine</u> Steinplatte bewegen		Eine Figur kann nicht auf einer Steinplatte stehen bleiben. Alle Steinplatten müssen immer vollständig überwunden werden.
	1 Tempel Ebene freilegen		In einem Zug dürfen max. 2 Ebenen pro Tempel freigelegt werden. Für jede freigelegte Ebene muss sich mindestens eine eigene Figur dort befinden.
	1 Schatz heben		In einem Zug dürfen max. 2 Schätze pro Tafel gehoben werden. Für jeden Schatz muss sich mindestens eine eigene Figur dort befinden.
	1 Schatz 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 Wächter schützen		Man muss die Mehrheit besitzen. Pro Spieler können insgesamt nur 2 Tempel geschützt werden.

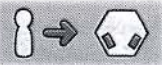
Die Expeditionsteilnehmer

Jeder Spieler besitzt 1 Expeditionsleiter und 18 weitere Expeditionsteilnehmer. Wird der Expeditionsleiter eingesetzt oder gezogen, kostet dies keine zusätzlichen Aktionspunkte. Auch beim Heben von Schätzen oder Freilegen von Tempeln zählt der Expeditionsleiter wie ein normaler Expeditionsteilnehmer. Allerdings wird der Expeditionsleiter, wenn es um Mehrheiten geht (vgl. Wertung), mit 3 Punkten anstelle von 1 Punkt bewertet.



Figuren einsetzen bzw. von Camp zu Camp ziehen

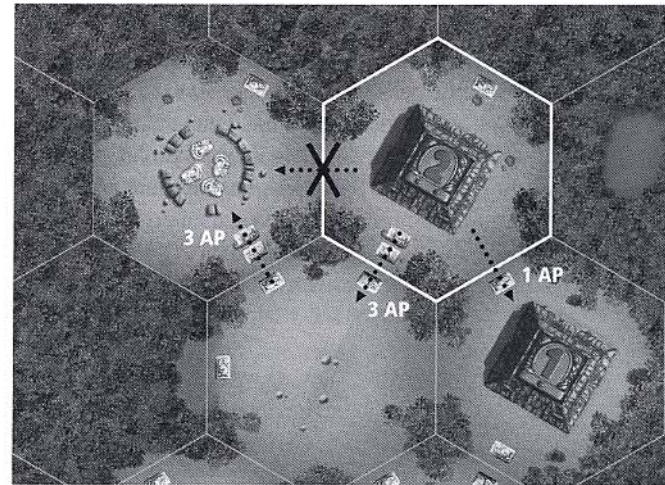
Um eine Figur von außen ins Spiel zu bringen, muss 1 AP bezahlt werden. Dies gilt auch für den Expeditionsleiter. Die Figur wird aus dem Vorrat ins Basiccamp bzw. eigene Camp gestellt. Pro Zug können beliebig viele Figuren (also bis zu 10) eingesetzt werden. Auch zwischen dem Basiccamp und einem eigenen Camp oder zwischen zwei eigenen Camps können Figuren für 1 AP gezogen werden. Hier wurde ein Geheimpfad entdeckt, der es den Expeditionsteilnehmern ermöglicht, ihre Ziele schneller zu erreichen.



Figuren bewegen

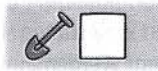
Um eine Figur von Geländetafel zu Geländetafel zu bewegen, muss pro Steinplatte 1 AP bezahlt werden. Dies gilt auch für den Expeditionsleiter. Eine Figur kann nicht auf einer Steinplatte stehen bleiben. Beim Ziehen von einer Gelände-

tafel auf eine andere müssen die Steinplatten beider Tafeln immer komplett überwunden werden. Pro Zug können im Rahmen der 10 AP beliebig viele Figuren beliebig weit bewegt werden. Um die Übersicht zu behalten, sollten die Figuren nicht die Steinplatten und Tempelwerte verdecken.



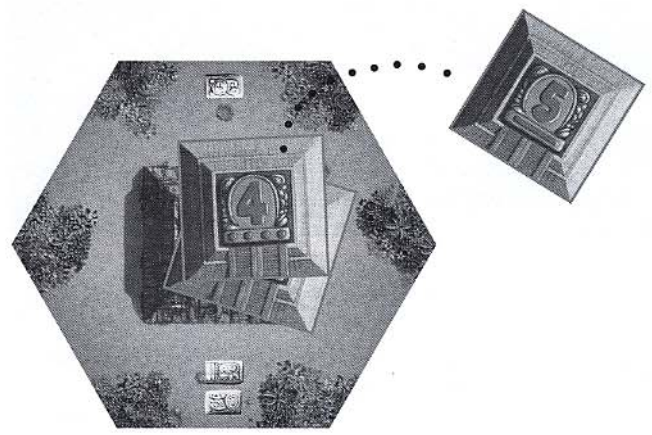
Beispiel: Der Übergang von der 2er Tempel- zur Urwaldtafel kostet 3 AP. Der Übergang von der 2er Tempel- zur Schatztafel ist auf direktem Weg nicht möglich. Über die Urwaldtafel kann die Schatztafel natürlich betreten werden. Dieser Weg kostet allerdings 6 AP. Der Übergang vom 2er Tempel zum 1er Tempel kostet 1 AP.





Tempelebenen freilegen

Ein Tempel ist bei einer Wertung immer so viel wert, wie die oberste Zahl auf dem Tempel angibt. Um einen Tempel wertvoller zu machen, wird er freigelegt. Dabei muss mindestens 1 Expeditionsteilnehmer oder der Expeditionsleiter der eigenen Farbe auf der Tempeltafel stehen. Stehen mehrere Figuren eines Spielers auf einer Tempeltafel, können pro Runde max. 2 Tempelebenen freigelegt werden. Um eine Tempelebene freizulegen, wird das Tempelplättchen vom Stapel genommen, das die nächsthöhere Zahl zeigt und auf den Tempel der Tempeltafel gelegt. Das Freilegen einer Tempelebene kostet 2 AP.



Tempel können solange freigelegt werden, wie es Tempelplättchen mit der nächsthöheren Zahl gibt. Hat ein Spieler bei mehreren Tempeln Expeditionsteilnehmer stehen, kann er im Rahmen seiner 10 Aktionspunkte mehrere Tempel freilegen.



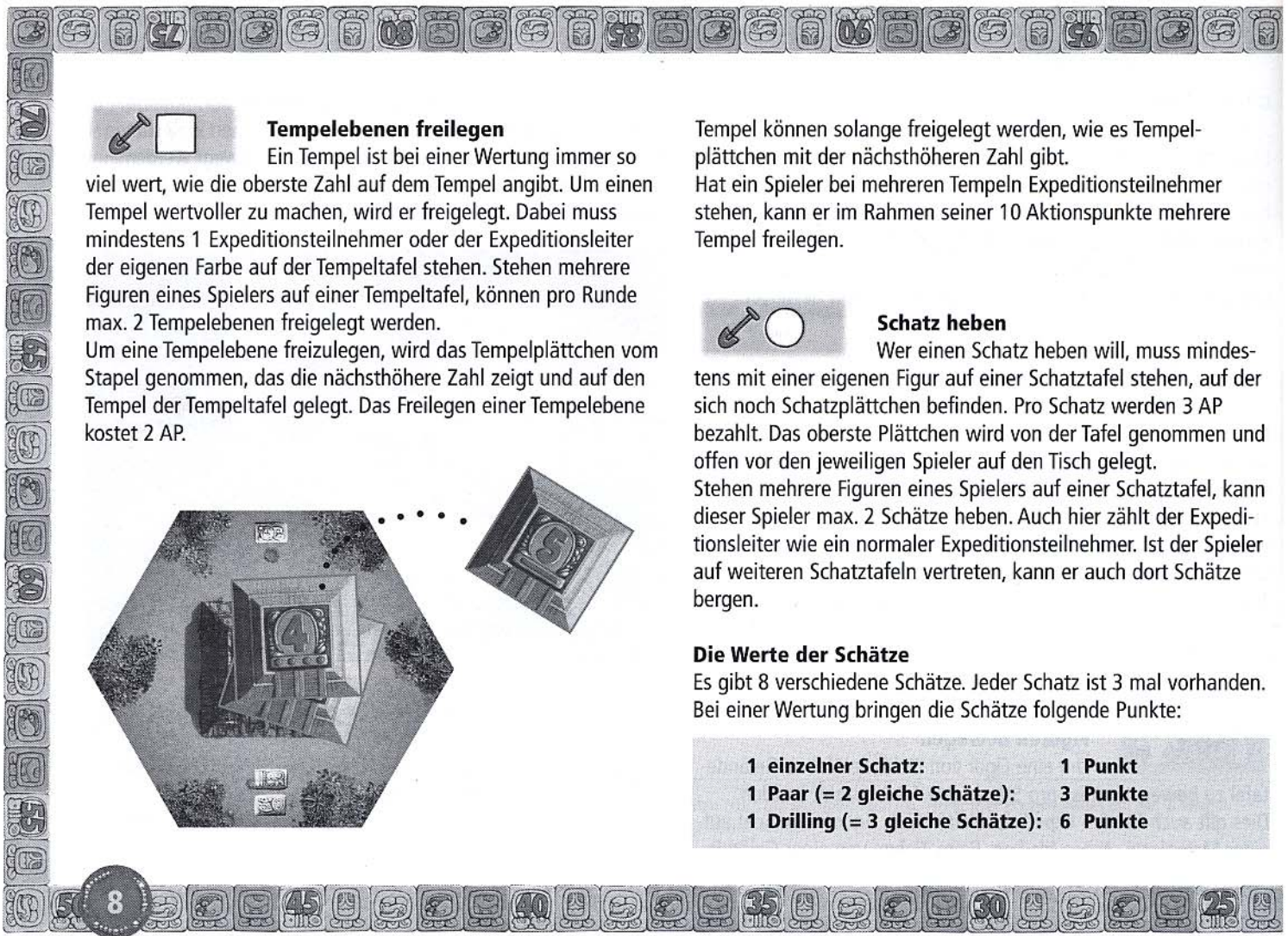
Schatz heben

Wer einen Schatz heben will, muss mindestens mit einer eigenen Figur auf einer Schatztafel stehen, auf der sich noch Schatzplättchen befinden. Pro Schatz werden 3 AP bezahlt. Das oberste Plättchen wird von der Tafel genommen und offen vor den jeweiligen Spieler auf den Tisch gelegt. Stehen mehrere Figuren eines Spielers auf einer Schatztafel, kann dieser Spieler max. 2 Schätze heben. Auch hier zählt der Expeditionsleiter wie ein normaler Expeditionsteilnehmer. Ist der Spieler auf weiteren Schatztafeln vertreten, kann er auch dort Schätze bergen.

Die Werte der Schätze

Es gibt 8 verschiedene Schätze. Jeder Schatz ist 3 mal vorhanden. Bei einer Wertung bringen die Schätze folgende Punkte:

1 einzelner Schatz:	1 Punkt
1 Paar (= 2 gleiche Schätze):	3 Punkte
1 Drilling (= 3 gleiche Schätze):	6 Punkte





Schatz tauschen

Gegen Bezahlung von 3 AP kann der Spieler am Zug mit einem Mitspieler einen Schatz tauschen. Dazu sucht er sich ein beliebiges Schatzplättchen eines Mitspielers aus, legt dieses offen vor sich ab und gibt diesem Spieler einen seiner Schätze. Der Mitspieler kann den Tausch nicht verweigern. Paare und Drillinge dürfen allerdings nicht getrennt werden.



Camp errichten

Auf einer Urwaldtafel und einer Schatztafel ohne Schatzplättchen kann für 5 AP ein Camp der eigenen Farbe errichtet werden. Dazu ist es nicht nötig, dass sich ein Expeditionsteilnehmer auf dieser Geländetafel befindet.

Hier wurde ein Geheimpfad entdeckt, der vom Basiscamp direkt in das eigene Camp führt. Figuren können jetzt direkt in diesem Camp eingesetzt werden. Auch hier kostet das Einsetzen der Expeditionsteilnehmer 1 AP.

Auf einer Tafel kann immer nur 1 Camp errichtet werden.

Fremde Expeditionsteilnehmer können hier nicht eingesetzt werden. Sie dürfen aber jederzeit dort stehenbleiben oder durchgehen.

Pro Spieler können max. 2 Camps errichtet werden.

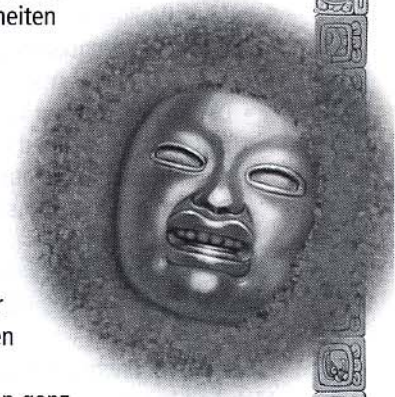


Tempel mit Wächter schützen

Wer bei einem Tempel die Mehrheit besitzt, kann diesen Tempel schützen und bei allen weiteren Wertungsrunden dafür die Punkte für sich in Anspruch nehmen. Bei der Ermittlung von Mehrheiten zählt der Expeditionsleiter 3 Punkte. Nach Bezahlung von 5 AP stellt der Spieler am Zug eine eigene Figur, die sich bereits auf dieser Tempeltafel befindet, auf den Tempel.

Alle anderen eigenen Figuren auf dieser Tafel kommen aus dem Spiel und können nicht mehr eingesetzt werden. Fremde Expeditionsteilnehmer sind hiervon nicht betroffen. Sie können jederzeit weiterziehen.

Eine Tempeltafel, die geschützt ist, kann ganz normal betreten und verlassen werden. Der Wächter bleibt bis zum Spielende auf dem Tempel. Dieser Tempel kann nicht weiter freigelegt werden. Im gesamten Spiel kann ein Spieler nur 2 Tempel schützen.



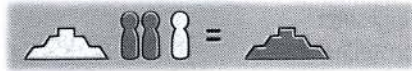


DIE WERTUNG

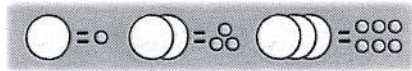


Sobald ein Vulkan aufgedeckt wird, kommt es zu einer Wertungsrunde. Alle Wertungsrunden laufen gleich ab:

- Der Spieler, der den Vulkan gezogen hat, legt die Tafel zunächst vor sich auf den Tisch und führt einen Zug mit 10 Aktionspunkten aus (= Wertungszug).
- Danach macht er für sich alleine die Wertung:



Er zählt die Punkte der Tempel zusammen, bei denen er die Mehrheit besitzt sowie die Punkte von Tempeln, die er für sich geschützt hat und rückt seinen Wertungsstein auf der Punkteleiste entsprechend weit vor. Sind zwei Expeditionen bei einem Tempel gleich stark vertreten, gibt es hierfür keine Punkte.



Dann zählt er die Punkte der vor ihm liegenden Schätze zusammen und rückt seinen Wertungsstein entsprechend vor.

Danach geht die Wertung im Uhrzeigersinn weiter und der linke Nachbar macht seinen Wertungszug. Nach jedem Wertungszug (Vergabe von 10 AP) kommt es sofort zur Wertung für den betreffenden Spieler.

- Haben alle Spieler ihre 10 Aktionspunkte verbraucht und ihren Wertungsstein entsprechend ihrer Punkte gezogen, legt der Spieler, der die Wertung ausgelöst hat, die Vulkantafel an und führt anschließend seinen normalen Zug mit 10 Aktionspunkten aus. Er deckt keine weitere Tafel mehr auf.

Die nächsten Spielrunden laufen wieder ganz normal ab, bis die nächste Vulkantafel gezogen und eine neue Wertungsrunde ausgelöst wird.

DAS SPIELENDE

Nachdem die letzte Tafel angelegt und der Zug ausgeführt wurde, gibt es noch eine letzte Wertungsrunde. Wie bei den vorangegangenen Wertungsrunden setzt jeder Spieler wieder 10 Aktionspunkte ein und wertet für sich alleine. Haben alle Spieler ihre Wertungszüge ausgeführt, endet das Spiel.

Gewinner ist der Spieler mit den meisten Wertungspunkten.





Beispiel für eine Wertungsrunde

Der Spieler, der die Vulkantafel gezogen hat, legt sie zunächst vor sich auf den Tisch. Dann führt er seinen Wertungszug mit 10 Aktionspunkten aus. Anschließend kommt es nur für diesen Spieler zur Wertung. Er hat die Mehrheit bei folgenden Tempeln: ein 3er-, zwei 5er-, ein 8er-Tempel. Auf der Punkteleiste wird sein Wertungsstein um 21 Felder weit gezogen. Außerdem besitzt dieser Spieler 2 Schatz-Paare (6 Punkte) und 2 einzelne Schätze (2 Punkte). Sein Wertungsstein wird um weitere 8 Punkte nach vorne versetzt. Danach ist sein linker Nachbar an der Reihe. Er vergibt seine 10 Aktionspunkte und führt dann eine Wertung für sich alleine durch. Waren alle Spieler an der Reihe, legt der Spieler am Zug die Vulkantafel an und führt seinen normalen Zug mit 10 Aktionspunkten aus.

Die Punkteleiste besteht aus 100 Feldern. Erreicht ein Spieler mehr als 100 Punkte, beginnt er wieder bei 1 und addiert seine 100 Punkte dazu.

PROFIVERSION

Wird in der Runde mehr Taktik und weniger Glück gewünscht, sollte nach der Profiregel gespielt werden. Die Regeln der Grundversion gelten auch hier. Anstatt Geländetafeln zufällig aufzudecken, werden diese offen versteigert.

DIE VORBEREITUNG

Wie bei der Grundversion. Die Wertungssteine werden allerdings auf Feld 20 der Punkteleiste gestellt. Diese 20 Punkte dienen den Spielern als Startkapital für ihre Gebote. Außerdem erhält jeder Spieler den Anzeiger für die Profiversion in der Farbe seiner Spielfiguren. Er wird mit der Abbildung nach oben vor den jeweiligen Spieler gelegt.

DER SPIELABLAUF



Geländetafeln aufdecken

Es werden so viele Geländetafeln aufgedeckt, wie Spieler teilnehmen.





Ersteigerung des 1. Zuges

Dann kommt es zur Ersteigerung des 1. Zuges. Hierbei geht es nicht um eine bestimmte Geländetafel, sondern um das Recht, sich als Erster eine Tafel aussuchen zu dürfen und den ersten Zug durchzuführen. Nacheinander geben die Spieler im Uhrzeigersinn ihre Gebote ab oder passen.

Ein Gebot muss immer höher als das vorangegangene sein. Wer einmal gepasst hat, kann nicht wieder einsteigen. Die Ersteigerung eines Zuges ist beendet, sobald das Höchstgebot feststeht. Bei Spielbeginn gibt der älteste Spieler als Erster sein Gebot ab. Danach folgen die Spieler im Uhrzeigersinn.



Zug des Meistbietenden

Der Spieler, der das Höchstgebot abgegeben hat, rückt nun seinen Wertungsstein um so viele Felder auf der Punkteleiste zurück, wie sein Gebot lautete. Danach wählt er eine Geländetafel aus, legt sie auf dem Spielplan ab und setzt seine 10 Aktionspunkte ein. Um zu zeigen, dass er in dieser Runde keine Berechtigung auf eine weitere Geländetafel hat, dreht er seinen Anzeiger um.

Ersteigerung des 2. und 3. Zuges

Der linke Nachbar des Spielers, der den 1. bzw. 2. Zug ersteigert hat, beginnt mit der Abgabe eines Gebotes. Wie gewohnt werden die Tafeln ersteigert, die Wertungssteine zurückgesetzt, die 10

Aktionspunkte eingesetzt und die Anzeiger umgedreht.

Passen alle Spieler, die an einer Ersteigerung teilnehmen, nimmt sich der Spieler, der als Erster gepasst hat, eine aufgedeckte Geländetafel und führt seinen Zug kostenlos aus.

Der letzte Zug einer Runde

Die letzte Geländetafel geht an den Spieler, der noch keine Tafel ersteigert hat. Er erhält diese Tafel, ohne auf der Punkteleiste zurück zu müssen, legt sie an und setzt seine 10 Aktionspunkte ein.

Ist eine Runde zu Ende, drehen alle Spieler ihre Anzeiger wieder um, so dass die Motivseite nach oben zeigt.

Neue Runde

Haben alle Spieler ihre Züge ausgeführt, werden wieder neue Geländetafeln (entsprechend der Anzahl der Spieler) aufgedeckt.

Beispiel für die Zugreihenfolge bei 4 Spielern (A, B, C, D)

Zu Spielbeginn werden die ersten 4 Geländetafeln aufgedeckt. Beginnend mit dem ältesten Spieler wird reihum geboten. B gibt mit 5 das Höchstgebot ab und darf den ersten Zug ausführen. Er setzt seinen Wertungsstein um 5 Punkte (= Felder) zurück, wählt eine Geländetafel, legt sie auf dem Spielplan an, setzt 10 AP ein und dreht seinen Anzeiger um.

Jetzt geht es um den 2. Zug. Da C im Uhrzeigersinn neben B (dem Meistbietenden des ersten Zuges) sitzt, ist er an der Reihe, das erste Gebot abzugeben. D und A erhöhen oder passen. B darf nicht mitbieten, da er in dieser Runde bereits eine Geländetafel

Die neue Spielrunde beginnt wieder mit der Ersteigerung des ersten Zuges usw. Der linke Nachbar des Spielers, der die letzte Geländetafel der vorangegangenen Runde angelegt hat, gibt als Erster ein Gebot ab. Auf diese Weise werden alle Runden durchgeführt, bis alle Geländetafeln ersteigert und angelegt wurden.

DIE WERTUNG



Auch bei der Profiversion kommt es zur Wertung, sobald einer der Spieler einen Vulkan ersteigert hat. Dieser Spieler legt den Vulkan zunächst vor sich ab. Danach führt er seinen Wertungszug mit 10 Aktionspunkten aus und wertet für sich alleine. Nach ihm

ersteigert und einen Zug ausgeführt hat. A gibt mit 4 das Höchstgebot ab und führt den 2. Zug in dieser Runde aus.

Das erste Gebot für den 3. Zug muss C abgeben. A und B sind nicht mehr dabei.

C passt. D passt ebenfalls. Da C als Erster gepasst hat, darf er – ohne dafür bezahlen zu müssen – den 3. Zug machen.

Jetzt liegt noch eine Geländetafel offen auf dem Tisch. D ist der Einzige, der noch keinen Zug ausgeführt hat. Er nimmt sich die letzte Tafel und führt seinen Zug aus – ebenfalls ohne dafür zu bezahlen.

Für die nächste Runde werden wieder 4 Geländetafeln aufgedeckt. A als linker Nachbar im Uhrzeigersinn von D, gibt das erste Gebot für den ersten Zug ab, usw.

folgen alle anderen Spieler im Uhrzeigersinn. Auch sie führen ihre Wertungszüge aus und werten jeweils für sich alleine.

Die Anzeiger werden nach einem Wertungszug nicht umgedreht. Haben alle Spieler ihre 10 Aktionspunkte verbraucht und ihren Wertungsstein entsprechend ihrer Punkte gezogen, legt der Spieler, der die Wertung ausgelöst hat, die Vulkantafel an und führt anschließend seinen normalen Zug mit 10 Aktionspunkten aus. Dann dreht er seinen Anzeiger um.

LETZTE WERTUNG UND SPIELENDE

Nachdem die letzte Geländetafel angelegt und die 10 Aktionspunkte eingesetzt wurden, beginnt die letzte Wertungsrunde. Jeder Spieler führt jetzt noch einen Zug mit 10 Aktionspunkten aus und wertet anschließend für sich alleine.

Die Zugreihenfolge wird jetzt durch den Punktestand auf der Punkteleiste festgelegt. Der Spieler mit den wenigsten Punkten führt als Erster seinen Wertungszug aus. Es folgt der Spieler, der an vorletzter Stelle liegt usw. Bei Punktegleichstand beginnt derjenige, der im Uhrzeigersinn näher bei dem Spieler sitzt, der die letzte Geländetafel angelegt hat.

Haben alle Spieler ihre Züge ausgeführt, endet das Spiel. Gewinner ist der Spieler mit den meisten Wertungspunkten.





©1999 Ravensburger Spieleverlag
Ravensburger Spieleverlag · Postfach 18 60 · D-88188 Ravensburg

Ravensburger