

 BAPTISTE VAIANA

 JULIEN BIGOT



8-99



2-4



20'

# YAXHA

## SPIELMATERIAL



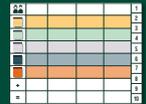
120 Spielsteine  
in 5 Farben



1 Beutel



4 Zahlenplättchen



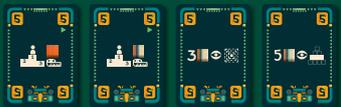
1 Wertungs-  
block



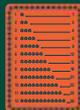
16 Handkarten



4 Marktplättchen



18 Bonuskarten



4 Wertungs-  
karten

## SPIELZIEL

Baut die schönste Maya-Pyramide,  
um die meisten Siegpunkte  
zu erhalten.

DEUTSCHE SPIELANLEITUNG



## SPIELAUFBAU

1. Legt die Spielsteine in den Beutel.
2. Legt so viele zufällige Marktplättchen, wie Personen mitspielen, in einer Reihe in die Mitte. Das sind die Märkte.
3. Wählt jeweils eine der Farben auf den Rückseiten der Handkarten. Nehmt euch von den Karten eurer Farbe diejenigen, die zu den ausgelegten Märkten passen.
4. Zieht jeweils 1 zufälliges Zahlenplättchen. Seid ihr weniger als 4 Personen, entfernt vorher das Plättchen mit 3 und/oder 4, sodass ihr so viele Zahlenplättchen habt, wie ihr Personen seid.
5. Legt 3 zufällige Bonuskarten offen aus. (Spielt in eurer ersten Partie am besten nur mit den ►-Bonuskarten.)



Beispiel: Aufbau einer Partie mit 3 Personen

## SPIELABLAUF

---

Eine Partie besteht aus 10 Runden. Jede Runde hat 2 Phasen: Spielsteine nehmen und Pyramide bauen. Nutzt den Wertungsblock, um die Anzahl eurer gespielten Runden festzuhalten.

	1
	2
	3
	4
	5
	6
	7
	8
	9
	10

## SPIELSTEINE NEHMEN

---

Legt auf jedes Marktplättchen je 3 zufällig gezogene Spielsteine.

Wählt gleichzeitig jeweils 1 Handkarte aus und legt sie verdeckt vor euch. Wählt die Karte passend zu dem Markt, von dem ihr die Spielsteine nehmen wollt.

Sobald ihr alle so weit seid, deckt eure Karten auf.

### **Ihr habt alle einen anderen Markt gewählt:**

Nehmt euch jeweils die Spielsteine von eurem gewählten Markt.

### **Mehrere von euch haben den gleichen Markt gewählt:**

Von denjenigen, die den gleichen Markt gewählt haben, nimmt die Person mit dem niedrigsten Zahlenplättchen die Spielsteine von diesem Markt.

Danach nehmen sich zuerst alle, die einen anderen Markt gewählt haben, die Spielsteine von diesen Märkten. Erst danach wählen die anderen, die den gleichen Markt gewählt haben, der Reihenfolge nach – vom niedrigsten zum höchsten Zahlenplättchen – einen der übrigen Märkte (die niemand wollte) und nehmen die Spielsteine von dort.

Nachdem ihr alle jeweils eure Spielsteine genommen habt, tauschen die Personen, die den gleichen Markt gewählt haben, ihre Zahlenplättchen miteinander.

Nehmt eure gespielten Handkarten zurück auf die Hand und macht weiter mit der Phase „Pyramide bauen“.

### **Sonderfälle:**

3 Personen haben den gleichen Markt gewählt: Diejenigen von ihnen mit dem niedrigsten und höchsten Zahlenplättchen tauschen sie miteinander. Die Person mit dem mittleren Zahlenplättchen behält es.

4 Personen haben den gleichen Markt gewählt: Diejenigen mit dem Zahlenplättchen 1 und 4 tauschen diese miteinander, und diejenigen mit dem Zahlenplättchen 2 und 3 tauschen diese miteinander.



## Beispiele:

1. In **Beispiel 1** haben alle einen anderen Markt gewählt und somit nehmen sich alle die 3 Spielsteine von ihrem gewählten Markt. **B** nimmt sich die Spielsteine zuerst, dann ist **A** an der Reihe, dann **C** und zuletzt **D**.

### Beispiel 1



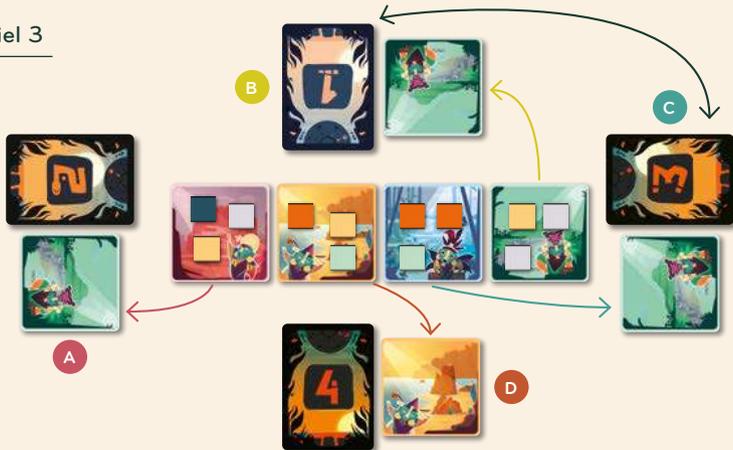
2. In **Beispiel 2** haben **B** und **C** den gleichen Markt gewählt. **B** erhält die Spielsteine dieses Marktes. **A** und **D** nehmen sich ebenfalls ihre Spielsteine. **C** nimmt die Spielsteine von dem übrigen Markt. Zum Schluss tauschen **B** und **C** noch ihre Zahlenplättchen.

### Beispiel 2



3. In **Beispiel 3** haben **B**, **C** und **A** den gleichen Markt gewählt. **B** erhält die Spielsteine von diesem Markt, dann ist **D** an der Reihe. **A** wählt zwischen den zwei übrigen Märkten und **C** nimmt die Spielsteine vom letzten Markt. **B** und **C** tauschen ihre Zahlenplättchen miteinander. **A** behält das Zahlenplättchen.

### Beispiel 3



4. In **Beispiel 4** haben alle den gleichen Markt gewählt. **B** erhält die Spielsteine von diesem Markt (1). Dann wählt **A** einen der übrigen Märkte (2) und dann **C** (3). **D** nimmt sich die Spielsteine vom letzten Markt (4). **B** und **D** tauschen ihre Zahlenplättchen (5). **C** und **A** tauschen ihre Zahlenplättchen (6).

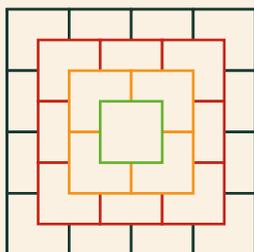
### Beispiel 4



## PYRAMIDE BAUEN

In jeder Runde erhältst du 3 Spielsteine. Verwende diese SOFORT für den Bau deiner Pyramide.

Baue deine Pyramide wie folgt:

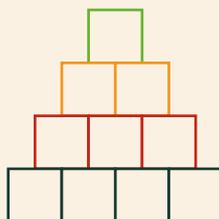


EBENE 4

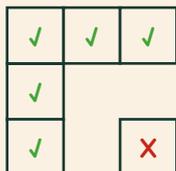
EBENE 3

EBENE 2

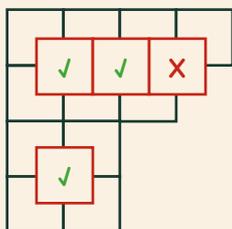
EBENE 1



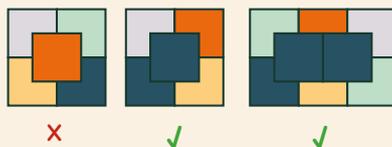
a) Abgesehen vom ersten Spielstein muss jeder weitere Spielstein, den du in deiner Pyramide platzierst, einen bereits platzierten Spielstein berühren.



b) Du darfst den Bau der nächsten Ebene beginnen, auch wenn die vorherige Ebene noch nicht fertig ist. Du musst Spielsteine der nächsten Ebene jedoch immer auf 4 Spielsteine der vorherigen Ebene platzieren.



c) Ab Ebene 2 darfst du Spielsteine außerdem nur auf oder neben einem Spielstein derselben Farbe platzieren.



Kannst du einen Spielstein nicht platzieren, wirf ihn ab (lege ihn in die Spielschachtel).

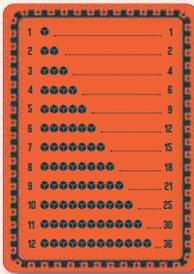


# SPIELEUDE

**Habt ihr 10 Runden gespielt, ist die Partie zu Ende.** Sofern du keine Spielsteine abgeworfen hast, ist deine Pyramide nun fertig.

Zählt für jede Farbe, wie viele Spielsteine in der größten Gruppe sind. Eine Gruppe sind Spielsteine derselben Farbe, die sich berühren (auch über mehrere Ebenen hinweg).

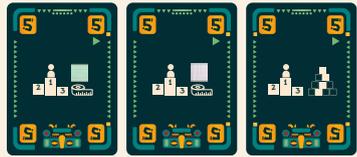
Nehmt die Wertungskarte zur Hand und tragt für jede Farbe die Punktzahl für die größte Gruppe in die Tabelle des Wertungsblocks ein.



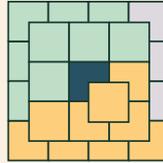
**Hinweis:** Die 4 Spielsteine in der Mitte der 1. Ebene und der Spielstein in der Mitte der 2. Ebene werden nur mitgezählt, falls sie ganz oder teilweise sichtbar sind (bei einer nicht fertigen Pyramide).

Bestimmt, wer von euch sich die Punkte der Bonuskarten verdient hat, und tragt diese ebenfalls in die Tabelle ein.

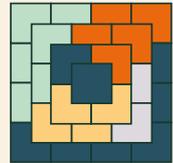
Wer die meisten Punkte hat, gewinnt!  
Bei Gleichstand gewinnen alle daran beteiligten Personen.



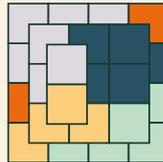
## Beispiel



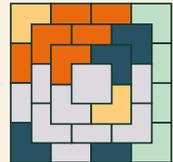
Person A



Person B



Person C



Person D

## Beispiel

	A	B	C	D	
	21	6	6	1	1
	21	12	9	6	2
	4	2	15	21	3
	1	12	9	2	4
	0	9	1	12	5
+	5	0	0	10	6
=	52	41	40	52	7
					8
					9
					10

## BONUSKARTEN

Beachtet beim Bau eurer Pyramide immer auch die Bonuskarten. Sie können euch am Ende der Partie die ausschlaggebenden Punkte bringen.

**Hinweis:** Bei einem Gleichstand erhalten alle daran beteiligten Personen die vollen Punkte dieser Bonuskarte. Ihr könnt die Punkte mehrerer Bonuskarten erhalten.



5 Bonuspunkte für die größte Gruppe oranger, blauer, grüner, gelber oder grauer Spielsteine.



5 Bonuspunkte für die größte Gruppe, ungeachtet der Farbe.



5 Bonuspunkte für die größte Gruppe auf Ebene 1. (Die Gruppe darf sich über mehrere Ebenen erstrecken, aber es werden nur die Spielsteine auf Ebene 1 gewertet.)



5 Bonuspunkte für die Gruppe, die sich über die meisten Ebenen erstreckt (max. 4).



5 Bonuspunkte für die zweitgrößte Gruppe, ungeachtet der Farbe.



5 Bonuspunkte, falls du eine größere Gruppe oranger, blauer, grüner, gelber oder grauer Spielsteine hast als die Person links neben dir.

**Hinweis:** Verwendet diese Bonuskarte nicht bei einer Partie mit 2 Personen.



5 Bonuspunkte, falls 5 Farben auf Ebene 1 sichtbar sind.



5 Bonuspunkte, falls 5 Farben auf Ebene 2 sichtbar sind.



5 Bonuspunkte, falls eine Seite der Pyramide aus nur 1 Farbe besteht.



5 Bonuspunkte, falls insgesamt genau 3 Farben sichtbar sind.