



Pachamama (Mutter Erde) leitet das Volk der Quechua

auf seiner Suche nach fruchtbarem Land. Dabei verheißt die Andengöttin denjenigen Familien Wohlstand, die sie wahrhaft verehren, und beschenkt das Land mit den Früchten zahlreicher Pflanzen.

Führt euer Volk in unbekanntes Gebiet und findet neues Land, das ihr bewirtschaften könnt. Erkundet die verschiedenen Regionen und entwickelt die Landwirtschaft nach den Bräuchen und Legenden von Pachamama. Ehrt eure Göttin, indem ihr die Regeln der Vielfalt und Trennung achtet, und lasst euch von der Natur belohnen – sonst droht euch ihr Zorn! Wer richtig schlussfolgert und zur rechten Zeit am rechten Ort ist, hat gute Chancen.



Spielübersicht



Euer wanderndes Volk erreicht ein Tal, in das die Menschheit bisher noch keinen Fuß gesetzt hat. Erkundet seine Regionen und versucht weiszusagen, welche Pflanze Pachamama für welchen Ort vorgesehen hat.

Vor dem Spiel legt ihr eine Szenarioscheibe in das Pachamama-Rad ein. Sie zeigt die geheime Anordnung der Boden- und Pflanzenplättchen. Im Spielverlauf erfahrt ihr mit dem Rad und den Koordinaten eines Feldes, welche Bodenart ihr dort entdeckt. **Schlussfolgert** dann, welche Pflanzenart ihr darauf anpflanzen sollt, um Pachamamas Willen gerecht zu werden, und überprüft eure Vermutung mit dem Rad. Ihr müsst immer zwei Dinge beachten:

- ☞ Regionen können nur bestimmte Größen haben.
- ☞ Innerhalb einer Region darf jede Pflanze nur einmal vorkommen.

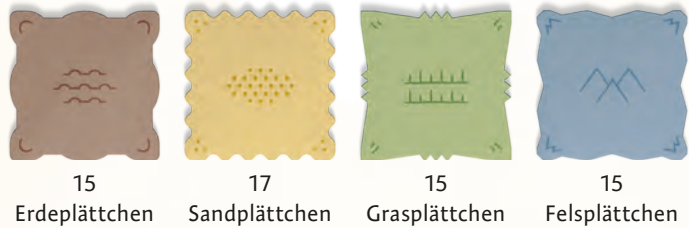
Diese zwei Grundregeln dürfen nie gebrochen werden. **Für jedes Feld auf dem Spielplan gibt es nur 1 richtige Wahl!**

Achtet Pachamamas Willen, pflanzt die richtigen Pflanzen und schreitet beim Entdecken neuer Bodenplättchen ausgeglichen voran – ganz im Einklang mit der Natur.

TIWANAKU

SPIELMATERIAL

62 Bodenplättchen (1 Seite ohne Pfeil / 1 Seite mit Pfeil [Solo- und kooperativer Modus])



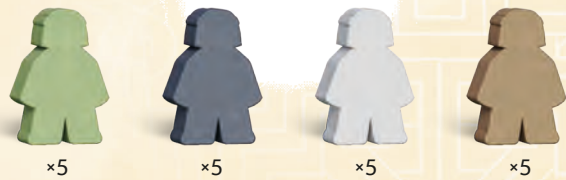
57 Pflanzenplättchen



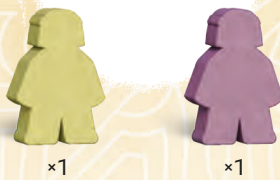
20 Gabenmarker



20 Quechua-Figuren



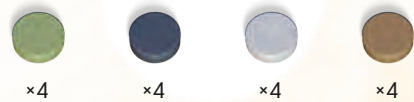
2 Otoma-Figuren (Solo- und kooperativer Modus)



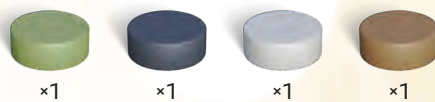
1 Pachamama-Rad und 1 Achse aus Kunststoff



16 Vielfaltscheiben



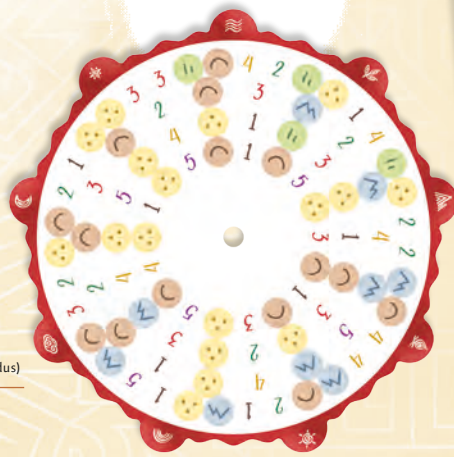
4 Punktescheiben



1 Spielanleitung

Du liest sie gerade.

20 Szenarioscheiben



4 Sichtschirme



1 Spielplan (doppelseitig)



SPIELAUFBAU

Entscheidet euch zuerst für ein kurzes oder langes Szenario (25 oder 45 Felder). Legt dann den Spielplan auf die entsprechende Seite und die Vielfalttafel daneben.

1 Wählt jeweils 1 Farbe und nehmt Folgendes davon:

a Eure Quechua-Figuren:

• Spiel mit 2 Personen: 5 Figuren

• Spiel mit 3 Personen: 4 Figuren

• Spiel mit 4 Personen: 3 Figuren

b Eure Punktescheibe. Legt sie auf Feld 10 der Punkteleiste.

c Eure 4 Vielfaltscheiben. Legt jeweils eine ganz unten in jede der vier Spalten zu den vier Bodenarten auf der Vielfalttafel.

2 Bildet den allgemeinen Vorrat auf dem Spielplan:

a Legt von jeder Gabenmarker-Art je 1 pro mitspielender Person bereit.

Beispiel bei 2 Personen: je 2 Marker für Quinoa, Mais, Chili, Koka und Süßkartoffel (10 Marker insgesamt).

b Stapelt alle Pflanzenplättchen sortiert nach Art.

3 Schließt die beiden Fenster des Pachamama-Rads.

WICHTIG!

Ab jetzt und bis zum Ende des Spielaufbaus darf **niemand von euch die Vorderseite der Szenarioscheibe sehen**.



Vorderseite

Rückseite

4 Szenario-Aufbau:

a Bildet einen allgemeinen Vorrat aus Bodenplättchen mit genau so vielen Plättchen der gezeigten Art wie auf der Rückseite der Szenarioscheibe angegeben. Stapelt diese Bodenplättchen sortiert nach Art auf der Vielfalttafel.

b Nehmt von diesen Stapeln die Bodenplättchen, die ihr braucht, um den Spielplan wie auf der Rückseite der Szenarioscheibe aufzubauen, und legt sie entsprechend auf den Spielplan.

c Legt auf jedes dieser Bodenplättchen 1 Pflanzenplättchen wie auf der Rückseite der Szenarioscheibe angegeben.

d Legt die Szenarioscheibe in das Pachamama-Rad ein und achtet dabei darauf, dass die Vorderseite nach vorn zu den Fenstern zeigt. Fixiert anschließend die Achse in der Mitte.

Bestimmt zufällig, wer beginnt.

Legt das übrige Spielmaterial zurück in die Schachtel. Ihr benötigt es in diesem Spiel nicht.

Spielaufbau bei 3 Personen



1a

2b

2a

1a

4d

1a

Diese gepunkteten Linien zeigen Pfade. Ihr benötigt sie nur im Solo- und kooperativen Modus (mehr dazu auf Seite 8).

SPIELABLAUF

Im Spielverlauf seid ihr nacheinander im Uhrzeigersinn am Zug. In deinem Zug musst du entweder **Erkunden** oder **Weissagen**.



Erkunden

Die Aktion „Erkunden“ beginnt immer mit einer **Bewegungsphase** und kann dann zu einer **Entdeckungsphase** führen.

BEWEGUNG

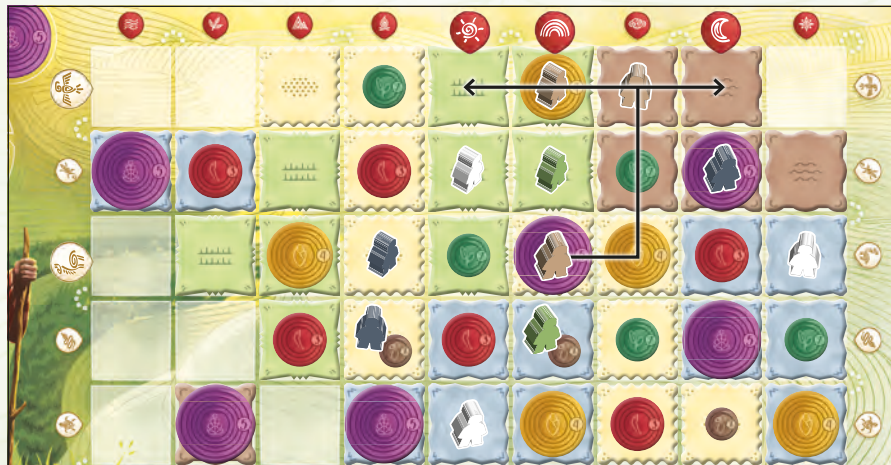
In dieser Phase bewegst du genau **1** deiner Quechua-Figuren über den Spielplan. Die Bewegung ist dabei nicht auf eine bestimmte Anzahl Felder begrenzt.

Deine Quechua-Figur darf sich nur **orthogonal**  bewegen. Betritt die Figur ein Feld mit einem **Pflanzenplättchen** **und/oder** einer **Quechua-Figur von dir**, darf sich deine Figur weiterbewegen und dabei auch die Richtung ändern. Das ist unbegrenzt oft möglich.

Deine Quechua-Figur **darf kein Feld betreten**, auf dem sich eine Quechua-Figur einer anderen Person befindet.

Betritt deine Quechua-Figur ein Feld **ohne Pflanzenplättchen und ohne Quechua-Figur von dir** (also ein leeres Feld oder ein Feld, auf dem nur ein Bodenplättchen liegt), **musst** sie dort stehen bleiben und ihre Bewegung ist beendet.

Am Ende der Bewegung darf auf jedem Feld immer nur 1 Quechua-Figur stehen. Außerdem darf deine Quechua-Figur ihre Bewegung nicht auf dem Feld beenden, auf dem sie gestartet ist.



Die braune Quechua-Figur auf Feld   ist scheinbar in einer Sackgasse: Sie ist von gegnerischen Quechua-Figuren umgeben, die sie von Feldern ohne Pflanzenplättchen und Figuren abschneiden. Es gibt aber genau einen Weg – nach rechts und dann nach oben – über den sie entweder Feld   oder Feld   erreicht (da Braun Felder mit braunen Figuren überqueren darf).

Du darfst wählen, ob du eine Quechua-Figur bewegst, die bereits auf dem Spielplan ist, oder ob du eine Figur aus deinem Vorrat ins Spiel bringst (sofern darin eine ist).

Bringst du eine neue Quechua-Figur ins Spiel, beginnt ihre Bewegung auf einem beliebigen Feld am Rand des Spielplans, auf dem sich keine Quechua-Figur einer anderen Person befindet. Danach gelten die gewohnten Bewegungsregeln.

ERINNERUNG

-  Ist das Feld leer oder liegt dort nur ein Bodenplättchen, **musst** deine Quechua-Figur **stehen bleiben**.
-  Ist auf dem Feld ein Pflanzenplättchen, **darf** deine Quechua-Figur ihre Bewegung **fortsetzen**.
-  Ist auf dem Feld eine Quechua-Figur von dir, **musst** die sich bewegende Figur ihre Bewegung **fortsetzen**.



In diesem Beispiel sind 7 Felder für eine Quechua-Figur, die neu ins Spiel kommt, nicht erreichbar . Alle Randfelder des Spielplan-Ausschnitts sind erreichbar.  Feld   ist erreichbar über Feld  : Da dort nur ein Pflanzenplättchen liegt, darf die Figur ihre Bewegung fortsetzen. Feld   ist erreichbar über Feld  : Dort liegt ebenfalls nur ein Pflanzenplättchen. Andere Quechua-Figuren im Spiel würden die Bewegung natürlich erschweren.

ERINNERUNG

Deine Quechua-Figur darf kein Feld betreten, auf dem sich eine Figur einer anderen Person befindet. Sie darf aber Felder überqueren, auf denen sich eine Quechua-Figur von dir befindet. Stehen bleiben darf sie dort jedoch nicht.



Dieses Beispiel verwendet den Aufbau des vorherigen Beispiels, allerdings sind diesmal Quechua-Figuren im Spiel. Das verändert alles! Blau ist am Zug: Feld   ist nicht mehr erreichbar, da eine grüne Quechua-Figur auf   den Weg über das Pflanzenplättchen blockiert. Auch Feld   ist durch eine grüne Quechua-Figur blockiert. Blau könnte auf Feld   eine Quechua-Figur ins Spiel bringen und über   (mit der blauen Quechua-Figur darauf) die Bewegung auf Feld  ,   oder   beenden. Blau kann natürlich auch die Quechua-Figur auf Feld   bewegen, statt eine neue Figur ins Spiel zu bringen.

Anstatt eine Quechua-Figur zu bewegen, darfst du auch **1 deiner Quechua-Figuren** von einem beliebigen Feld auf dem Spielplan **in deinen Vorrat zurücknehmen**.

HINWEIS

Nimmst du 1 deiner Quechua-Figuren zurück, zählt das als deine Aktion „Erkunden“. Manchmal ist das deine einzige Möglichkeit!

ODER

ENTDECKUNG

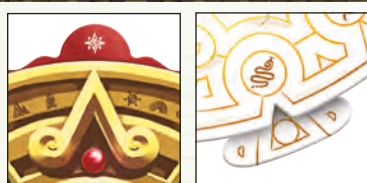
Bleibt deine Quechua-Figur auf einem leeren Feld stehen, entdeckt sie dort ein Bodenplättchen.

EIN BODENPLÄTTCHEN ENTDECKEN

1. Nimm das Pachamama-Rad und achte darauf, dass beide Fenster geschlossen sind.

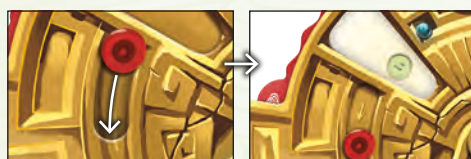


2. Gib die Koordinaten des leeren Feldes ein, auf dem deine Quechua-Figur stehen geblieben ist: Stelle auf dem Rad das Element (roter Hintergrund) und das Tier (weißer Hintergrund) ein.



SEHR WICHTIG!

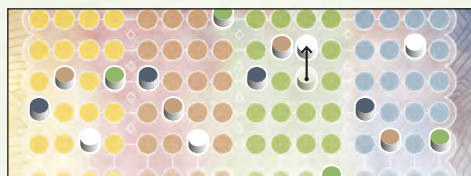
Verwechsle nicht das **Entdeckungsfenster** mit dem **Weissagungsfenster**!



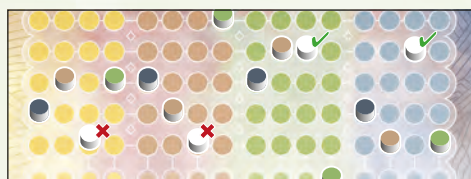
3. Öffne das Entdeckungsfenster, um zu erfahren, welches Bodenplättchen zu den Koordinaten gehört. Sage es laut den anderen und schließe dann das Fenster.

4. Nimm das entsprechende Bodenplättchen aus dem allgemeinen Vorrat und lege es unter deine Quechua-Figur.

5. Rücke deine Vielfaltscheibe auf der Vielfalttafel bei der entsprechenden Bodenart um 1 Stufe weiter nach oben. Auf der höchsten Stufe rückst du sie nicht weiter vor.



6. Du erhältst **1** Siegpunkt (👑) für jede deiner Vielfaltscheiben **auf genau dieser Stufe**, inklusive der gerade bewegten (+2 im Beispiel rechts).



Kannst du deine Scheibe nicht bewegen, da sie schon auf der höchsten Stufe ist, erhältst du nur **1** (auch wenn andere Scheiben auf der höchsten Stufe sind).

Weissagen

Beim Weissagen versuchst du zu schlussfolgern, welche Pflanzen auf einem oder mehreren bereits entdeckten Bodenplättchen gepflanzt werden sollen (siehe dazu „Pachamama verstehen“ auf Seite 6).

HINWEIS

Ein Pflanzenplättchen legst du immer auf ein Bodenplättchen und niemals auf ein leeres Feld!

Wählst du die Aktion „Weissagen“, darfst du mit jeder deiner Quechua-Figuren, die sich auf einem Bodenplättchen ohne Pflanzenplättchen befindet, eine Weissagung machen. Die Reihenfolge entscheidest du. Du musst aber **mindestens 1× weissagen**.

EINE WEISSAGUNG MACHEN

1. Eine andere Person nimmt das Pachamama-Rad.
2. Wähle 1 deiner Quechua-Figuren und zeige auf sie. **Gib dann deine Vermutung ab, welches Pflanzenplättchen Pachamama für das Feld dieser Quechua-Figur vorgesehen hat.**
3. Wer das Pachamama-Rad hat, gibt darauf die Koordinaten des Feldes der Quechua-Figur ein (das Element auf rotem Hintergrund und das Tier auf weißem Hintergrund), öffnet das Weissagungsfenster und gibt die Antwort bekannt (das Pflanzenplättchen).
4. Nimm unabhängig davon, ob deine Weissagung richtig oder falsch war, das richtige Pflanzenplättchen aus dem allgemeinen Vorrat und lege es unter deine Quechua-Figur.
5. **War deine Weissagung richtig:**
 - ☉ Du **erhältst** 🌱 entsprechend der Stufe des gelegten Pflanzenplättchens (siehe Liste rechts).
 - ☉ Du erhältst 1 Gabenmarker, der dem gelegten Pflanzenplättchen entspricht, sofern du ihn noch nicht hast. **Du darfst immer nur 1 Gabenmarker jeder Art haben.**
 - ☉ Nun darfst du eine weitere Weissagung mit einer anderen deiner Quechua-Figuren machen, falls möglich.

STUFEN DER PFLANZEN

🍠 Süßkartoffel.....	Stufe 1
🌿 Koka.....	Stufe 2
🌶️ Chili.....	Stufe 3
🌽 Mais.....	Stufe 4
🌾 Quinoa.....	Stufe 5

HINWEIS

Du darfst mit **einer einzelnen Aktion „Weissagen“** mit all deinen Quechua-Figuren auf Bodenplättchen ohne Pflanzenplättchen eine Weissagung machen.

War deine Weissagung falsch: Du **verlierst** 🌱 entsprechend der Stufe des gelegten Pflanzenplättchens. (Du kannst nicht weniger als null 🌱 haben.) Du erhältst keinen Gabenmarker für deine falsche Weissagung.

WICHTIG

Bei einer falschen Weissagung **endet dein Zug sofort!**

Gabe darbringen

Nachdem du deine Aktion „Erkunden“ oder „Weissagen“ (erfolgreich) ausgeführt hast, **darfst** du Pachamama eine Gabe darbringen, um 🌱 zu verdienen.

Wähle Gabenmarker, die du gesammelt hast, und bringe sie Pachamama dar, indem du sie in den allgemeinen Vorrat zurücklegst.

Wie viele 🌱 du erhältst, hängt nur von der **Anzahl** der Gabenmarker ab, die du darbringst (unabhängig von ihrer Art):

- 🌱 1 Gabenmarker = 0 🌱
- 🌱 2 Gabenmarker = 1 🌱
- 🌱 3 Gabenmarker = 3 🌱
- 🌱 4 Gabenmarker = 6 🌱
- 🌱 5 Gabenmarker = 10 🌱

ERINNERUNG

Du darfst immer nur 1 Gabenmarker jeder Art haben! Die Gabenmarker, die du darbringst, sind also **immer** verschieden!



PACHAMAMA VERSTEHEN

Pachamama zeigt ihren Willen zum Wohl der Menschheit. Möchtest du richtige Weissagen machen, ist es wichtig, dass du Pachamamas Regeln kennst: die Regel der Vielfalt und die Regel der Trennung.

DIE REGEL DER VIelfALT

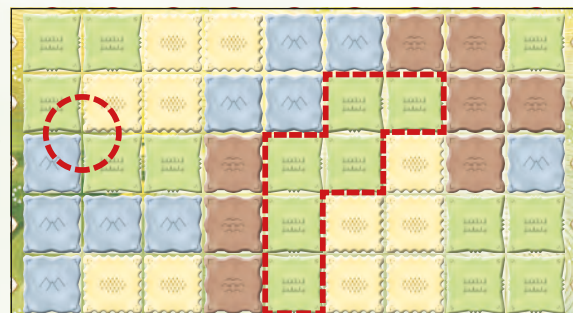
Bodenplättchen bilden auf dem Spielplan Regionen. Eine Region ist eine Gruppe aus **1–5 Bodenplättchen der gleichen Art**, die **orthogonal zueinander benachbart** sind.

Regionen, die gleich groß sind (also die gleiche Anzahl Felder haben), können unterschiedliche Formen haben.



Regionen aus 4 Feldern können diese Formen haben.

Außerdem dürfen 2 Regionen der gleichen Bodenart nie benachbart zueinander sein, **auch nicht diagonal**.



*Hier sind 2 Anordnungen, die es im Spiel **niemals** geben kann. Der rote Kreis zeigt zwei Grasregionen, die sich an einer Ecke berühren – das ist nicht möglich! Der rote Rahmen zeigt 2 Grasregionen, die sich orthogonal berühren, sodass eine Region aus 6 Feldern entsteht. Auch das ist nicht möglich, da eine Region immer nur aus 1–5 Feldern bestehen kann.*

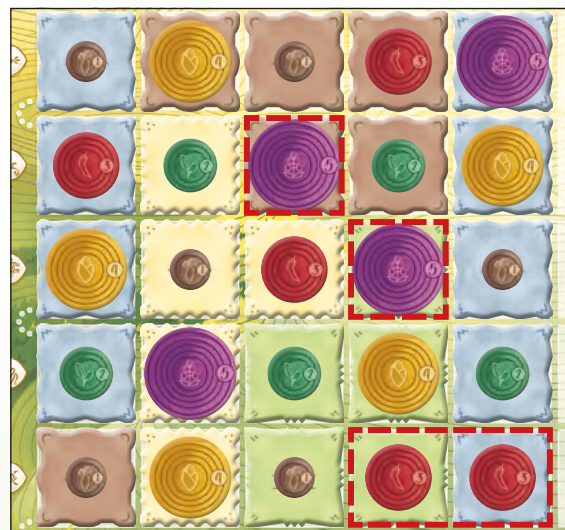
Die Pflanzenplättchen innerhalb einer Region müssen alle verschieden sein und zur Größe der Region passen. In einer Region aus 1 Feld kommt 1 Pflanzenplättchen der Stufe 1 vor. In einer Region aus 2 Feldern kommen 2 Pflanzenplättchen vor: Stufe 1 und Stufe 2. In einer Region aus 3 Feldern kommen 3 Pflanzenplättchen vor: Stufe 1, 2 und 3 usw. Pflanzenplättchen der Stufe 5 kommen also nur in Regionen mit 5 Feldern vor.

Regionen, die gleich groß sind, können verschiedene Formen haben. In ihnen kommen immer die gleichen Pflanzenplättchen vor, die aber unterschiedlich angeordnet sein können.



DIE REGEL DER TRENNUNG

Zwei identische Pflanzenplättchen (der gleichen Stufe) dürfen niemals orthogonal oder diagonal benachbart zueinander sein. Die Bodenart, auf der sie liegen, spielt dabei keine Rolle.



*Hier sind 2 Anordnungen, die es im Spiel **niemals** geben kann. Die beiden rot umrandeten Felder in der Mitte zeigen 2 Quinoa-Plättchen (Stufe 5), die diagonal benachbart sind. Das ist nicht möglich! Das rote Rechteck unten rechts zeigt 2 Chiliplättchen (Stufe 3), die orthogonal benachbart sind. Auch das ist nicht möglich!*

Eine Region mit 4 Feldern kann z. B. diese Form haben. Egal, welche Bodenart die Region hat, es wird immer je 1 Pflanzenplättchen der Stufen 1, 2, 3 und 4 in ihr vorkommen (aber nie Stufe 5). Die Pflanzenplättchen müssen aber nicht immer gleich angeordnet sein, denn Pachamama gibt noch eine zweite Regel vor ...

SPIELLENDE

Das Spielende wird ausgelöst, sobald du **das letzte Bodenplättchen** (nicht Pflanzenplättchen!) auf den Spielplan legst. Beende deinen Zug wie gewohnt.

Anschließend **dürft** ihr alle im Uhrzeigersinn – beginnend mit dir – nacheinander immer genau **1** Weissagung mit einer eurer Quechua-Figuren machen. Macht so lange weiter, bis ihr alle jeweils die Weissagen gemacht habt, die ihr möchtet und könnt.

Diese Weissagen am Spielende bringen und Gabenmarker wie beim Weissagen im Spielverlauf.

Kannst oder möchtest du keine Weissagung machen, musst du passen – dann endet das Spiel für dich. Hast du noch Quechua-Figuren auf Bodenplättchen ohne Pflanzenplättchen, werden diese Pflanzenplättchen nicht gelegt. Haben alle von euch gepasst, endet das Spiel.

WICHTIG

Machst du eine falsche Weissagung, **verlierst** du entsprechend der Stufe des Pflanzenplättchens, das auf das Feld gelegt wird. Danach darfst du **keine weiteren Weissagen** mehr machen und **musst passen**.

Haben alle von euch gepasst (gewollt oder ungewollt), dürft ihr **alle** noch ein letztes Mal Pachamama Gaben darbringen.

Wer von euch die meisten gesammelt hat, gewinnt.

Bei einem Gleichstand gewinnt von den Beteiligten, wer insgesamt mehr Stufen auf der Vielfalttafel vorgerückt ist. Herrscht dann immer noch Gleichstand, teilen sich die daran Beteiligten den Sieg.

BEISPIEL EINER KOMPLETTEN SPIELRUNDE

BRAUN IST AM ZUG. Sie entscheidet sich für die Aktion „Weissagen“ und beginnt mit der Quechua-Figur auf Feld 1 und weissagt eine Pflanze der Stufe 5.

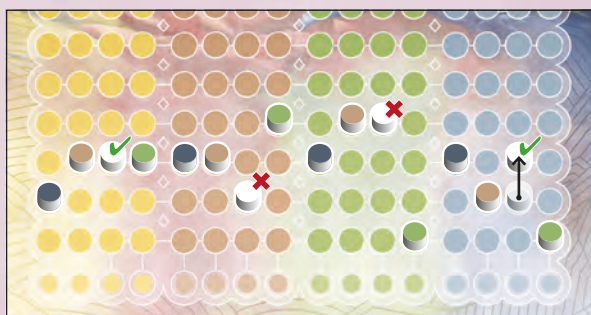
Beim Prüfen auf dem Pachamama-Rad stellt sich heraus, dass Braun falsch lag, denn Pachamama möchte dort eine Pflanze der Stufe 4. Braun verliert also 4. Es wird trotzdem ein Pflanzenplättchen der Stufe 4 unter die Quechua-Figur gelegt und der Zug von Braun ist sofort beendet.

Das hätte Braun auch anders machen können. Sie hätte zuerst ohne Risiko mit der Quechua-Figur auf Feld 1 weissagen können, denn dort ist die Antwort eindeutig: Es steht fest, dass die Pflanze auf Feld 1 die Stufe 1 haben muss, da diese Region nur aus 1 Feld bestehen kann. Das wiederum bedeutet, dass keine andere Pflanze der Stufe 1 benachbart zu Feld 1 sein darf. Da Feld 1 bereits belegt ist, bleibt als einziges Feld für Stufe 1 in dieser Erdregion Feld 2. Braun musste auf die harte Tour lernen, dass man immer zuerst weissagen sollte, was schon feststeht!

WEISS IST AM ZUG. Sie entscheidet sich für die Aktion „Erkunden“ und bringt ihre dritte Quechua-Figur aus ihrem eigenen Vorrat ins Spiel. Die Figur beginnt auf – da das Feld leer ist, muss sie dort stehen bleiben.

Weiß ermittelt mit dem Pachamama-Rad das Bodenplättchen für dieses Feld: Fels.

Anschließend rückt Weiß ihre Vielfaltscheibe bei Fels um 1 Stufe nach oben, was ihr 2 bringt, da sie nun 2 Scheiben auf genau dieser Stufe hat.



GRÜN IST AM ZUG. Sie möchte warten, bis ihre 3 Quechua-Figuren in Position sind, um mit allen davon weissagen zu können. Ihre Quechua-Figuren auf Feld 1 und 2 stehen bereits passend, aber die Figur auf Feld 3 nicht. Grün möchte sie bewegen, kann aber kein Bodenplättchen ohne Pflanzenplättchen erreichen, da ihre Quechua-Figur komplett von gegnerischen Quechua-Figuren umgeben ist. Also entscheidet sich Grün, die Quechua-Figur zurückzunehmen, um sie später an anderer Stelle ins Spiel zu bringen.

Grün möchte aber Pachamama noch eine Gabe darbringen. Sie bringt ihre 4 verschiedenen Gabenmarker dar und erhält dafür 6.

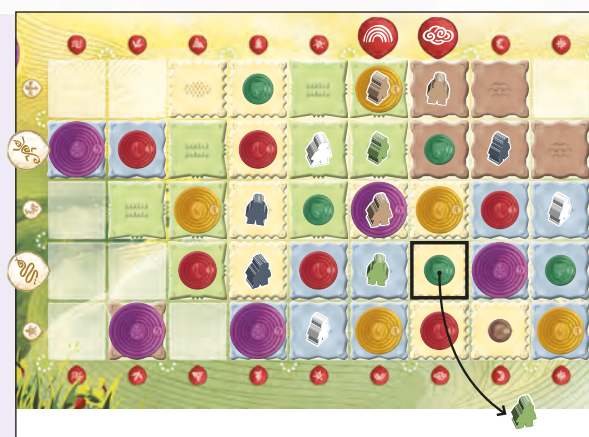
BLAU IST AM ZUG. Sie hat zu Beginn des Zuges bereits 4 Gabenmarker – Stufe 1, 2, 3 und 4.

Sie entscheidet sich für die Aktion „Weissagen“. Sie beginnt mit ihrer Quechua-Figur auf Feld 1 und weissagt eine Pflanze der Stufe 5. Richtig! Blau legt ein Pflanzenplättchen der Stufe 5 unter ihre Quechua-Figur und erhält dafür 5 sowie einen Quinoa-Marker (was nur möglich ist, da sie diesen noch nicht hat).

Blau setzt ihre Weissagung mit der Quechua-Figur auf Feld 1 fort und vermutet dort eine Pflanze der Stufe 1. Wieder richtig! Blau legt ein Pflanzenplättchen der Stufe 1 unter ihre Quechua-Figur und erhält dafür 1, aber keinen Süßkartoffelmarker, da sie diesen bereits hat.

Blau könnte nun weiter weissagen (da sie sich sehr sicher sein kann*), möchte aber lieber warten, um dann wieder Gabenmarker zu erhalten.

Natürlich entscheidet sich Blau dafür, Pachamama ihre 5 verschiedenen Gabenmarker für 10 darzubringen.



HINWEIS

Die Anzahl der noch verbleibenden Bodenplättchen im allgemeinen Vorrat liefert euch Hinweise! Es sind noch 3 Felsplättchen übrig. Sie müssen alle um Feld 1 herum gelegt werden, da das Pflanzenplättchen der Stufe 5 auf dem Felsplättchen dort eine 5er-Felsregion erfordert. Dementsprechend müssen auch die 4 restlichen Erdeplättchen um das Feld 1 gelegt werden. Bleibt noch das Grasplättchen: Dieses muss auf Feld 1 gelegt werden. Ihr seht, dass ihr auch zum Spielende hin viele Informationen ableiten könnt, und dabei wurden hier noch nicht einmal die Pflanzenplättchen berücksichtigt.

* In der Sandregion mit den 2 blauen Quechua-Figuren fehlen 2 Pflanzenplättchen: Stufe 4 und 5. Blau kann wie folgt schlussfolgern, auf welche Felder die beiden Plättchen gelegt werden müssen: Das Pflanzenplättchen der Stufe 4 auf Feld 1 ist benachbart zu Feld 2 mit der blauen Quechua-Figur. Das Pflanzenplättchen dort kann also nicht ebenfalls die Stufe 4 haben. Das einzige mögliche Feld für das Pflanzenplättchen der Stufe 4 ist Feld 3. Das Pflanzenplättchen der Stufe 5 kommt also auf Feld 1.

SOLOMODUS

Das (erfundene) Nomadenvolk der Otoma streift ebenfalls durch das noch unbekannte Gebiet auf der Suche nach neuem Land zum Kultivieren. Die Otoma sind bekannt für ihre große Mobilität. Nur wenn du beharrlich bleibst, wird es dir gelingen, dich gegen ihre überlegenen Fähigkeiten beim Erkunden durchzusetzen.

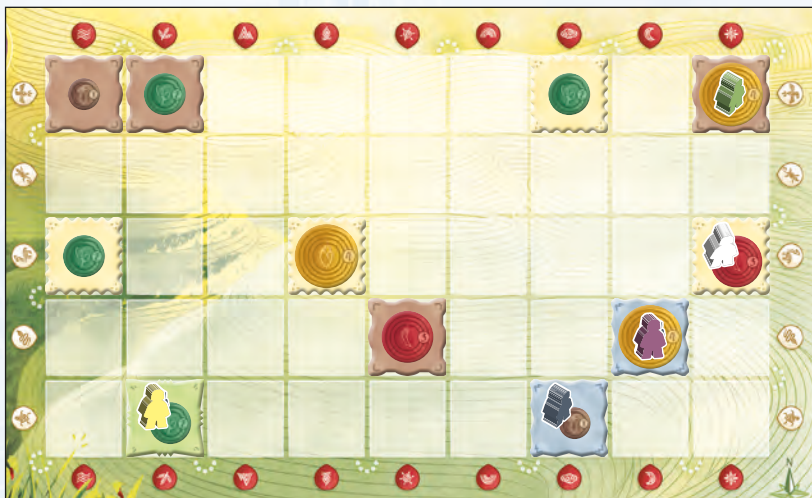
Spielaufbau

WICHTIG

Die kurzen Szenarien (25 Felder) sind mit dem Solomodus **nicht kompatibel!**

Baue alles für ein Standardspiel mit 2 Personen auf, beachte dabei aber folgende Änderungen:

- ☞ Das Volk der Otoma erhält je 1 Quechua-Figur aller nicht genutzten Farben und die lilafarbene und gelbe Otoma-Figur. Sie werden alle zusammen als „**Otoma-Figuren**“ bezeichnet.
- ☞ Das Volk der Otoma nutzt von einer Farbe die 4 Vielfaltscheiben und die Punktescheibe.
- ☞ Das Volk der Otoma bringt Pachamama keine Gaben dar. Du benötigst also nur für dich je 1 Gabenmarker jeder Art.
- ☞ Sortiere die Bodenplättchen nach Art, mische jeden Stapel einzeln und lege sie so auf die Vielfalttafel, dass die **Seite mit dem Pfeil nach unten** zeigt.
- ☞ Stelle die 5 Otoma-Figuren so auf, wie auf der Rückseite der Szenarioscheibe angegeben. Danach:
 - ☞ erhält das Volk der Otoma entsprechend den Stufen der Pflanzenplättchen, auf die du die Otoma-Figuren gestellt hast.
 - ☞ bewegt das Volk der Otoma seine Vielfaltscheiben entsprechend den Bodenplättchen, auf die du die Otoma-Figuren gestellt hast, **und** erhält entsprechend . Handle die Figuren auf dem Spielplan dabei in Spalten von oben nach unten und von links nach rechts ab.



Nach dem Spielaufbau rücken die Otoma in dieser Reihenfolge auf der Vielfalttafel vor: +1 bei Gras (gelbe Figur), +2 bei Fels (blaue Figur, dann lilafarbene Figur), +1 bei Erde (grüne Figur) und +1 bei Sand (weiße Figur).

Spielablauf

Der Spielablauf ist derselbe wie im Standardspiel, mit folgenden Änderungen.

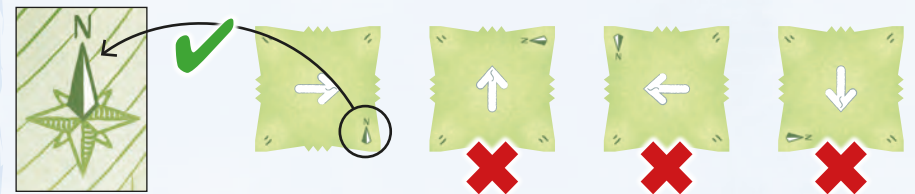
Du machst deine Züge wie gewohnt (Erkunden **oder** Weissagen). Das Volk der Otoma unterbricht dich immer **nach dem Erkunden**, aber **nicht** nach dem Weissagen. Du kannst also weissagen und direkt danach ohne Unterbrechung erkunden.

BEWEGUNG: GRUNDLEGENDE REGELN

Du darfst keine Quechua-Figuren in deinen Vorrat zurücknehmen. Hast du eine Quechua-Figur ins Spiel gebracht, bleibt sie bis zum Spielende auf dem Spielplan.

Die Pfeile auf den Bodenplättchen haben keinen Einfluss auf die Bewegung deiner Quechua-Figuren.

Entdeckst du ein Bodenplättchen (siehe *Entdeckung* auf Seite 5), decke es auf, sodass der Pfeil sichtbar ist. Richte es so aus, dass der kleine Nordpfeil auf dem Plättchen so ausgerichtet ist wie die Windrose unten rechts auf dem Spielplan. Lege das Bodenplättchen dann auf das entsprechende Feld.



Die Pfeile gibt es in 6 unterschiedlichen Farben (siehe nächste Seite). Sie entsprechen den Farben von deinen Quechua-Figuren und den Otoma-Figuren. Beendet eine Quechua-Figur von dir ihre Bewegung auf einem Bodenplättchen **ohne Pflanzenplättchen** (unabhängig davon, ob dieses bereits lag oder du es gerade entdeckt hast), erkennst du anhand der Farbe des Pfeils, welche Otoma-Figur du sofort bewegen musst:

- ☞ **Entspricht die Pfeilfarbe der Farbe deiner gerade bewegten Quechua-Figur**, wähle eine der folgenden Optionen:
 - ☞ **Einfach:** Nichts geschieht, fahre mit der nächsten Aktion fort.
 - ☞ **Schwer:** Dein Zug endet. Bewege dann eine Otoma-Figur **deiner Wahl** in die Richtung des Pfeils (siehe dazu „*Bewegung: Regeln für das Volk der Otoma*“ auf Seite 9.)
- ☞ **Entspricht die Pfeilfarbe nicht der Farbe deiner gerade bewegten Quechua-Figur**, bewege die Otoma-Figur in der Pfeilfarbe in die Richtung des Pfeils (siehe dazu „*Bewegung: Regeln für das Volk der Otoma*“ auf Seite 9).

BEWEGUNG: REGELN FÜR DAS VOLK DER OTOMA

Otoma-Figuren dürfen sich unabhängig davon, was auf Bodenplättchen ist, über sie bewegen (nichts, eine deiner Quechua-Figuren, eine Otoma-Figur, ein Pflanzenplättchen). Die Bewegung erfolgt immer in gerader Linie ohne Richtungswechsel, sofern sie nicht einen Pfad nutzen müssen.

Du findest Pfade an allen vier Rändern des Spielplans. Nur das Volk der Otoma kann sie nutzen. Verlässt eine Otoma-Figur bei einer Bewegung den Spielbereich, folgt sie dem Pfad bis zu dem Feld an seinem anderen Ende und setzt ihre Bewegung in gerader Linie ohne Richtungswechsel fort. An zwei Ecken des Spielplans verlassen Otoma-Figuren eine Spalte und betreten eine Reihe (oder umgekehrt). Es ist möglich, dass eine Otoma-Figur bei einer einzigen Bewegung mehreren Pfaden folgt.



Eine Otoma-Figur bleibt stehen, wenn **sie ein leeres Feld betritt**. Führe dann die beiden folgenden Schritte aus:

1. Die Otoma-Figur entdeckt mithilfe des Pachamama-Rads automatisch (und immer richtig) das **Boden- und Pflanzenplättchen** des aktuellen Felds. Rücke die entsprechende Vielfaltscheibe der Otoma vor. Das Volk der Otoma erhält dafür entsprechend .

Aufgepasst: Entdeckt eine Otoma-Figur ein Bodenplättchen, ignoriere den Pfeil.



2. Das Volk der Otoma erhält  entsprechend der Stufe des gelegten Pflanzenplättchens, aber niemals Gabenmarker.

Anschließend hat das Volk der Otoma seinen Zug beendet und dein nächster Zug beginnt.

WEISSAGEN

Nutzt du die Aktion „Weissagen“, **musst** du mit **all** deinen Quechua-Figuren auf Bodenplättchen ohne Pflanzenplättchen eine Weissagung machen. Liegst du mit einer Weissagung falsch, verlierst du wie gewohnt  entsprechend der Stufe des gelegten Pflanzenplättchens. Anschließend **musst du mit dem Weissagen fortfahren** und riskierst dabei mögliche weitere Fehler! Hast du alle Weissagen gemacht, darfst du Gaben darbringen, **auch wenn deine Weissagung falsch war**.

Spielende

Nachdem das letzte Bodenplättchen auf den Spielplan gelegt wurde, gibt es **keine letzten Weissagungen**.

Du hast gewonnen, wenn du mehr  gesammelt hast als das Volk der Otoma.

Bei einem Gleichstand gewinnt das Volk der Otoma.



KOOPERATIVER MODUS

Das Volk der Otoma ist hervorragend im Erkunden. Ihr müsst euch unbedingt zusammentun, wenn ihr das Land erfolgreich bewirtschaften wollt. Doch die Otoma profitieren von jedem noch so kleinen Schritt von euch, während ihr gemeinsam versucht, die Oberhand zu gewinnen. Jedes Mal, wenn ihr eine eurer Quechua-Figuren bewegt, kann das bedeuten, dass ihr euch den Zugang zu neuem Land versperrt und die Otoma längst dort sind.

Spielaufbau

WICHTIG

Die kurzen Szenarien (mit 25 Feldern) sind mit dem kooperativen Modus **nicht kompatibel!**

Baut alles auf wie für ein Standardspiel (siehe Seite 3), beachtet dabei aber die folgenden Änderungen:

☞ Ihr nutzt gemeinsam die **Vielfaltscheiben** und die **Punktescheibe** von genau einer Farbe.

☞ Legt genau **2 Gabenmarker jeder Art** bereit.



☞ Seht in der Tabelle unten nach, wie viele **Quechua-Figuren** jede Person/jedes Team von euch erhält. Jede Person/jedes Team erhält Figuren von genau einer Farbe, die sich von der Farbe der anderen Personen/des anderen Teams unterscheidet.

	Einfach	Normal	Anspruchsvoll
Spiel mit 2 Personen	4 pro Person		3 pro Person
Spiel mit 3 Personen		3 pro Person	2 pro Person
Spiel mit 4 Personen	4 pro Team		3 pro Team

Im Spiel mit 4 Personen bildet ihr 2 Teams mit je 2 Personen. Beide Personen eines Teams nutzen die gleiche Figurenfarbe. Trotzdem gewinnen oder verlieren alle 4 Personen (beide Teams) zusammen. Im Spielverlauf müssen eure Farben immer abwechselnd am Zug sein (setzt euch entsprechend).

☞ Nehmt euch alle einen Sichtschirm.

HINWEIS

Die Sichtschirme sorgen dafür, dass ihr im Spiel mehr miteinander kommuniziert.

☞ Teilt die Bodenplättchen, die ihr zuvor auf die Vielfalttafel gelegt habt, möglichst gleichmäßig an euch aus. Erhältst du weniger Plättchen einer bestimmten Bodenart als die anderen, erhältst du dafür mehr von einer anderen Bodenart. Am Ende solltet ihr alle ungefähr die gleiche Anzahl Bodenplättchen haben.

Sortiert eure eigenen Bodenplättchen nach Art und mischt dann die Stapel, bevor ihr sie hinter euren Sichtschirm legt – die Seite mit dem Pfeil zeigt nach oben. Achtet darauf, dass das oberste Plättchen immer richtig nach der Windrose ausgerichtet ist (siehe Seite 8).

Ihr dürft nur die Ausrichtung der Pfeile ganz oben auf euren Stapeln sehen, die Plättchen darunter dürft ihr euch nicht ansehen.

DAS VOLK DER OTOMA

Baut alles auf wie für ein Standardspiel mit 2 Personen, beachtet dabei aber die folgenden Änderungen:

☞ Das Volk der Otoma erhält eine bestimmte Anzahl Figuren einer nicht genutzten Farbe, abhängig vom gewählten Schwierigkeitsgrad (die Anzahl der Personen ist hier egal). In der Tabelle unten seht ihr, wie viele Otoma-Figuren ihr auf den Spielplan stellt:

Einfach	Normal	Anspruchsvoll
4 Otoma-Figuren	5 Otoma-Figuren	

☞ Nutzt die Vielfaltscheiben und die Punktescheibe der entsprechenden Farbe für das Volk der Otoma.

☞ Stellt die Otoma-Figuren so auf, wie auf der Rückseite der Szenarioscheibe angegeben. Danach:

☞ erhält das Volk der Otoma entsprechend den Stufen der Pflanzenplättchen, auf die ihr die Figuren gestellt habt.

☞ bewegt das Volk der Otoma seine Vielfaltscheiben entsprechend den Bodenplättchen, auf die ihr die Otoma-Figuren gestellt habt, **und** erhält entsprechend . Handelt die Otoma-Figuren auf dem Spielplan dabei in Spalten von oben nach unten und von links nach rechts ab.



Nach dem Spielaufbau rücken die Otoma in dieser Reihenfolge auf der Vielfalttafel vor: +1 bei Gras **1**, +1 bei Fels **2**, +1 bei Erde **3** und +1 bei Sand **4**.



Spielablauf

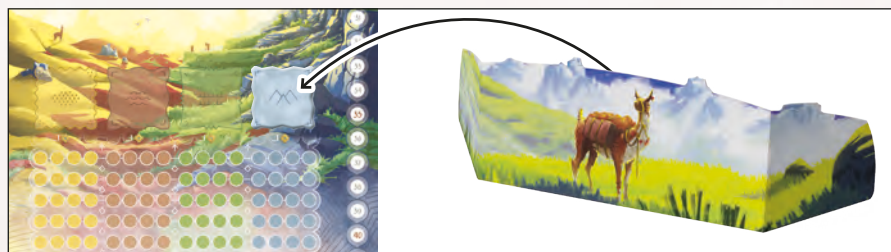


Der Spielablauf ist derselbe wie im Standardspiel, mit folgenden Änderungen.

Ihr macht wie gewohnt eure Züge (Erkunden **oder** Weissagen). **Nach dem Erkunden** (aber **nicht** nach dem Weissagen) kann es sein, dass ihr vom Volk der Otoma unterbrochen werdet.

ABLAUF EINER RUNDE

In deinem Zug **musst** du das oberste Bodenplättchen von einem der vier Stapel hinter deinem Sichtschirm auf die Vielfalttafel legen, über die entsprechende Spalte.



HINWEIS

Ihr dürft keine Bodenplättchen untereinander oder mit der Vielfalttafel austauschen.

Anschließend **musst** du 1 Aktion ausführen: **Erkunden** oder **Weissagen**. Die Ausrichtung des Pfeils auf deinem gewählten Plättchen ist nur beim Erkunden wichtig.

ERKUNDEN

BEWEGUNG

Für dich gelten die gewohnten Bewegungsregeln (siehe Seite 4), mit folgenden Änderungen:

- ☞ Wähle 1 deiner Quechua-Figuren und bewege sie zuerst **1 Feld in die Richtung des Pfeils auf dem Bodenplättchen**, das du gerade auf die Vielfalttafel gelegt hast. Anschließend darfst du diese Figur wie gewohnt weiterbewegen, falls das möglich ist.
- ☞ Bei ihrer Bewegung darf deine Quechua-Figur nicht 2× dasselbe Feld betreten. Außerdem darf sie nicht auf einem bereits vorhandenen Pflanzenplättchen stehen bleiben.
- ☞ Du darfst keine Quechua-Figuren in deinen Vorrat zurücknehmen. Hast du eine Quechua-Figur ins Spiel gebracht, bleibt sie bis zum Spielende auf dem Spielplan.

ENTDECKUNG

Die Entdeckungsphase läuft ab wie im Standardspiel (siehe Seite 5). Das Bodenplättchen, das gelegt werden muss, muss von der Vielfalttafel kommen.

- ☞ Gibt es auf der Vielfalttafel kein Bodenplättchen der Art, die du legen musst, einigt euch gemeinsam darauf, wer das entsprechende oberste Plättchen vom eigenen Stapel beisteuert. Lege das Bodenplättchen dann auf den Spielplan unter deine Quechua-Figur.
- ☞ Rückt eure Vielfaltscheibe auf der Vielfalttafel entsprechend vor und erhaltet wie gewohnt für die aktuelle Anzahl eurer Scheiben auf der entsprechenden Stufe (siehe Seite 5).

REAKTION DES VOLKES DER OTOMA

Sobald du mit dem Erkunden fertig bist, sieh nach, ob in der Reihe und Spalte, in der deine Quechua-Figur ihre Bewegung beendet hat, Otoma-Figuren stehen. Ist das der Fall, musst du jede dieser Otoma-Figuren bewegen. Andernfalls bewegst du keine Otoma-Figuren.

Die Otoma-Figuren **bewegen sich** immer von deiner Quechua-Figur **weg**. Bewege sie in dieser Reihenfolge: Die Otoma-Figur, die deiner bewegten Figur am nächsten ist, bewegt sich zuerst, die Figur, die am weitesten entfernt ist, bewegt sich zuletzt. Sind mehrere Figuren gleich weit entfernt, entscheidet gemeinsam, in welcher Reihenfolge ihr die betroffenen Figuren bewegt.

Die Otoma-Figuren bewegen sich wie im Solomodus (siehe Seite 9).

Entdeckt eine Otoma-Figur ein Boden- und Pflanzenplättchen, erhält das Volk der Otoma den entsprechenden Gabenmarker, sofern es diesen noch nicht hat. Gibt es auf der Vielfalttafel kein Bodenplättchen der Art, die du legen musst, einigt euch gemeinsam darauf, wer das entsprechende oberste Plättchen vom eigenen Stapel beisteuert. Lege das Bodenplättchen dann auf den Spielplan unter die Otoma-Figur, die das Plättchen entdeckt hat.

Hast du alle Otoma-Figuren deiner Reihe und Spalte bewegt, ist die nächste Person am Zug.

WEISSAGEN

Das Weissagen läuft ab wie im Standardspiel, allerdings teilt ihr euch alle gemeinsam die Gabenmarker. Unabhängig davon, zu wievielt ihr spielt, dürft ihr immer nur genau 1 Gabenmarker jeder Art haben.

GABEN DARBRINGEN

Am Ende deines Zuges darfst du Gaben darbringen und erhältst entsprechend dafür.

Jedes Mal, wenn du Gaben darbringst, bringt das Volk der Otoma auch Gaben dar: Es legt alle eigenen Gabenmarker in den allgemeinen Vorrat zurück, sofern es mindestens 1 Gabenmarker hat, und erhält entsprechend dafür.



Spielende



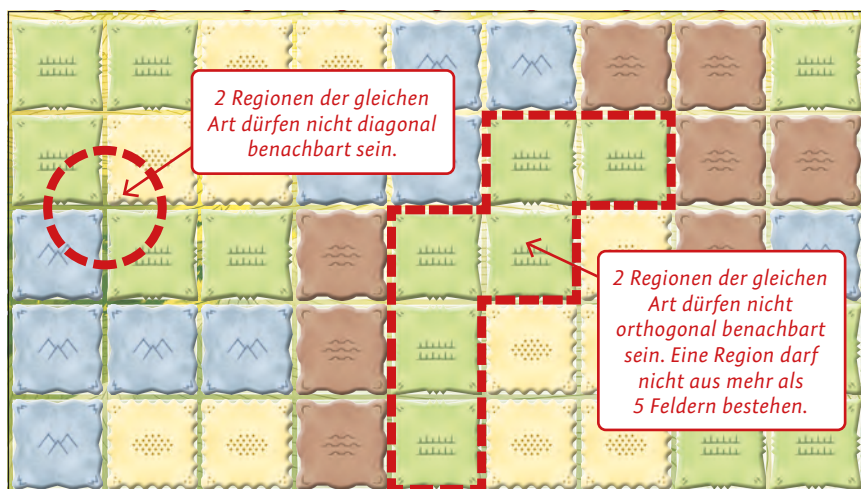
Das Spiel endet, wenn am Ende eines Zuges niemand von euch mehr Bodenplättchen hinter dem Sichtschirm hat. Dann dürft ihr und das Volk der Otoma noch ein letztes Mal Gaben darbringen. Das Volk der Otoma erhält für jedes Feld auf dem Spielplan ohne Bodenplättchen darauf. Ihr gewinnt, wenn ihr mehr habt als das Volk der Otoma. Bei einem Gleichstand gewinnt das Volk der Otoma.

Mit diesen Bildern kannst du Tiwanaku erklären, wenn jemand zum ersten Mal mitspielt.

1 Erkläre die möglichen Formen der Regionen aus Bodenplättchen.



2 Erkläre die **Beschränkungen** bei der Anordnung von Regionen.



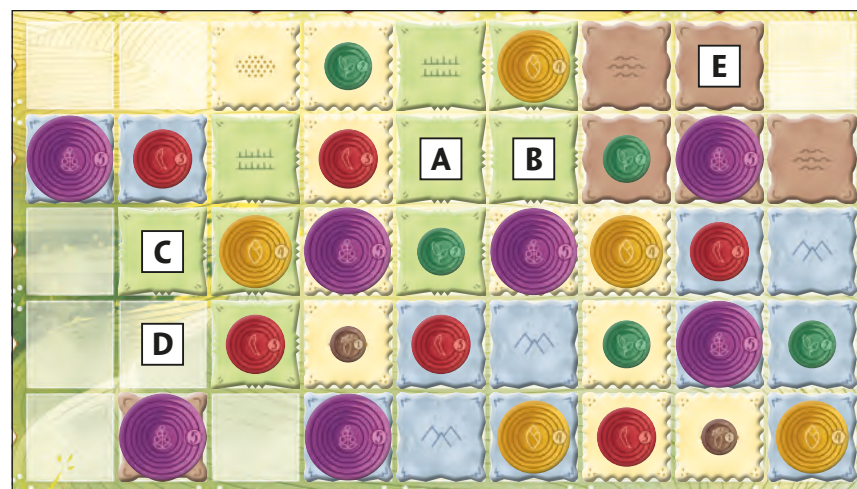
3 Erkläre den Zusammenhang zwischen der Größe einer Region und den darin vorkommenden Pflanzenplättchen.



4 Erkläre, dass 2 identische Pflanzenplättchen **nicht benachbart** sein dürfen.



5 Lass die anderen schlussfolgern, welche Pflanzenplättchen auf den Feldern A, B, C, D und E liegen müssen (decke die Antworten neben dem Bild ab). Gib ihnen zusätzlich zum Bild die Information, dass im Vorrat noch 1 Sandplättchen, 3 Felsplättchen und 4 Erdeplättchen sind. Anhand dessen können alle gesuchten Antworten geschlussfolgert werden!



Dieser QR-Code bringt euch zu einem Video, in dem die richtigen Antworten ausführlich erklärt werden.



A = Stufe 1 B = Stufe 3 C = Stufe 3 D = Stufe 1 (auf Erde) E = Stufe 3



www.sitdown-games.com

info@sitdown-games.com

[@SitDownGames](https://twitter.com/SitDownGames)

[@SitDownJeux](https://facebook.com/SitDownJeux)

[@SitDownGames](https://instagram.com/SitDownGames)

rue Sanson 4
BE-5310 Longchamps
Téléfon +32 468 37 31 31

Ein Sit Down!-Spiel veröffentlicht von Megalopole.
© Megalopole (2022). Alle Rechte vorbehalten. Sämtliches Spielmaterial dient nur der privaten Unterhaltung.
ACHTUNG: Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Dieses Spiel enthält Kleinteile, die verschluckt oder eingeatmet werden könnten. Diese Information bitte aufbewahren. • Abbildungen sind nicht bindend. Formen und Farben können abweichen. • Jegliche Reproduktion des Spiels als Ganzes oder in Teilen in physischer oder elektronischer Form ist ohne das schriftliche Einverständnis von Megalopole strikt verboten.



AUTOR
Olivier GRÉGOIRE

ILLUSTRATION
Raphaël SAMAKH

ENTWICKLUNG
Michaël DEROBERTMASURE

KÜNSTLERISCHE LEITUNG
Marie OOMS

GRAFIK
Anthony MOULINS

MARKETINGLEITUNG
Sophie TROYE

PROJEKTMANAGEMENT
Didier DELHEZ

ÜBERSETZUNG UND LEKTORAT
BOARD GAME CIRCUS
Frank THURO & Lisa PROHASKA

OLIVIER

„Ich danke aus tiefstem Herzen meiner Schwester Isabelle, die mir die Inspiration zur Spielmechanik gab. Danke an die Menschen in Lateinamerika, die mich auf meiner langen Reise durch diesen wunderbaren Kontinent voller Geschichten und Mythen zum Thema des Spiels inspiriert haben. Danke an die französische Eisenbahngesellschaft SNCF, die es mir ermöglicht hat, beides zusammenzubringen, als ich bei einem ‚kleinen‘ Nickerchen im Zug auf der Rückreise vom International Game Festival in Cannes von diesem Spiel träumte. Danke an die professionellen Testrunden von Mardis Ludiques (im Outpost in Brüssel) und ganz besonders auch an Al, Fnor und Eric. Ein großer Dank außerdem an Val für die beharrliche und nie enden wollende Hilfe.“

SIT DOWN!

dankt allen hier nicht genannten Personen, die das Spiel getestet haben, sowie allen, die die Crowdfunding-Kampagne auf Kickstarter unterstützt haben!