

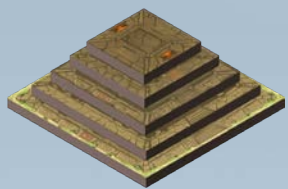


CARAL



Die Stadt Caral liegt in Peru. Ihre Ruinen wurden im Jahr 2000 entdeckt und ausgegraben. Es ist die älteste bekannte Siedlung auf dem amerikanischen Kontinent und befindet sich in einem fruchtbaren Tal mit unzähligen Tempeln und heiligen Stätten, das sich bis zum Meer hin erstreckt. Während des Spiels befinden wir uns über 4500 Jahre in der Vergangenheit und errichten gemeinsam die Pyramiden von Caral.

SPIELMATERIAL



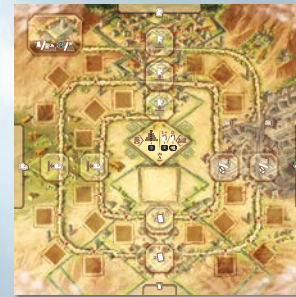
48 Pyramidenstufen in 5 Größen



5 Zentralpyramidenstufen



1 Architektwürfel



1 Spielbrett



4 Transportschlitten



48 Ressourcenkarten



1 Fortschrittstableau



1 Ruhmtableau



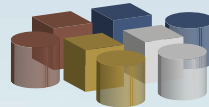
1 Übersichtskarte



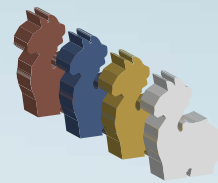
Caralifiguren
in 4 Farben (je 11)



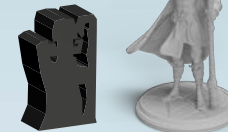
Spielerfiguren
in 4 Farben (je 1)



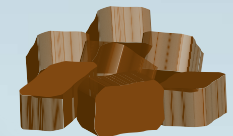
Ruhmzähler
in 4 Farben (je 2)



Alpakafiguren in
4 Farben (je 7)

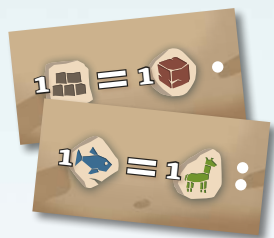


1 Architektfigur

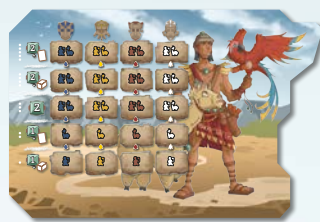


16 Steine

OPTIONALE MODULE:



12 Abgesandtenplättchen



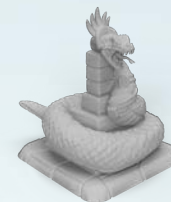
1 Abgesandtentableau



1 Diplomatimarker



1 Anakondafigur



1 Anakondaplättchen



8 Fortschrittsplättchen



7 Jahresplättchen



7 "Laune der Götter"-Karten



9 Statuskarten





SPIELAUFBAU

- 1 Die unterste Stufe der Zentralpyramide wird in die Mitte des Spielbretts gestellt. Das Fortschrittstableau wird auf die Basisseite gedreht und die weiteren Stufen der Zentralpyramide neben das Fortschrittstableau gelegt.
- 2 Der Architekt und die Spielerfiguren der verwendeten Spielerfarben werden auf das Startfeld gestellt.
- 3 Das Spielmaterial wird ausgelegt: die Steine rechts neben den Steinbruch, der gemischte verdeckte Stapel der Ressourcenkarten unten neben den Kultplatz, die Lamas links neben den Viehmarkt, die Carali über dem obersten Dorffeld.
- 4 Die Pyramidenstufen werden neben dem Brett bereitgelegt.
- 5 Jeder Spieler erhält ein Alpaka und legt es auf die 4 des Transportschlittentableaus seiner Farbe (welches Platz für bis zu 4 Steine und 4 weitere Alpakafiguren bietet).
- 6 Wer zuletzt ein Alpaka gesehen hat, wird der erste Startspieler. Er erhält den Architektwürfel und stellt nun je **1 Carali** seiner Spielerfarbe aus dem Vorrat **auf jedes Steinbruch-Feld**, danach **1 Carali vor einen beliebigen Bauplatz** und **legt eine 5er-Pyramidenstufe** auf diesen Bauplatz. Dann setzt er **1 Ruhmzähler auf die „5“ des Ruhmtableaus**. (Der zweite Ruhmzähler wird erst benötigt, sobald Spieler über 19 Punkte erreichen.) Der Startspieler erhält **1 Stein auf seinen Transportschlitten** und **4 Ressourcenkarten**.

2., 3. und 4. Spieler

Der 2. Spieler führt alle diese Schritte auch durch, aber er erhält **2 Steine** und **4 Ressourcenkarten**.
Der 3. Spieler ebenfalls, aber er erhält **2 Steine** und **5 Karten**.
Der 4. Spieler ebenfalls, aber er erhält **2 Steine** und **6 Karten**.



ZIEL DES SPIELS

Werde zum berühmtesten Baumeister Carals, indem du Pyramiden errichtest, den Göttern opferst und durch diverse Aktionen mehr Ruhmpunkte sammelst als deine Konkurrenz.

SPIELVERLAUF

Die Spieler bauen Caral auf, indem sie Pyramiden bauen. Hierzu müssen sie Arbeiter in die Steinbrüche schicken, um jederzeit genügend Steine zu haben. Ebenso sollten sie ihre Bewegungsreichweite nicht vernachlässigen und für genügend Ressourcenkarten sorgen. Denn am Ende jedes Jahres gibt es eine große Opferzeremonie, zu der ein Spieler ruft, wenn er die Zentralpyramide in der Mitte von Caral betritt.

CARAL wird **über mehrere Jahre gespielt, in denen die Spieler rundenweise ihre Aktionen durchführen**. Ein Jahr endet sofort mit der Jahreszeremonie, sobald ein Spieler die Zentralpyramide betritt.



EIN JAHR

Der Startspieler bleibt für das ganze Jahr Startspieler. Er würfelt **zu Beginn seines Zuges** (und zu Beginn jedes seiner folgenden Züge) **mit dem Architektwürfel für die Bewegung des Architekten**. Zeigt der Würfel eine Auswahlmöglichkeit, so entscheidet sich der Startspieler für eine der angegebenen Möglichkeiten.

Er bewegt die Architektfigur um die gewürfelte bzw. gewählte Zahl an Feldern **vorwärts**. Der Architekt bewegt sich entlang des spiralförmigen Weges in Richtung der Zentralpyramide. Dabei kann er nur die Aktionsfelder betreten und zählt die Pyramidenfelder der Spieler nicht bei seiner Bewegung mit.

Dann machen alle Spieler beginnend mit dem Startspieler reihum ihren Zug. Dieser besteht immer aus 2 Phasen:

- 1) **Bewegung** (siehe S. 5)
- 2) **Aktion** (siehe S. 5)

Hat ein Spieler seinen Zug beendet, so ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn am Zug.

Ist der Startspieler wieder an der Reihe, so würfelt er **vor** seinem Zug wieder für den Architekten und bewegt diesen!

So verläuft das Spiel Runde für Runde, **bis ein beliebiger Spieler die zentrale Pyramide erreicht** und seine Spielerfigur oben darauf stellt. Dieser Spieler wird sofort zum **Oberpriester der Jahreszeremonie** (siehe S. 7).

(Anmerkung: Falls der Architekt vor den Spielern die Zentralpyramide erreicht, so wird der aktuelle Startspieler Oberpriester der Jahreszeremonie!)

BEWEGUNG

Der Spieler bewegt seine Spielerfigur maximal so viele Felder wie er Bewegungspunkte zur Verfügung hat (zu Beginn 4) **in eine Richtung** auf dem Spiralweg. Dabei gelten folgende Bewegungsregeln:

- ◆ Man kann entweder **vorwärts oder rückwärts** gehen, aber niemals stehenbleiben!
- ◆ Jedes Aktionsfeld zählt dabei als ein Feld, aber anders als bei der Architektenbewegung zählt für die Spieler ebenfalls jede **begonnene** (mindestens 1 Pyramidenstufe) oder **vollendete** Pyramide als ein Feld – unabhängig davon, wem sie gehört.
- ◆ Leere Bauplätze werden nicht gezählt.
- ◆ Man kann an seinen eigenen leeren Bauplätzen anhalten, bevor man sein Bewegungslimit erreicht, wenn man dort bauen möchte.
- ◆ Man kann beliebig viele Ressourcenkarten abwerfen, um seine maximale Bewegungsweite in diesem Zug um +1 pro abgeworfener Karte zu erhöhen.

AKTION

Spieler dürfen NIEMALS eine Aktion machen, wenn sich ihre Spielerfigur hinter dem Architekten befindet!

Sie muss also mindestens auf demselben Feld stehen oder weiter vorne auf dem Weg zur Zentralpyramide!

Es gibt 5 unterschiedliche Aktionen. Welche davon man ausführen darf, hängt einzig und allein davon ab, auf welchem Feld man sich momentan befindet.

DIE AKTIONEN



IM DORF:

Man platziert **1 Carali** auf dem Spielbrett. Dafür gibt es 3 Möglichkeiten:

- ◆ Als **Arbeiter** – in einem der beiden **Steinbrüche**, um dort zukünftig mehr Steine aufladen zu können.
- ◆ Als **Bauleiter** – an einem beliebigen noch **unvergebenen Bauplatz**, um dort später bauen zu können.
- ◆ Als **Priester** – oben auf eine **abgeschlossene 5-stufige Pyramide**, um am Ende jedes Jahres 1 Ruhmpunkt zu erhalten. **Priester dürfen niemals auf 3-stufige Pyramiden gesetzt werden!**



IM STEINBRUCH

Man darf so viele **Steine** auf seinen Schlitten laden, wie man Arbeiter in **diesem** Steinbruch stehen hat. Das Limit für Steine auf dem Transportschlitten ist **4**. Falls man mehr Steine erhalten dürfte als man aufnehmen kann, dann verfallen die überzähligen Steine.



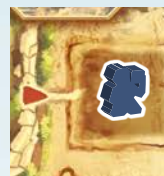
AM KULTPLATZ:

Man zieht **2 Ressourcenkarten** vom verdeckten Stapel.



AM TIERMARKT:

Man erwirbt ein weiteres **Alpaka** als Zugtier für den Transportschlitten (und erhöht dadurch seine verfügbaren **Bewegungspunkte** um 1).



AN EIGENEN BAUPLÄTZEN:

Steht man mit seiner Spielerfigur an einem Bauplatz mit eigenem Bauleiter, so darf man den Bauleiter von der braunen Fläche auf den roten Pfeil vor dem Bauplatz bewegen und auf dem Bauplatz gemäß der Bauregeln bauen.

BAUREGELN

Für jede Pyramidenstufe, die man baut, muss man **1 Stein** vom Transportschlitten abgeben.

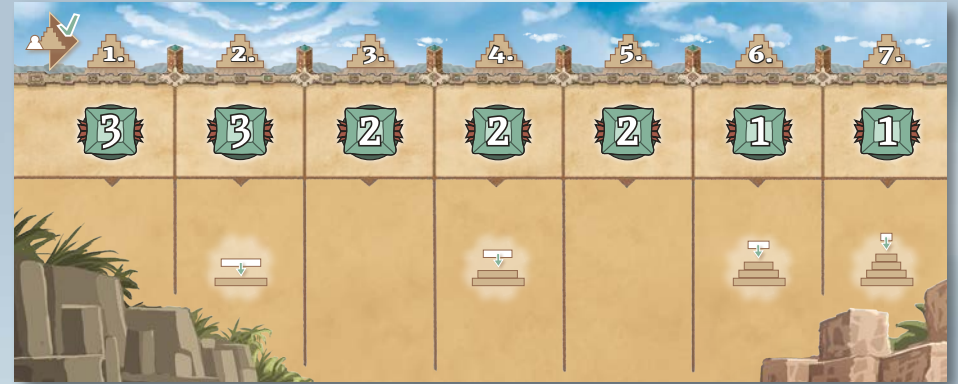
Grundsätzlich darf man nur **1 Pyramidenstufe** als seine Aktion im Zug bauen. Bestimmte Kartenpärchen erlauben es jedoch zusätzliche Stufen zu bauen (siehe S. 9 **Ressourcenkarten**).

Zu Baubeginn entscheidet man sich, wie hoch die Pyramide werden soll. Entweder man baut eine kleine Pyramide mit 3 oder eine große mit 5 Stufen. Man bewegt seinen Baumeister vom Bauplatz auf den roten Pfeil auf dem Spiralweg. Dann nimmt man die entsprechende Pyramidenstufe (3 oder 5) vom Vorrat und platziert sie auf den Bauplatz, nachdem man **1 Stein** von seinem Transportschlitten abgegeben hat.

Später baut man die nächstfolgende kleinere Stufe darauf usw.



Schließt man eine Pyramide ab, so erhält man sofort die auf dem Fortschrittstableau genannten Ruhmpunkte. Die erste fertiggestellte Pyramide bringt zum Beispiel 3 Ruhmpunkte, die dritte Pyramide aber nur 2.



Bei der Fertigstellung der zweiten, vierten, sechsten und siebten Pyramide wird auch der Zentralpyramide eine Stufe hinzugefügt. Das erhöht die Anzahl der vergebenen Ruhmpunkte bei jeder weiteren Jahreszeremonie (zunächst auf 4, dann 5, 6 und 7). Wird die Zentralpyramide vollendet, so endet das Spiel am Ende dieses Jahres mit einer letzten **Jahreszeremonie**.



JAHRESZEREMONIE

Jeder Spieler, beginnend mit dem **Oberpriester** (der Spieler, der die Zentralpyramide zuerst erreicht hat, siehe S. 4) muss nun etwas opfern (oder er verliert die Gunst der Götter: **-1 Ruhmpunkt**)!

- ◆ Der Oberpriester wählt eine Ressourcenart und legt beliebig viele Ressourcenkarten der gewählten Art offen als Opfer vor sich aus.
- ◆ Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn muss nun ein anderes Opfer darbringen. Er kann die Anzahl der zu opfernden Ressourcenkarten frei bestimmen, aber sie müssen alle von einer einzigen Art sein und von einer anderen Art als die Karten des Oberpriesters.
- ◆ Gleiches gilt für den 3. und den 4. Spieler. Jeder von ihnen kann beliebig viele Karten einer Art, die noch nicht von einem anderen Spieler zuvor geopfert wurde, auslegen.



Danach werden folgendermaßen Punkte an die Spieler vergeben:

-1 Ruhmpunkt, wer keine Karte geopfert hat.

+1 Ruhmpunkt, wer Karte(n) geopfert hat, aber nicht der Höchstbietende ist.

+3/+4/+5/+6/+7 Ruhmpunkte (abhängig von der momentanen Stufenzahl der Zentralpyramide) für den Höchstbietenden. Bei einem Gleichstand ist der Spieler der Höchstbietende, welcher zuerst diese Anzahl an Karten ausgelegt hatte.

Danach werden die geopferten Karten auf den Ablagestapel gelegt. Der Architekt und die Spielerfiguren werden auf das Startfeld gesetzt. **Der aktuelle Oberpriester** (der Spieler, der die Jahreszeremonie begonnen hatte) erhält den Architektwürfel. Er ist **der neue Startspieler**.

Ein neues Jahr beginnt.





DANK DER GÖTTER ZU JAHRESBEGINN

1. Jeder Spieler erhält **1 Ruhmpunkt** für jeden eigenen **Priester** (die Carali oben auf den 5-stufigen Pyramiden).
2. Jeder Spieler erhält **1 Ressourcenkarte** für jede seiner **begonnenen** oder fertiggestellten **Pyramiden** (mind. 1 Stufe).



Beispiel: Bei 2 begonnenen und 1 fertigen Pyramide erhält Ina 3 Ressourcenkarten vom verdeckten Stapel. Reservierte Bauplätze ohne Pyramidenstufen zählen nicht dazu.



SPIELENDE

Das Spiel endet **am Ende des Jahres, in welchem die 7. Pyramide fertiggestellt wird** (wodurch auch die letzte Ebene der Zentralpyramide gebaut wird).
Das Jahr wird normal weitergespielt, bis ein Spieler die Zentralpyramide erreicht und damit die Jahreszeremonie auslöst.
Das Spiel endet, nachdem die Ruhmpunkte für die Jahreszeremonie vergeben wurden (und die Punkte für das Jahresplättchen, falls dieses Modul verwendet wird).

Abschließend erhalten alle Spieler noch die folgenden Punkte für ihre Priester und Pyramiden:

2 Ruhmpunkte für jeden eigenen **Priester**.

Für jede ihrer vollendeten **Pyramiden**:

5 Ruhmpunkte für jede 3-stufige Pyramide

10 Ruhmpunkte für jede 5-stufige Pyramide

Für **unvollendete Pyramiden** erhält jeder Spieler **1 Ruhmpunkt** je gebauter Stufe.

Wer die meisten Ruhmpunkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel. Sollte es einen Gleichstand geben, dann addieren die Beteiligten die Anzahl ihrer Steine, Alpakas und Ressourcenkarten, um zu sehen, wer die höhere Zahl hat. Sollte auch diese Summe gleich hoch ausfallen, gibt es mehrere Gewinner.



RESSOURCENKARTEN



Ressourcenkarten sind nicht nur für die Jahreszeremonie essentiell, sondern verfügen über zwei weitere wichtige Anwendungsmöglichkeiten:

Eine beliebige Karte kann abgeworfen werden, um die maximale Bewegungsweite in diesem Zug um **1 Bewegungspunkt** zu erhöhen. Das kann auch mehrfach gemacht werden.

Beispiel: Um einen Steinbruch zu erreichen, möchte Inken in diesem Zug 2 Felder weiter laufen als ihre Bewegungsreichweite von 5 erlauben würde. Sie gibt dafür 2 beliebige Ressourcenkarten ab und zieht diese Runde 7 Felder weit.

Zwei gleiche Karten (ein Pärchen) können abgeworfen werden, um die Spezialfähigkeit der Kartenart einzusetzen. Dabei darf **jede Kartenart** nur **einmal pro Zug** eingesetzt werden.

*Beispiel: Um die **Spezialfähigkeit** der Kartenart „Lehm“ einzusetzen, muss man zwei Karten dieser Art abwerfen.*

SPEZIALFÄHIGKEIT DER RESSOURCENKARTEN:



Steinkarten: Man darf sofort eine zusätzliche Pyramidenstufe bauen. Aber man muss dennoch einen Stein für jede gebaute Stufe bezahlen!



Lehmkarten: Man darf sofort eine zusätzliche Pyramidenstufe bauen. Aber man muss dennoch einen Stein für jede gebaute Stufe bezahlen!

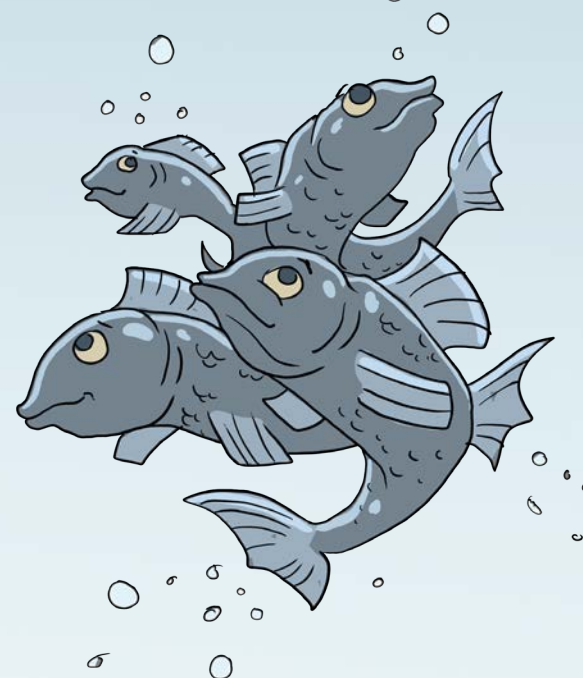
(So ist es möglich, in einem Zug bis zu 3 Pyramidenstufen auf einmal zu bauen, falls man 3 Steine und je ein Pärchen Steinkarten und Lehmkarten besitzt.)



Fischkarten: Man darf die Aktion des Aktionsfelds, auf dem man sich befindet, noch einmal ausführen! *(So kann man 2 Carali statt 1 einsetzen, 2 Alpakas statt 1 erwerben, die doppelte Anzahl Steine im Steinbruch aufladen, oder 4 Ressourcenkarten statt 2 ziehen.)*



Alpakakarten: Nachdem du dich bewegt und deine reguläre Aktion ausgeführt hast, bewegst du dich 1 bis 3 Felder weit (in eine beliebige Richtung) und darfst auch die Aktion auf dem Feld ausführen, das du mit deiner zweiten Bewegung erreicht hast.





2-SPIELER-REGELN

Nach dem regulären Spielaufbau stellt jeder Spieler 1 **neutrale** 5er-Pyramidenstufe auf einen der ersten 12 Bauplätze. Vor diese Stufen wird auf dem Spiralweg ein Carali einer unbenutzten Spielerfarbe gesetzt. Diese neutralen Pyramiden zählen wie die Spielerpyramiden als 1 Feld für die Spielerbewegung.

Vor jeder Jahreszeremonie wird eine zufällige Ressourcenkarte vom Stapel aufgedeckt. Diese Art von Ressourcen darf von keinem Spieler geopfert werden. Die aufgedeckte Karte kommt direkt auf den Ablagestapel (und sie zählt nicht zur Gesamtsumme der geopfert Karten dazu).



OPTIONALE MODULE

CARAL ist ein Spiel, dessen Komplexität man schrittweise erhöhen kann. Dazu dienen die folgenden Module. Jedes Modul kann einzeln oder in Kombination mit weiteren Modulen zum Grundspiel hinzugefügt werden.

Dadurch kann jeder mitmachen, sich langsam an ein komplexeres Spiel gewöhnen und sich genau das gewünschte Spielerlebnis zusammenstellen. Jedes Modul erweitert und verändert das Spielgefühl von CARAL auf interessante Weise. Bei Verwendung aller Module zugleich erlebt man ein Komplexitätsniveau, wie es sich üblicherweise in Kenner- und Expertenspielen findet.

“LAUNE DER GÖTTER“-KARTEN:

Die Carali glauben an Kooperation um die Götter zu erfreuen. Um schlimme Konsequenzen für dich zu vermeiden, musst du während der jährlichen Zeremonie zusammenarbeiten - oder du könntest nur dich selbst vor dem Zorn der Götter retten...



Die „Laune der Götter“-Karten werden verdeckt gemischt und danach als offener Stapel bereit gelegt, so dass nur die Frontseite der obersten Karte zu sehen ist. Am Ende jedes Jahres wird die oberste Karte unter den Stapel geschoben, so dass eine andere Karte für das nächste Jahr sichtbar wird.

Diese Karten **fügen der Jahreszeremonie eine zusätzliche Komponente hinzu**. Zusätzlich zur individuellen Punktevergabe der Jahreszeremonie gibt es nun noch negative Effekte, die manche Spieler betreffen können.

Dazu wird geschaut, wieviele Karten insgesamt von allen Spielern gemeinsam geopfert wurden. Falls es genug Karten waren (der benötigte Wert variiert mit der Spielerzahl), passiert keinem Spieler etwas. Falls es nicht genug waren, dann erleiden je nach Karte entweder alle Spieler, die die geringste Menge an Karten geopfert haben, oder alle Spieler, die nicht die höchste Menge an Karten geopfert haben, eine Strafe der Götter. Diese Spieler verlieren die unten auf der Karte angegebenen Spielmaterialien. Spieler dürfen **niemals** einen Carali neben einer eigenen Pyramide entfernen, da dieser ihren Besitz markiert. Sie müssen einen anderen Carali wählen, falls sie einen entfernen müssen.



Beispiel: In einem Spiel zu viert müssten alle Spieler zusammen 8 oder mehr Rohstoffkarten opfern, um die Strafe zu vermeiden.

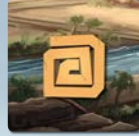
Hier würde die Strafe alle Spieler treffen, ausser die Spieler, die die meisten Karten geopfert haben.

Die Strafe würde die betroffenen Spieler zwingen 1 ihrer platzierten Carali zurück in den Vorrat zu legen.

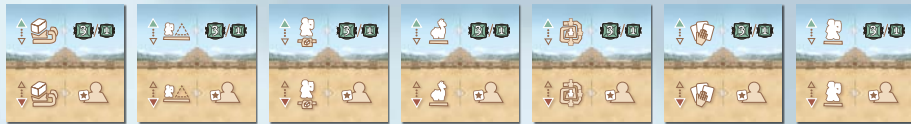


JAHRESPLÄTTCHEN:

„Jedes Jahr trägt neue Früchte und jeder Weg ist es wert, zumindest einmal erkundet zu werden.“
- Der Architekt



Zu Spielbeginn werden die Jahresplättchen gemischt und in zufälliger Reihenfolge offen als Jahresfolge ausgelegt. **Nach der Auswertung der Jahreszeremonie** wird der Jahresbonus des vordersten aufgedeckten Plättchens vergeben. In den meisten Fällen gibt es diese Boni nur für den Spieler mit dem höchsten und dem zweithöchsten Wert in der jeweiligen Jahreskategorie.



Teilen sich jedoch mehrere Spieler den ersten Platz, dann erhalten sie alle die Ruhmpunkte für den ersten Platz und die Ruhmpunkte für den zweiten Platz werden nicht vergeben. Falls nur ein Spieler die Ruhmpunkte für den ersten Platz erhält, können sich beliebig viele Spieler den zweiten Platz teilen.

Die **untere Hälfte** der Jahresplättchen bestimmt, wer im nächsten Jahr der Startspieler sein wird. Es wird der Spieler, welcher in der Bonuskategorie am schlechtesten dasteht. Falls 2 oder mehr Spieler diesbezüglich einen Gleichstand haben, wird der Architektwürfel im Uhrzeigersinn vom aktuellen Startspieler wegbewegt, bis einer der Spieler im Gleichstand erreicht wird. Dieser Spieler wird der neue Startspieler.

Die Basisregel, dass immer der Spieler Startspieler wird, welcher die Jahreszeremonie eingeläutet hat, wird durch die Verwendung der Jahreskarten aufgehoben.

Verdecke das linkeste offene Plättchen nach seiner Auswertung.

Beispiel: Der Spieler mit den meisten leeren reservierten Bauplätzen erhält 3 Ruhmpunkte. Der Spieler mit den zweitmeisten erhält 1 Ruhmpunkt. Der Spieler mit den wenigsten leeren reservierten Bauplätzen wird der neue Startspieler.

STATUSKARTEN:

Geschichten verbreiten sich schnell in einem kleinen Dorf wie Caral. Ob deine Taten nun glorreich oder schändlich waren, du wirst auf jeden Fall dafür bekannt sein.



Zu Spielbeginn werden alle Statuskarten verdeckt gemischt. Dann werden 5 zufällige Statuskarten aufgedeckt und neben das Spielbrett gelegt. Die übrigen Statuskarten werden in diesem Spiel nicht verwendet.

Statuskarten nennen eine Bedingung. Der Spieler, welcher die Bedingung einer Karte **zuerst** erfüllt, darf diese Karte an sich nehmen und erhält sofort die entsprechenden Ruhmpunkte. Kein weiterer Spieler kann die Ruhmpunkte dieser Karte mehr erhalten, auch wenn er die Bedingung später ebenfalls erfüllen sollte.

Beispiel: Der erste Spieler mit 4 Steinen auf seinem Schlitten erhält die Steinmetzkarte und 2 Ruhmpunkte.



FORTSCHRITTSPLÄTTCHEN:

Stillstand bedeutet für die Carali den Untergang. Fortschritt hingegen ist ihr Schlüssel um Großartiges zu erreichen.



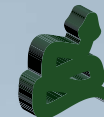
Die Fortschrittsplättchen ermöglichen es den Spielern, die Aktionen der Aktionsfelder während des Spiels aufzuwerten.



Zu Spielbeginn wird das Fortschrittstableau auf die Fortschrittsmodul-Seite gedreht, welche den Nachthimmel zeigt. Die Fortschrittsplättchen werden verdeckt gemischt und 3 zufällige werden zu Spielbeginn auf die vorgesehenen Bereiche auf dem Fortschrittstableau gelegt und aufgedeckt. Die Spieler, welche die **erste, dritte und fünfte Pyramide** des Spiels fertigstellen, legen das entsprechende Fortschrittsplättchen auf ein Aktionsfeld im passenden Bereich (🔨🏠🏠🏠). Dabei verdecken sie die bisherige Aktion des Feldes und ersetzen sie durch die neue Aktion. Diese Aktion steht ab sofort allen Spielern zur Verfügung, die auf diesem Aktionsfeld landen.

ANAKONDA:

Die Carali leben in friedlicher Koexistenz mit einer riesigen Anakonda, aber die Anakonda verursacht manchmal Probleme, weil sie bestimmte Orte blockiert.



Zu Spielbeginn wird das Anakonda-Startfeld-Plättchen auf das Startfeld des Spielbretts gelegt. Es dient nur zur Erinnerung daran, die Anakonda zu Beginn jeden Jahres zu bewegen.

Die Anakondafigur kommt zu **Beginn des zweiten Jahres** ins Spiel. Der Startspieler des zweiten Jahres platziert die Anakonda auf einem Aktionsfeld seiner Wahl (nicht auf einem Bauplatz eines Spielers). Die Anakonda blockiert die Benutzung dieses Feldes wie folgt:

- ◆ Jeder Spieler darf sich weiterhin auf dieses Aktionsfeld bewegen, aber darf dort keine Aktion ausführen.
- ◆ Jeder Spieler darf die Aktion des blockierten Feldes doch verwenden, indem er eines seiner bereits platzierten Alpakas dafür opfert (die Alpakafigur landet wieder im Vorrat des Spielers). In diesem Fall führt er die Aktion des Feldes normal aus und bewegt die Anakonda auf ein beliebiges anderes Aktionsfeld.
- ◆ Statt eines Alpakas kann auch ein Stein geopfert werden, um die Anakonda zu vertreiben, aber in diesem Fall verliert der Spieler **-1 Ruhmpunkt**.

Zu Beginn jedes weiteren Jahres versetzt der Startspieler die Anakonda auf ein **anderes** Aktionsfeld seiner Wahl.

ABGESANDTE:

Gute Beziehungen zu den Bewohnern der umliegenden Dörfer sind wichtig und hilfreich. Du sendest deine Abgesandten aus, um Handelsbeziehungen zu etablieren und deinen Ruhm zu mehren.



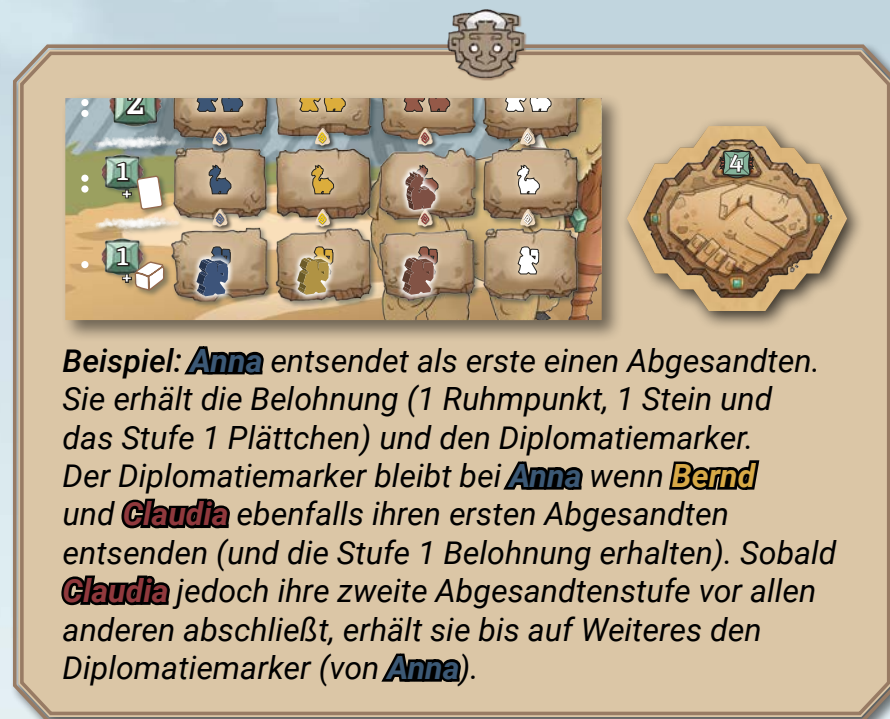
Um einen Abgesandten zu entsenden, muss man **Carali und/oder Alpakas** auf das Abgesandtentableau stellen. Jeder Spieler kann bis zu 5 unterschiedliche Abgesandtenstufen erreichen, indem er die Stufen auf dem Abgesandtentableau von unten ausgehend mit den gezeigten Figuren füllt. Man kann nur dann Figuren auf die nächsthöhere Ebene setzen, wenn man die Ebene darunter abgeschlossen hat. Man kann nie eine Figur von einer abgeschlossenen Stufe entfernen, aber man kann Figuren von unvollständigen Stufen entfernen, um Kosten zu bezahlen oder einen Effekt auszuführen.

Die Aktionsfelder des **Dorfs** und des **Tiermarkts** werden benutzt, um Carali und Alpakas auf das Tableau zu stellen: Im **Dorf** hat man nun zusätzlich die Option 1 Carali auf das Abgesandtentableau zu stellen. Am **Tiermarkt** kann man seine erworbenen Alpakas nun auch auf das Abgesandtentableau stellen statt sie vor den eigenen Schlitten zu spannen. Sobald ein Spieler eine Abgesandtenstufe komplettiert, erhält er die jeweils daneben abgebildete Belohnung.



Wenn man eine Abgesandtenstufe abschließt, erhält man das **Abgesandten-Plättchen** dieser Stufe. Diese Plättchen geben Optionen oder wiederkehrende Boni. Man kann immer nur ein Abgesandtenplättchen haben, und das ist immer dasjenige, das der eigenen Abgesandtenstufe entspricht. Wenn man eine neue Abgesandtenstufe erreicht, dreht man sein Plättchen auf die andere Seite (auf Stufe 2) oder legt es ab und nimmt das nächste Plättchen (Stufe 3).

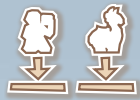
Weitere Ruhmpunkte gibt es für den besten Diplomaten: Jeweils der erste Spieler, welcher die bisher höchste Abgesandtenstufe zuerst erreicht, erhält den **Diplomatiemarker**. Dieser Marker ist am Spielende weitere **4 Ruhmpunkte** wert.



Beispiel: **Anna** entsendet als erste einen Abgesandten. Sie erhält die Belohnung (1 Ruhmpunkt, 1 Stein und das Stufe 1 Plättchen) und den Diplomatiemarker. Der Diplomatiemarker bleibt bei **Anna** wenn **Bernd** und **Claudia** ebenfalls ihren ersten Abgesandten entsenden (und die Stufe 1 Belohnung erhalten). Sobald **Claudia** jedoch ihre zweite Abgesandtenstufe vor allen anderen abschließt, erhält sie bis auf Weiteres den Diplomatiemarker (von **Anna**).

SYMBOLÜBERSICHT

SYMBOLE AUF DEM SPIELBRETT:



Plaziere 1 Carali / Platziere 1 Alpaka



Ziehe 2 Ressourcenkarten



Erhalte 1 Stein pro Arbeiter in diesem Steinbruch



Ziehe 1 Ressourcenkarte pro angefangener (mindestens 1 Stufe) oder fertiger Pyramide



Erhalte 1 Ruhmpunkt pro Priester auf deinen 5-stufigen Pyramiden



Symbole zur Kennzeichnung wohin welche Fortschrittsplättchen gehören (nur für optionales Fortschrittsplättchen-Modul)



Der Höchstbietende erhält eine Anzahl von Ruhmpunkten je nach der aktuellen Höhe der Zentralpyramide



Falls du nicht der Höchstbietende warst, erhältst du entweder 1 oder -1 Ruhmpunkt, je nachdem, ob du mindestens 1 Ressource geopfert hast

SYMBOLE AUF DEN RESSOURCEKARTEN:



Wirf 1 beliebige Ressourcenkarte ab, um deine maximale Bewegungsreichweite in diesem Zug um 1 zu erhöhen



Wirf 2 Lehmkarten ab und gib einen Stein ab, um eine zusätzliche Pyramidenstufe zu bauen



Wirf 2 Steinkarten ab und gib einen Stein ab, um eine zusätzliche Pyramidenstufe zu bauen




Wirf 2 Fischkarten ab, um die Aktion des Aktionsfeldes, auf dem du dich gerade befindest, nochmal zu verwenden





Wirf 2 Alpakakarten ab, um 1-3 Felder weit zu ziehen und die Aktion des Feldes zu verwenden, das du mit deiner zweiten Bewegung erreicht hast


SYMBOLÜBERSICHT


SYMBOLE AUF "LAUNE DER GÖTTER"-KARTEN:


- 


Die Gesamtzahl der Ressourcenkarten, die geopfert werden muss, um negative Konsequenzen zu vermeiden (abhängig von der Spielerzahl)
- 

Alle Spieler außer den Spielern, die die meisten Ressourcenkarten geopfert haben (wären von negativen Konsequenzen betroffen)
- 

Alle Spieler, die die wenigsten Ressourcenkarten geopfert haben (wären von negativen Konsequenzen betroffen)
- 

Lege 1 deiner platzierten Carali zurück in den Vorrat (Du darfst keinen Carali neben einer angefangenen oder fertigen Pyramide wählen)
- 

Lege 1 deiner platzierten Alpakas zurück in den Vorrat
- 

Wirf 1 Ressourcenkarte ab
- 

Lege 1 Stein von deinem Schlitten zurück in den Vorrat

SYMBOLE AUF JAHRESPLÄTTCHEN:

- 

Meiste / Wenigste platzierte Carali (inklusive derjenigen auf dem Abgesandtentableau)
- 

Meiste / Wenigste Ressourcenkarten auf der Hand
- 

Meiste / Wenigste Steine auf dem Schlitten
- 

Meiste / Wenigste leere reservierte Bauplätze
- 

Meiste / Wenigste platzierte Alpakas (inklusive derjenigen auf dem Abgesandtentableau)
- 

Meiste / Wenigste Arbeiter in Steinbrüchen
- 

Am weitesten vorne / hinten auf dem Spiralpfad
- 

Startspieler



Bemerkung: Im Jahr 2016 besuchte Klaus-Jürgen Wrede die Ruinen von Caral und war völlig überwältigt. Deshalb wollte er ein schönes Spiel über diesen alten und geheimnisvollen Ort machen.

Unsere Vision von Caral kann und will nicht das echte Caral von vor über 4500 Jahren darstellen. Da nur sehr wenig über Caral bekannt ist, konnten wir nur eine Hommage an Caral schaffen, die durch unsere Fantasie in neuem Glanz erstrahlt.

Wir wissen nicht, wie das Leben in Caral war oder warum die Stadt verlassen wurde. Wir haben diesen Raum mit Spaß und Fantasie gefüllt und ein Spiel ohne Konflikte entwickelt, das dem entspricht, was wir uns heute wünschen. Unser Ziel ist es, ein positives Bild von Caral zu zeigen gemäß unserer eigenen Kriterien in der heutigen Welt. Wenn ihr mehr über den realen Ort erfahren möchtet, könnt ihr eure Nachforschungen zum Beispiel hier beginnen: <https://whc.unesco.org/en/list/1269>

SYMBOLÜBERSICHT

SYMBOLE AUF FORTSCHRITTSPLÄTTCHEN:



Ziehe 3 Ressourcenkarten, dann wirf 1 Ressourcenkarte ab



Wirf 2 Ressourcenkarten ab, um 4 Ressourcenkarten zu ziehen



Platziere 1 Carali, dann ziehe 1 Ressourcenkarte



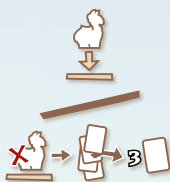
Platziere 1 Carali, dann bewege 1 Carali an einen anderen Platz (Du darfst keinen Carali von einer angefangenen oder fertigen Pyramide wegbewegen)



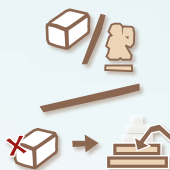
Platziere 1 Alpaka, dann erhalte 1 Stein



Erhalte 1 Stein pro Arbeiter in diesem Steinbruch, dann bewege 1 Carali zu einem anderen Platz (Du darfst keinen Carali von einer angefangenen oder fertigen Pyramide wegbewegen)



Platziere 1 Alpaka, **oder** lege ein platziertes Alpaka zurück in den Vorrat, um 3 Ressourcenkarten deiner Wahl aus dem Ablagestapel auf deine Hand zu nehmen

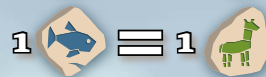


Erhalte 1 Stein pro Arbeiter in diesem Steinbruch, **oder** gib 1 Stein ab, um 1 Pyramidenstufe an einer beliebigen deiner Pyramden zu bauen

SYMBOLE AUF ABGESANDTENPLÄTTCHEN:



Du kannst 1 Steinkarte statt 1 Lehmkarte (1 Fischkarte statt 1 Alpakakarte) oder



umgekehrt verwenden, wenn du 2 Karten ablegst, um den Effekt eines Paares zu erhalten. Benutze dies nur einmal in deinem Zug (nicht während der Jahreszeremonie)



Ziehe 1 Ressourcenkarte jedes Mal wenn du ein Alpaka platzierst



Wirf 2 Ressourcenkarten ab, um 2 Steine auf deinen Schlitten zu legen



Dein Opfer in der Jahreszeremonie zählt, als ob du 1 weitere Karte der geopferten Art geopfert hättest

MITWIRKENDE

- Game Design: Klaus-Jürgen Wrede
 Module Design & Game Development: Dr. Hans Joachim Höh
 Creative Direction: Andreas Geiermann, Dr. Hans Joachim Höh
 Production: Maikel Cheney, Andreas Geiermann
 Marketing: Janine Taplan, Steffen Rühl
 Art Direction: Andreas Geiermann, Hendrik Noack
 Graphics: Daniel Müller, Janine Taplan
 Illustrations: Hendrik Noack
 3D-Art: Leonardo Peñaranda, Andreas Geiermann, Maikel Cheney, Hendrik Noack
 Proof Reading: Janine Taplan, Maikel Cheney, Henrik Sörgel
 Quality Assurance: Dr. Hans Joachim Höh
 Prototype Creation: Maikel Cheney, Andreas Geiermann
 Playtesting: Maikel Cheney, Maximilian Dengl, Christian Dickel, Jasmin Dickel, Timo von Grünewaldt, Matthias Hennig, Tobias Immich, Marcel Krause, Christian von Nethen, Martin Olschowski, Sieglinde Sterbling, Stefan Steup, Philipp Thomas

