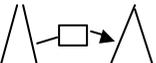
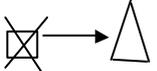
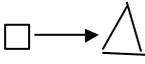


Maya - KSR	Phase B - Pyramiden bauen:
<p>Es werden 3 Runden zu je 3 Phasen gespielt.</p> <p>Phase A - Arbeiter einsetzen:</p> <p>1a.) Arbeiterkarten einsetzen (DARF-Aktion):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ab Startspieler beginnend legt man mehrmals reihum verdeckt jeweils 1 Karte unterhalb eines beliebigen Steinbruchs an oder passt. - Die 1. Karte eines Steinbruchs muss eine "niedrige" Karte sein (Wert 3 - 5). - Je Steinbruch gibt es ein Limit anliegender Karten (4 - 7), 1 Sondereigenschaft und verschiedene Mengen dort zu gewinnender Pyramiden-Bausteine. - Die letzte erlaubte Karte an einem Steinbruch wird zur Kennzeichnung quer gelegt. - Es wird solange reihum angelegt, bis alle Spieler gepasst haben. - Wer passt, behält seine restlichen Arbeiterkarten auf der Hand. <p>! Man braucht für den Transport der gewonnenen Steine ebenfalls einige Arbeiterkarten.</p> <p>2.) Steine vergeben:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die Steinbrüche werden von rechts nach links ausgewertet. - Dazu werden alle Karten am aktuellen Steinbruch aufgedeckt und die Punkte je Spieler ermittelt. Der Spieler mit der höchsten Summe erhält die größte Anzahl an Steinen und den Marker mit der Sonder-Eigenschaft. Die Folgeplatzierten erhalten je nach Rang die Steine der nächsten Gruppen gemäß Steinbruch-Karte. - Bei Gleichstand geht vor, wer eher eine Karte dort anlegte. - Ist eine "-3" bei den Karten, bestimmt ihr Besitzer (ab Startspieler beginnend) in diesem Steinbruch einen Spieler, dem 3 Punkte abgezogen werden. - Wer unter Punktwert 1 kommt, erhält keine Steine. <p>3.) Transport:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sind alle Steine + Sonder-Eigenschaften verteilt, wird geprüft, ob sie transportiert werden können. Je Punkt auf den Arbeiterkarten auf der Hand kann man 1 Stein transportieren. - Hat ein Spieler mehr Steine erhalten, als er demnach transportieren kann, muss er überzählige Steine in den allgemeinen Vorrat abgeben. - Der Wert "-3" auf einer Karte auf der Hand spielt keine Rolle, d.h., zählt wie Null. - Alle Spieler erhalten ihre gesamten Arbeiter-Karten zurück. - Jeder Spieler gibt die Anzahl erhaltener Steine bekannt und darf diese dann verbergen. - Sonder-Eigenschaften bleiben aufgedeckt vor den Spielern liegen. 	<p>1.) Reihum setzt jeder Spieler 1 Stein in eine beliebige Pyramide, bis alle Steine verteilt sind.</p> <p>2.) Alle unteren Ebenen in allen Pyramiden müssen vollständig belegt sein, bevor eine nächst höhere Ebene belegt werden darf.</p> <p>3.) Ein Spieler muss in allen tieferen Ebenen einer Pyramide mind. 1 Stein haben, um in der nächst höheren Ebene Steine einsetzen zu können.</p> <p>Doppelzug: kostet 1 Stein in den allgemeinen Vorrat.</p> <p>Freiwilliges Passen für 1 Runde: kostet 1 Stein in den allgemeinen Vorrat.</p> <p>Bonusstein: Wird durch Einsetzen eines Steines eine Ebene komplett belegt, erhält der Spieler mit allein den meisten Steinen (von allen Beteiligten) dort 1 Bonusstein in die nächste Ebene. Liegen dort schon Steine (aus Vorrunden), gibt es nichts, ebenso wie in der obersten Ebene.</p> <p>Erzwungenes Passen: Kann gemäß Bauregeln kein Stein gesetzt werden, muss 1 Stein in den allgemeinen Vorrat abgegeben werden. Als Ausgleich erhält man 1 Gold.</p> <p>Phase C - Wertung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nachdem alle erhaltenen Steine verbaut wurden, erfolgt eine Wertung und Auszahlung in Gold. - Jede Ebene jeder Pyramide (auch teilbelegte Ebenen) wird betrachtet. - Der höhere Gold-Wert neben der Ebene geht an den Spieler mit den meisten Steinen, der kleinere Wert an den Spieler mit den zweitmeisten Steinen. - Gleichstand: Jeder Beteiligte erhält die volle Prämie seines Ranges. Mehrere Erste = trotzdem auch Prämien für Zweitplatzierte. Gibt es keine Zweitplatzierten, verfallen deren Prämien. <p>Verschleiß:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nach Abschluss aller Wertungen verliert jeder Spieler für jede Ebene, für die er Gold bekam, 1 eigenen Stein in den allgemeinen Vorrat. - Liegt dadurch kein eigener Stein mehr in einer Ebene, verfallen alle eig. Steine höherer Ebenen. Diese Steine werden entfernt. <p>Neue Runde:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jeder Spieler hat wieder 8 Arbeiterkarten und sein Gold, aber keine Pyramidensteine. - Startspieler wird, wer die Sonder-Eigenschaft dafür hat. - Die übrigen Sonder-Eigenschaften werden auf die Steinbrüche gelegt. - Sondereigenschaften, die sofort gelten, können nur direkt nach Erhalt eingesetzt werden. <p>Spiel-Ende:</p> <p>Nach der 3. Wertung ist Spiel-Ende. Der Spieler mit dem meisten Gold gewinnt.</p> <p>Gleichstand: Es gewinnt nun, wer die wenigsten Steine im allgemeinen Vorrat hat.</p> <p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 10.08.05 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</p>

	Ausführung:	Was bringt der Marker?		Ausführung:	Was bringt der Marker?
	SOFORT (MUSS)	Auf einen Steinbruch mit noch verdeckten Arbeiterkarten legen. Spieler ist vor Karten mit "-3" geschützt.		in Transportphase (DARF)	2 Steine mehr transportieren als mit Arbeiterkarten möglich wäre.
	SOFORT (DARF)	1 beliebigen eigenen Stein aus einer Pyramide in unterste Ebene einer beliebigen Pyramide setzen.		In Bauphase (DARF)	1x Passen, ohne 1 Stein zu zahlen.
	SOFORT (DARF)	1 eigenen Stein aus allgem. Vorrat in unterste Ebene einer beliebigen Pyramide setzen.		in Bauphase (DARF)	1x Doppelzug ausführen, ohne 1 Stein zu zahlen.
	SOFORT (MUSS)	Startspieler (ggf. auch sich selbst) festlegen. Marker verbleibt bei Startspieler, bis ein neuer Startspieler festgelegt wurde.			

Nach der Nutzung einer Sondereigenschaft verfällt diese. Das gilt auch, wenn eine SOFORT (DARF)-Aktion nicht direkt genutzt wird.