

Tititicaaca

Autor:
Corné van Moorsel

Gestaltung:
Christof Tisch

Einführung

In **Titicaca** versuchen bewaffnete Stämme, die besten Felder an den Seen zu besetzen. Um von weiteren Feldern zu profitieren, können Länder gemeinsam mit den Stämmen in benachbarten Feldern gebildet werden. Länder können zusammenwachsen, so lange beide Länder durch den Zuwachs einen neuen Landtyp gewinnen. Auf diese Art und Weise werden die Länder größer und größer ...

Spielmaterial

- 12 Spielplanteile mit: -15 Seen, numeriert von 1 bis 15 -33 Landfeldern (Sechseckfelder), bestehend aus 5 verschiedenen Typen von Landschaft (im folgenden kurz „Landtypen“)
- 45 schwarze Grenzstäbchen
- 41 Waffenplättchen, in den Werten 1 (Schild), 2 (Schwerter), 4 (Speere) und 6 (Pfeile und Bogen)
- 10 Tempel (graue Plättchen, jeweils 5 mit „+1“ und 5 mit „+2“ auf der Unterseite)
- Siedlungen (Häuser) in den 5 Spielerfarben: 16 gelb, 16 rot, 13 orange, 11 lila und 11 pink
- eine zweiteilige Wertungstafel • 1 Pfeilplättchen • 5 Regelzusammenfassungen

Spielvorbereitung

- Jeder Spieler nimmt sich die Häuser einer Farbe.
Im Spiel zu zweit werden nur die Farben rot und gelb verwendet, im Spiel zu dritt rot, gelb und orange.
- Jeder Spieler erhält Waffen im Wert von 20: 2 Schilde, 2 Schwerter, 2 Speere und 1 Pfeil und Bogen.
(Waffen können jederzeit gegen eine gleichwertige Kombination von anderen Waffen eingetauscht werden.)
- Jeder Spieler erhält 2 Tempel: je einen mit „+1“ und einen mit „+2“ auf der Unterseite.
- Die 12 Spielplanteile werden zufällig und verdeckt ausgelegt, um eine ‚kreisförmige‘ Landschaft zu formen.
Die Spielplanteile werden umgedreht, nun sieht man die Landschaft bestehend aus Seen und Landschaften verschiedenen Typs.
Hinweis: für ein Spiel zu dritt wird der Spielplanteil mit dem See 1 nicht verwendet. Im Spiel zu zweit entfällt zusätzlich der Spielplanteil mit See Nummer 7.
- Die Wertungstafel wird bereitgelegt.
- ein Haus pro Spieler wird neben der Wertungstafel bereitgelegt.
- Die schwarzen Grenzstäbchen werden neben der Landschaft bereitgelegt.

- Ein Spieler erhält das Pfeilplättchen.
- Die Regelzusammenfassungen werden verteilt.

Spielziel

Zwei mal während des Spiels werden Siegpunkte vergeben, gefolgt von einer Schlußwertung am Ende des Spiels.

Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl gewinnt.

Der beste Weg, das Spiel kennenzulernen ist, zunächst den Abschnitt „Siegpunkte in den Ländern“ mit den zugehörigen Beispielen 2a bis 2e, und danach die kompletten Regeln zu lesen.

Spielrunden

In jeder Spielrunde wird um die freien Landfelder (kurz Felder) an den Ufern eines Sees gestritten.

In der ersten Spielrunde geht es um die freien Felder um den See Nummer 1, in der zweiten Runde um die Felder um See 2 und so weiter bis See 15. (Wenn ein See keine freien Nachbarfelder hat, entfällt die jeweilige Spielrunde).

Waffen wählen: (Beispiel 1)

Jede Spielrunde beginnt damit, dass jeder Spieler geheim eine beliebige Menge von Waffen seines Vorrates auswählt.

Jeder Spieler legt die gewählten Waffen vor sich in der Nähe des Spielfeldes ab.(!)

Der Spieler, der die Waffen mit dem höchsten Gesamtwert gewählt hat, ist als erster am Zug (siehe „Spielzug“).

Danach folgt der Zug des Spielers mit dem zweithöchsten Gebot und so weiter.

Es müssen mindestens Waffen im Wert 1 (Schild) geboten werden, um überhaupt zum Zug zu kommen.

Gebotene Waffen werden am Beginn des eigenen Zuges abgegeben.(!)

Wenn weniger freie Felder als Gebote vorliegen, werden ein oder mehrere Spieler keinen Zug ausführen können.

Diese nehmen die gewählten Waffen in ihren Bestand zurück.

Falls Waffen im gleichen Gesamtwert gewählt wurden:

Das Pfeilplättchen bestimmt die Reihenfolge der Spieler. Der Besitzer dieses Plättchens ist bei Gleichstand stärker als die im Uhrzeigersinn nachfolgenden Spieler. Diese Reihenfolge setzt sich fort, so dass der Spieler rechts vom Besitzer des Pfeilplättchens im Falle eines Gleichstandes immer der schwächste ist.

Das Pfeilplättchen erhält am Ende jeder Spielrunde der Spieler, der in dieser Runde als letzter am Zug war.



Spielzug

Der Spieler am Zug (festgelegt durch die gebotenen Waffen) führt die folgende(n) Aktion(en) (in der angegebenen Reihenfolge) aus:

1. Der Spieler platziert eines seiner Häuser auf ein freies Nachbarfeld des aktuellen Sees dieser Runde. (Beispiel 4, Teil 1) Dieses neu besetzte Feld bildet ein neues Land der Größe eines Feldes. Ein Land wird durch Seen und die schwarzen Stäbchen begrenzt. Dazu werden Grenzstäbchen an die Grenzen des neu besetzten Feldes zu Nachbar-Landfeldern gelegt, wo bisher noch keine liegen.
2. (optional) Der Spieler kann sein neues Land mit einem Land mit mindestens einem direkt benachbarten Feld verbinden (Beispiel 4, Teil 2).

Damit dies möglich ist, muss das neue Land aus einem Landtyp bestehen, der noch nicht in dem anzuschließendem Land zu finden ist. Wenn dies gegeben ist, können die Grenzstäbchen zwischen diesen beiden Ländern entfernt werden; dadurch entsteht ein größeres Land.

3. (optional) Der Spieler kann 2 andere(!) Länder, die mindestens ein Grenzstäbchen gemeinsam haben, verbinden. (Beispiel 4, Teil 3)

Dazu müssen folgende 3 Bedingungen erfüllt sein:

- Mindestens eines der beiden Länder muss ein Haus des Spielers enthalten.
- Mindestens eines der beiden Länder muss benachbart zu dem Land sein, welches das neu besetzte Feld des Spielers beinhaltet. (zu benachbarten Ländern siehe Beispiel 3!)
- Beide Länder beinhalten mindestens einen Landtyp, der im jeweils anderen Land nicht zu finden ist.

Um zwei Länder zu verbinden, werden die gemeinsamen Grenzstäbchen zwischen diesen Ländern entfernt.

4. (optional) Der Spieler kann einen Tempel in einem seiner Felder errichten (Beispiel 4, Teil 4)

- In dem Land, das das neu besetzte Feld beinhaltet oder
 - In einem Land, das zu dem Land mit dem neu besetzten Feld benachbart ist (Beispiel 3, benachbarte Länder)
- In jedem Feld kann sich nur ein Tempel befinden. Die „+1“/„+2“ werden verdeckt abgelegt.

Siegpunkte in den Ländern (siehe Beispiele 2a bis 2e)

Jedes Land wird wie folgt abgerechnet:

- Die meisten Häuser in einem Landtyp: Punkte = Anzahl Felder, aus denen das Land besteht
- Die meisten Häuser insgesamt: Punkte = Anzahl der Seefelder, die an dieses Land angrenzen

Bei Gleichstand zwischen 2 oder mehr Spielern in der Anzahl Häuser in einem Landtyp oder im Land insgesamt: (Beispiel 2c/d/e)

Für jeden beteiligten Spieler wird die Anzahl der Seefelder, die zu seinen Feldern (des aktuell ausgewerteten Landtyps beziehungsweise des Landes insgesamt) benachbart sind und der Wert der Tempel in diesen Feldern (dazu die Tempelplättchen aufdecken) ermittelt. Der Spieler mit der höchsten ermittelten Summe aus der Anzahl benachbarter Seen und Wert seiner Tempel erhält die Siegpunkte. Herrscht weiterhin ein Gleichstand, werden die Siegpunkte gleichmässig abgerundet an alle daran beteiligten Spieler verteilt; ein eventueller Rest verfällt.

Beispiel: 5 Punkte verteilt auf 2 Spieler ergibt 2 Punkte für jeden der beiden Spieler.

Siegpunktvergabe

Siegpunkte nach See 5 und See 10:

Jeder Spieler erhält:

- Siegpunkte im Gesamtwert der noch im Bestand des Spielers vorhandenen Waffen.
- die Siegpunkte für die Länder, die zu See 5 und später zu See 10 benachbart sind. (siehe „Siegpunkte in den Ländern“) Die Tempel aus diesen Ländern werden den Spielern zum späteren erneuten Einsatz zurückgegeben. (Siegpunkte werden auch verteilt, wenn die Runden 5 oder 10 übersprungen wurden, da keine freien Felder an dem entsprechenden See zu vergeben waren)



Siegpunkte zu Spielende:

Jeder Spieler erhält:

- je einen Siegpunkt für jedes eigene Haus auf dem Plan.
- je 3 Punkte für jedes Haus in der längsten Kette von eigenen Häusern (die Häuser dieser Kette können dabei in verschiedenen Ländern stehen).
- Siegpunkte im Gesamtwert der noch im eigenen Bestand vorhandenen Waffen.
- Die entsprechenden Siegpunkte für die Abrechnung aller Länder (siehe „Siegpunkte in den Ländern“).

Neue Waffen

Jeder Spieler erhält neue Waffen nach See 5 und See 10:

- Waffen im Gegenwert der Anzahl eigener Häuser auf dem Plan.
- Für jedes Haus in der längsten zusammenhängenden Kette eigener Häuser Waffen im Gegenwert von drei (diese Häuser können in verschiedenen Ländern stehen).

Beispiel: ein Spieler hat nach Runde 5 insgesamt 4 Häuser auf dem Plan, keines dieser Häuser steht direkt neben einem anderen. Dafür erhält er Waffen im Gegenwert von $4 + 3 \times 1$ (die längste Kette besteht aus einem Haus) = 7. Die neuen Waffen werden zum Bestand des Spielers hinzugefügt. (Die Verteilung erfolgt nach der Berechnung der „Siegpunkte nach See 5 und See 10“.)



Spielende

Das Spiel endet, wenn nach einer Spielrunde keine freien Felder mehr vorhanden sind. Sollten nach See 15 noch freie Felder vorhanden sein, wird so lange weitergespielt, bis alle Felder belegt sind oder kein Spieler mehr Waffen in seinem Bestand hat. In diesen zusätzlichen Spielrunden kann der jeweilige Spieler am Zug jedes beliebige noch freie Feld auswählen.

Zu wenig Häuser (Sonderregel, nur anwenden, wenn wirklich nötig)

Wenn die Häuser eines Spielers nicht ausreichen, können zwei benachbarte Felder dieses Spielers dadurch gekennzeichnet werden, dass ein Haus genau auf die Grenze zwischen den beiden Feldern gestellt wird. Dieses hat keinen weiteren Einfluss auf das Spiel: jedes der beiden Felder wird so behandelt, als würde ein Haus darin stehen.

Hinweis für das erste Spiel

Man sollte sich überlegen, wie viele Waffen man später noch benötigen wird, und nicht zu viel bieten.

Übersetzung: Erik Foltin.

Regelfragen: erik.foltin@gmx.de

Herausgeber:



Einsteinstraat 4H
6227 BX Maastricht
(Netherlands)
tel. 00 31-43-3 61 20 14
info@cwali.com
www.cwali.com

Titicaca Spielmaterial

- Waffen
(Schild – Wert 1, Schwerter – Wert 2,
Speere – Wert 4, Pfeil und Bogen – Wert 6)
- Pfeilplättchen
- Felder
(Wiese, Wald, Gebirge, Savanne, Pampa)
- Seen • Häuser • Tempel • Grenzstäbchen

Die Stäbchen und Seen begrenzen ein Land. Das abgebildete Land besteht also aus 4 Feldern.

Beispiel 1: Spielreihenfolge

Wir sind in Spielrunde 8 und der See 8 hat 3 benachbarte freie Felder. Klaus, Wolfgang, Reiner und Alan wählen gleichzeitig die Waffen aus. Sie wählen jeweils Waffen im Wert von 6 (Klaus), 3 (Wolfgang), 2 (Reiner) und 3 (Alan).

Klaus hat am meisten geboten, daher zieht er als erster.

Wolfgang und Alan boten gleich viel – in solchen Fällen entscheidet das Pfeilplättchen die Reihenfolge im Uhrzeigersinn.

Momentan hat Wolfgang das Plättchen, da er in der letzten Runde als letzter am Zug war. Daher spielt Wolfgang als zweiter und Alan als dritter.

Dann sind alle freien Felder besetzt. Reiner zieht sich zurück und nimmt die gebotenen Waffen wieder in seinen Bestand.

Beispiel 2: Siegpunkte in den Ländern

die meisten Häuser in einem Landtyp:

Punkte = Anzahl Felder im Land

meiste Häuser insgesamt:

Punkte = Anzahl Seen an diesem Land

Beispiel 2a:

- Landgröße: 1 Feld
Wald: 1 Punkt für Gelb.
- Benachbarte Seefelder: 3.
Auch diese 3 Punkte erhält Gelb.

Beispiel 2b:

- Landgröße: 3 Felder.
Pampa: 3 Punkte für Rot.
Wiese: 3 Punkte für Gelb.
Wald: 3 Punkte für Rot.
- Benachbarte Seefelder: 5.
Das bedeutet 5 Punkte für Rot, da Rot die meisten Häuser im Land hat.

Beispiel 2c:

- Landgröße: 2 Felder.
Pampa: 2 Punkte für Orange.
Wald: 2 Punkte für Lila.
- Benachbarte Seefelder: 3.
Das bedeutet 3 Punkte für den Spieler mit den meisten Häusern insgesamt. Das sind sowohl Orange als auch Lila.
Bei Gleichstand wird ermittelt, welcher Spieler die meisten Tempelpunkte in und Seen um sein Feld hat. Beide Spieler haben keinen Tempel, und beide haben je zwei benachbarte Seefelder. Daher werden die drei Punkte abgerundet verteilt: Beide Spieler erhalten je einen Punkt.

Beispiel 2d:

- Landgröße: 4 Felder.
Savanne: 4 Punkte für Orange.
Pampa: Rot und Gelb haben beide 1 Haus in Feldern der Pampa. Sie haben keine Tempel. Gelb hat die meisten (3) benachbarten Seen und erhält die 4 Punkte.
Wiese: 4 Punkte für Lila.
- Benachbarte Seefelder: 3.
4 Spieler haben je 1 Haus, es gibt keine Tempel. Gelb hat die meisten benachbarten Seefelder und erhält daher weitere 3 Punkte.

Beispiel 2e:

- Landgröße: 8 Felder.
Savanne: 8 Punkte für Orange.
Pampa: 8 Punkte für Rot, da Rot 2 und Gelb nur 1 Haus in der Pampa hat.
Wiese: Gelb und Lila haben je ein Haus auf Wiesen. Lila hat 2 benachbarte Seen und einen „+1“-Tempel (ergibt 3), Gelb hat 3 und

„+2“ (ergibt 5); daher erhält Gelb die 8 Punkte.

Wald: 8 Punkte für Rot.

Gebirge: 8 Punkte für Gelb.

- Benachbarte Seefelder: 7.
Rot und Gelb haben je 3 Häuser insgesamt. Rot hat zu seinen Häusern je 2, 2 und 1 benachbarte Seefelder (ergibt 5). Gelb hat 2, 3 und 3 (also 8) benachbarte Seen und zusätzlich einen „+2“-Tempel (macht 10). Daher erhält Gelb die 7 Punkte.

Tipp: zur Kennzeichnung bereits abgerechneter Landtypen die jeweiligen Häuser auf die Seite legen.

Beispiel 3: Benachbarte Länder

Regel:

Zwei Länder sind benachbart, wenn sie mindestens einen See oder ein Grenzstäbchen gemeinsam haben!

Land **X** ist benachbart zu Land **Y**.
Sie haben ein gemeinsames Grenzstäbchen und 2 gemeinsame Seen (See 4 und 8).

Land **Y** ist auch benachbart zu Land **Z**,
da diese Länder gemeinsame Seen haben (die Seen 1, 3 und 10)

Land **X** ist nicht benachbart zu Land **Z**
da sie kein gemeinsames Grenzstäbchen und keine gemeinsamen Seen haben.

Beispiel 4: Ein kompletter Zug

Teil 1 und die optionalen Teile 2, 3 und 4

Teil 1. Wir sind in Runde 8, es geht also um die freien Felder um See 8.
Das rote und lilane Haus stammen aus Runde 3. Orange hat als erster Spieler in Runde 8 bereits ein Haus gesetzt, nun ist Gelb am Zug.
Gelb hat zwei mögliche freie Felder (Savanne oder Wald) und entscheidet sich für das Savannenfeld. Gelb legt ein Grenzstäbchen, um das

neue 1-Feld-Land einzugrenzen.

Teil 2. Nun kann Gelb sein neues 1-Feld-Land an ein anderes Land anschliessen.

Die drei Länder **A**, **B** und **C** haben eine Landgrenze zu dem neuen Land. Aber Land **C** kommt nicht in Frage: in diesem Land ist bereits ein Savannenfeld.

Land **A** und **B** haben noch kein Savannenfeld. Gelb beschliesst, das neue Land und Land **B** zu einem Land, das dann 2 Felder gross ist, zu verbinden.

Teil 3. Jetzt kann Gelb zwei andere Länder verbinden.

Gelbes Land **B** hat 5 benachbarte Länder (**A**, **C**, **D**, **E** und **F**). (**E** und **F** sind zu **B** wegen gemeinsamer Seen benachbart: z. B. See 6 für **E** und **B**) Gelb kann nichts mit den Ländern **A** und **C** anfangen, da diese keine Grenzstäbchen mit anderen Ländern gemein haben.

Land **F** kann nicht mit Land **E** verbunden werden, da es keinen Landtyp in **F** gibt, der noch nicht in Land **E** vorhanden ist.

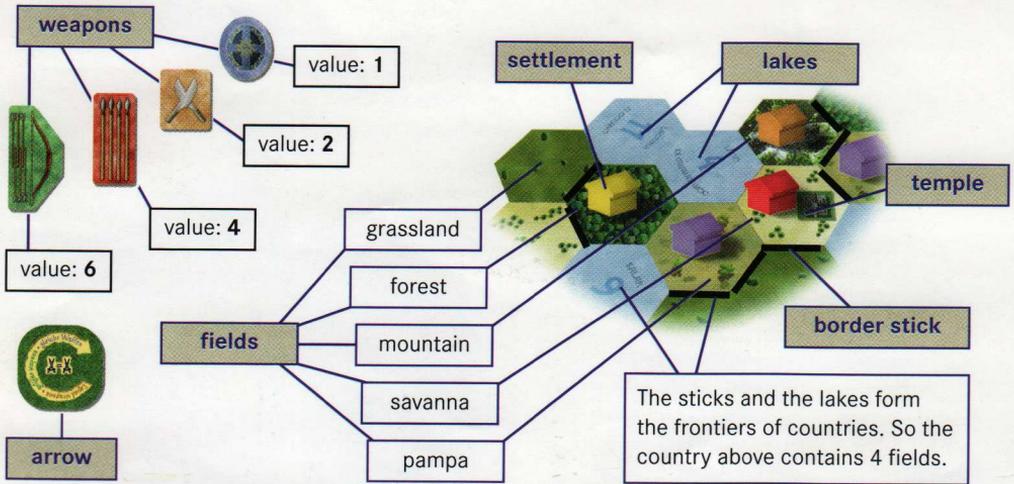
Die Länder **D** und **E** jedoch haben ein gemeinsames Grenzstäbchen, und in beiden Ländern gibt es einen Landtyp, der im jeweils anderen Land nicht zu finden ist (Wiese und Savanne).

Gelb verbindet die Länder **D** und **E**, es entsteht ein Land in der Grösse von 4 Feldern.

Teil 4. Nun kann Gelb einen Tempel in sein neues Feld in Land **B** oder in einem Land, welches zu Land **B** benachbart ist, einsetzen. Im Beispiel sind dies die Länder **A**, **C** und **F** und das neu entstandene 4-Feld-Land. Gelb hat Häuser in diesem 4-Feld-Land und setzt dort einen Tempel.

Taktik: In **Teil 2** schien das 3-Feld-Land **A** für Gelb profitabler zu sein, um es mit dem neuen Land zu verbinden. Aber Gelb entschied sich für Land **B**, wodurch er in einem Land ist, das mit den Ländern **D/E** benachbart ist. Dadurch konnte er **D** und **E** in **Teil 3** verbinden, wodurch er dort eine Mehrheit erhielt. Der Tempel (**Teil 4**) kontert den potenziellen Gleichstand von Rot im Gebirge.

Titicaca components



Example 1: Order of turns

Suppose it's round 8 and lake 8 has 3 empty adjacent fields for the players. Claus, Wolfgang, Reiner and Alan choose an amount of weapons simultaneously. They choose respectively 6, 3, 2 and 3 weaponspoints.

Claus bid the most, so he gets the first turn.

Wolfgang and Alan share the second place. In such cases the arrow tile decides the order clockwise. Wolfgang has the arrow tile because he had the last turn in the former round. So Wolfgang is the second player to play his turn and Alan the third.

Then all empty fields are occupied so Reiner withdraws and takes his chosen weapons back into his stock.



Example 2: Counting points in countries

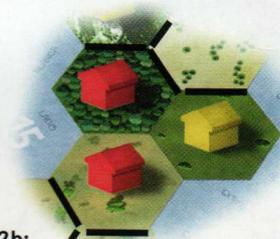
Most houses in a type of land:
Most houses in total:

Points = number of fields in the country
Points = number of lakes bordering the country



Example 2a:

- Country size: 1 field.
Forest: 1 point for Yellow.
- Adjacent lake hexes: 3 lakes.
These 3 points are for Yellow too.



Example 2b:

- Country size: 3 fields.
Pampas: 3 points for Red.
Grassland: 3 points for Yellow.
Forest: 3 points for Red.
- Adjacent lake hexes: 5 lakes.
Thus 5 points for Red, because Red has the most settlements.

Example 2c:

- Country size: 2 fields.
Pampas: 2 points for Orange.
Forest: 2 points for Purple.
- Adjacent lake hexes: 3 lakes.
That means 3 points for the player with the most houses in total, but Orange and Purple are tied.
Then you look which player has the most temple-points in plus lakes around his field. Neither player has a temple and both players have 2 adjacent lake hexes. Then you divide the 3 points. Both get 1 point (rounding down).



Example 2d:

- Country size: 4 fields.
Savanna: 4 points for Orange.
Pampas: Red and Yellow have both 1 settlement on pampas fields. They don't have temples. Yellow has the most adjacent lakes (3), so Yellow gets the 4 points.
Grassland: 4 points for Purple.
- Adjacent lake hexes: 3 lakes.
4 players have 1 house each. There are no temples. Yellow has the most adjacent lakes, thus gets 3 points.



Example 2e:

- Country size: 8 fields.
Savanna: 8 points for Orange.
Pampas: 8 points for Red, because Red has 2 houses and Yellow 1 on pampas fields.
Grassland: Purple and Yellow have 1 house in grassland. Purple has 2 adjacent lakes and a »+1« temple (makes 3), Yellow has 3 and »+2« (makes 5).
So the 8 points go to Yellow.
Forest: 8 points for Red.
Mountains: 8 points for Yellow.
- Adjacent lake hexes: 7 lakes.
Red and Yellow both have 3 houses in total. Red has around his houses 2 plus 2 plus 1 lake hex (makes 5). Yellow has 2 plus 3 plus 3 (makes 8) adjacent lakes and a »+2« temple (makes 10). So the 7 points for the total majority go to Yellow.

Tip: Turn the houses in calculated types of land on their sides, to see which are calculated.

Example 3: Adjacent countries

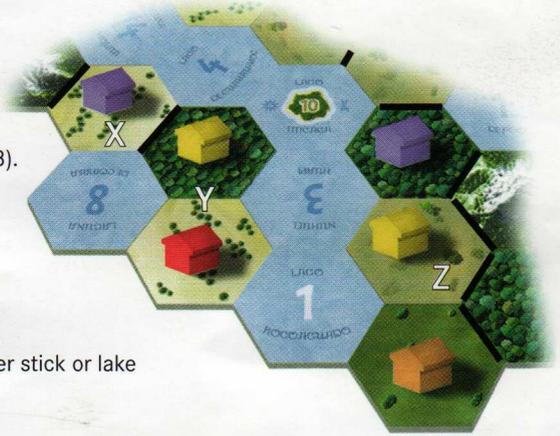
Rule:

Two countries are adjacent if they share at least one border stick or border lake!

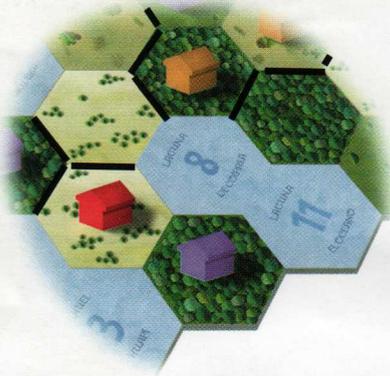
Country X is adjacent to country Y. These countries share a border stick and have 2 border lakes in common (lake 4 and 8).

Country Y is adjacent to country Z too, because these countries share border lakes (lake 1, 3 and 10).

Country X is not adjacent to country Z because these countries do not have a border stick or lake in common.



Example 4: A complete turn: part 1 and the optional parts 2, 3 and 4



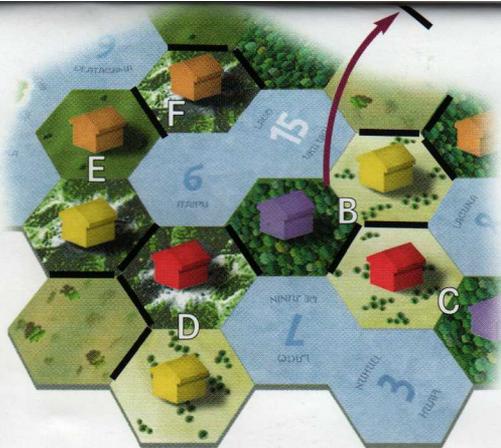
Part 1. It's round 8, for the empty fields around lake 8. The red and purple house were placed in round 3. Orange was the first to place a house in round 8 and now it's Yellow's turn. Yellow has 2 possible places (savanna and forest) for a settlement and chooses the savanna field. He places a black border stick to border yellow's new 1-field-country.

Part 2. Now Yellow can add his new 1-field-country to another country.

Three countries have an adjacent field: A, B and C. But country C is no option because that country already has a savanna field.

Country A and B do not have a savanna field yet. Yellow chooses to combine his country to country B to make it one 2-fields-country.





Part 3. Then Yellow can combine 2 other countries.

Yellow's new shared country **B** has 5 adjacent countries (**A**, **C**, **D**, **E** and **F**). (Country **E** and **F** are adjacent to country **B** because they have a border lake in common: lake 6 in case of **E** and **B**.)

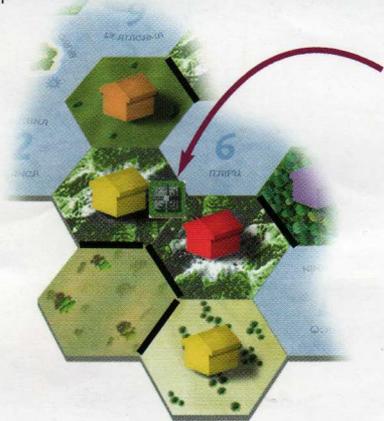
Yellow cannot do anything with country **A** and **C** (see above) because these countries do not have a neighbouring other country with adjacent fields. Country **F** cannot be combined with country **E** because country **F** has no type of land which isn't in country **E**.

But country **D** and **E** have adjacent fields and both countries have a type of land which isn't present in the other country (grassland and savanna).

Yellow does combine those countries to make it one 4-fields-country.

Part 4. Yellow's last option is to place a temple in his new field in country **B** or in a country adjacent to country **B**.

Country **B** has 4 adjacent countries now: country **A**, **C** and **F** (see above) and the new 4-fields-country. Yellow has settlements in this 4-fields-country and places a temple there.



Tactics: In **Part 2** the 3-fields-country **A** seemed to be more profitable for Yellow to combine with his new 1-field-country. But Yellow combined with country **B** in order to be in a country adjacent to country **D/E**. Then he could combine country **D** and **E** in **Part 3** to get a majority there. The temple (**Part 4**) gives Yellow the majority over Red in mountain fields.