



Quetzalquatl, de God van de cacao bij de Azteken, waakt over het voedsel van de Goden. In dit spel zet je elke ronde je cacaokaarten zo slim mogelijk in op 6 verschillende locaties om op die manier de gunst van de Goden te winnen, oogstpunten binnen te halen of aan de piramide te bouwen. Aan het einde van het spel wordt gekeken wie het grootste offer aan Quetzalquatl gebracht heeft. Daarna wordt duidelijk wie zich de winnaar van het spel mag noemen.



Het spelverloop is eenvoudig en overzichtelijk. In een ronde worden 6 verschillende locaties, genummerd 1 t/m 6, achter elkaar doorlopen.

### SPELVOORBEREIDING

Het spelbord wordt in het midden van de tafel gelegd. Hierop staan, kloksgewijs, 6 locaties afgebeeld die elke ronde doorlopen worden. In het midden van het spelbord bevindt zich de offerplaats (A). De Chocolatl-figuur en de "oude man"-figuur worden op de betreffende velden bij locatie 1 gezet. De verbeteringskaarten worden in twee stapels gesorteerd volgens de symbolen op de achterzijde. Beide stapels worden vervolgens afzonderlijk geschud en gedekt naast het spelbord gelegd. Elke speler kiest een kleur en krijgt een set cacaokaarten (13 stuks in de waarden van 0 tot en met 12), 9 markeerstenen en 1 schijfje in deze kleur. Met het schijfje van elke speler wordt op het veld „0“ van het puntenspoor (B) een stapel gemaakt. De volgorde van de schijfjes is willekeurig. Elke speler krijgt eveneens een overzichtskaart met daarop aan de voorkant de 6 locaties, afgebeeld in een rij, en op de achterkant een beknopt overzicht van de verschillende biedregels en de eindtelling. De spelers leggen deze kaart met de voorkant naar boven voor zich neer. Eén overzichtskaart kan met de achterkant naar boven naast het spelbord neergelegd worden, om de spelers tijdens het spelen van dit spel te helpen.

### SPELMATERIAAL



5x 9 markeerstenen



7 bonustegels voor de hutten in het dorp



1 rondsteen



1 „oude man“-figuur, 1 Chocolatl-figuur



12 verbeteringskaarten (met zwarte rand)



5x 13 cacaokaarten in 5 kleuren



3 cacaodobbelstenen en 7 bonusdobbelstenen



5 schijfjes in de spelerkleuren



6 overzichtskaarten/spelerhulpen

1 spelbord  
spelregelboek

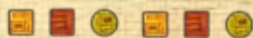
## HET BEGIN VAN HET SPEL – HET OFFER

*Cacao was de drank der goden en werd dan ook in grote hoeveelheden in de Azteekse tempels gevonden.*

Voordat het eigenlijke spel begint, moeten alle spelers één van hun 13 cacaokaarten gedekt op de offerplaats in het midden van het spelbord leggen (A). Deze kaart kan gedurende het spel niet meer ingezet worden, maar brengt aan het einde zoveel punten op als de waarde op de kaart. De speler die hier het meest heeft geofferd ontvangt aan het einde van het spel nog eens 3 overwinningspunten extra.

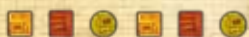
## SPELVERLOOP

Het spel verloopt over meerdere ronden, met een maximum van 7 ronden. In elke ronde zetten de spelers 2 cacaokaarten in per locatie. Nadat de 6 locaties vervolgens één voor één afgehandeld zijn, begint een nieuwe spelronde.



## VOORBEREIDING AAN HET BEGIN VAN ELKE RONDE

1. De 3 witte cacaodobbelstenen worden geworpen en met het gegooide aantal ogen goed zichtbaar op de plantages (locatie 2) gelegd.
2. Een nieuwe zwarte dobbelsteen (de waarde doet er niet toe) wordt op het dobbelsteenveld in het dorp (locatie 3) gelegd.
3. Aan het begin van het spel start de rondesteen op het veld met de 8 en de 4 eronder. Elke volgende ronde schuift de rondesteen één veld naar rechts op locatie 5: de bereidingsplaats van de chocolatl drank.
4. De bovenste kaart van elke stapel verbeteringskaarten wordt open op de kaartvelden (met waarden 6 en 3 -bij locatie 6-) gelegd.



## HET BIEDEN

Elke ronde zetten de spelers hun 12 cacaokaarten in op de 6 locaties van het spelbord waarbij er steeds met 2 kaarten per locatie geboden moet worden. De spelers zetten hun kaarten gelijktijdig in. De som van de op de kaarten afgebeelde waarden is het totale bod van de speler voor deze locatie. Er zijn 3 verschillende manieren om de cacaokaarten in te zetten. Welke van deze 3 manieren dient te worden gebruikt, hangt af van de kleur van het veld waarop het voorste schijfje op het puntenspoor ligt:



Als het voorste schijfje op een goudkleurig veld staat, wordt afzonderlijk voor de 6 locaties ingezet: de spelers leggen onmiddellijk 2 kaarten gedekt bij het veld van locatie 1 (de tempel van Chocolatl) van hun overzichtskaart, waarna alle spelers hun ingezette kaarten opendraaien en deze locatie direct gewaardeerd wordt. Op deze manier gaat men één voor één en kloksgewijs verder met de 5 overige locaties.

Begin van het spel:

Elke speler....

- kiest één van zijn cacaokaarten uit en
- legt deze gedekt op de offerplaats



De offerplaats

## Voorbereiding van elke ronde



Bieden:

- Elke speler plaatst een bod, bestaande uit twee kaarten per locatie.
- Het voorste schijfje op het puntenspoor bepaalt de manier van bieden.



Als het voorste schijfje op een rood veld (of veld "0") staat, moeten alle spelers direct aan het begin van deze ronde al hun 12 kaarten gedekt neerleggen bij de velden van de 6 verschillende locaties op hun overzichtskaart (2 per locatie). Vervolgens worden de kaarten bij de eerste locatie opgedraaid, en wordt deze locatie gewaardeerd. Daarna volgt de volgende locatie etc..



Als het voorste schijfje op een groen veld staat, moeten alle spelers bij elke locatie op hun overzichtskaart gedekt een kaart neerleggen. Vervolgens worden al deze kaarten opgedraaid. Hierna legt elke speler bij elke locatie gedekt een tweede kaart. Vervolgens worden de kaarten bij de eerste locatie opgedraaid, en wordt deze locatie gewaardeerd. Daarna volgt de volgende locatie etc.



Let op: alle spelers beginnen op veld "0" van het puntenspoor. Als zij hun schijfje verzetten en op een plaats terecht komen waarop al een schijfje van een andere speler staat, dan wordt het (nieuwe) schijfje daarbovenop geplaatst (dit kan van belang zijn in het geval van een gelijke stand waarbij de Chocolatl-figuur niet is betrokken, zie "gelijke stand bij het bieden" onderaan deze pagina).

Voor de spelers met het hoogste bod zijn er bij de verschillende locaties voordelen, overwinningspunten of andere bonussen te behalen, en voor de speler met het laagste bod soms nadelen. Nogmaals ter herinnering: bij elke locatie bestaat de hoogte van het bod uit de OPGETELDE WAARDE van de twee door de speler ingezette cacao kaarten.



## Locatie 1: De tempel van Chocolatl

*Het verhaal gaat dat Quatzalcoatl in de spiegel van de toekomst keek. Hij was geschokt toen hij daar zichzelf zag als oude man.*

Op deze locatie krijgt de hoogste bieder de Chocolatl-figuur. Hij ontvangt direct 1 overwinningspunt (puntenspoor) en wint -zolang hij de Chocolatl-figuur in bezit heeft- bij elke gelijke stand in een bieding.

De laagste bieder moet de „oude man“ figuur nemen en zet deze voor zich neer. De speler met deze figuur in zijn bezit moet nu bij de resterende 5 locaties één punt van zijn bod aftrekken!

Let op: In de volgende ronde geeft de „oude man“ figuur alleen op de tempel van Chocolatl een klein voordeel: de speler mag hier namelijk één punt bij zijn bod optellen.

### Gelijke stand bij het bieden:

Gelijke standen bij het bieden worden -na het bijstellen van het bod (zoals bijv. de strafpunt bij de "oude man")- altijd als volgt opgelost: is de speler die de Chocolatl-figuur voor zich heeft staan betrokken bij de gelijke stand dan wint deze speler de bieding. Is deze speler echter niet betrokken bij de gelijke stand dan wint de speler die met zijn schijfje het verst achterop op het puntenspoor staat. Staan er meerdere schijfjes op de achterste plek van het puntenspoor, dan is de speler wiens schijfje bovenop ligt de winnaar van de gelijke stand.

Voorste spelersschijfje op:

- **goudkleurig veld:** Gedekt bod maken voor één locatie (2 kaarten), waarna deze locatie gewaardeerd wordt. Dit herhalen voor de volgende locaties.
- **rood veld (of veld "0"):** Gedekt bod maken voor alle locaties (2 kaarten), daarna de locatie één voor één waarderen
- **groen veld:** Gedekt bod maken voor alle locaties (1 kaart), vervolgens opendraaien van deze kaarten. Hierna aan alle locaties gedekt 1 kaart toevoegen en daarna de locaties één voor één waarderen



### Tempel van Chocolatl (locatie 1)

- Hoogste bieder krijgt Chocolatl-figuur (1 overwinningspunt en winnaar bij elke gelijkstand in een bieding)



- Laagste bieder krijgt „oude man“ figuur (-1 bij elk volgend bod in deze ronde)



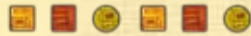
Gelijke stand:

Chocolatlfiguur wint, anders de speler met de minste overwinningspunten

## Locatie 2: de plantages

*Quetzalquatl zorgde voor een goede oogst van de door hem zo geliefde cacao.*

De hoogste bidder ontvangt een aantal overwinningsspunten gelijk aan het aantal ogen van de dobbelsteen met het hoogste aantal ogen. De op één na hoogste en de op twee na hoogste bidder ontvangen respectievelijk het tweede en derde hoogste aantal ogen in overwinningsspunten. De (eventuele) andere spelers ontvangen niets.



## Locatie 3: het dorp

*In de dorpen van de Azteken heerste altijd veel bedrijvigheid.*

De hoogste bidder kiest één van de volgende opties:

a.) Een hut bouwen. De speler plaatst een markeersteen in zijn kleur op een vrije bouwplaats in het dorp en neemt een bonustegel "+1", die hij voor zich neer ligt. De bonustegel zorgt er voor dat tijdens de rest van het spel elk bod op elke andere locatie verhoogd wordt met één punt OF



b.) De zwarte dobbelsteen nemen. De speler kan beslissen om deze dobbelsteen tijdens het spel éénmalig en op een zelf te verkiezen moment (dus ook als alle cacaokaarten zijn opgedraaid) in te zetten om zijn bod op een bepaalde locatie te verhogen. De speler gooit in dat geval de dobbelsteen. Het aantal ogen van deze worp wordt dan toegevoegd aan zijn bod. Na de worp gaat deze dobbelsteen terug naar de voorraad.

De op één na hoogste bidder neemt de overgebleven keuze.

Let op:

Bonustegels voor de hutten:

Elke bonustegel levert één bonuspunt op bij biedingen op alle andere locaties (1, 2, 4, 5 en 6). Bij het bepalen van het bod voor het dorp (locatie 3) moeten de hutten echter onderhouden worden: voor elke bonustegel in het bezit van de speler wordt zijn bod op locatie 3 verlaagd met één punt!



## Locatie 4: de piramide

*De belangrijkste heilige tombe van de Azteken was de grote piramide van Cholula.*

Op deze locatie wordt de piramide van onder naar boven gebouwd. Elke ronde worden steeds 2 markeerstenen geplaatst op de velden in de onderste nog niet volledig bezette rij van de piramide.

Aan het einde van het spel geeft elke markeersteen in de piramide één overwinningsspunt aan zijn bezitter. Bovendien geeft de meerderheid in een volledig bezette rij ook extra overwinningsspunten (zie de volgende pagina).

Voor de afhandeling van de biedingen voor de piramide zijn twee mogelijkheden:

a) Eén speler plaatst twee markeerstenen in de piramide. Dat is het geval als de hoogste bidder minstens 3 punten meer biedt dan de speler die het op één na hoogste bod heeft geplaatst

OF

b) De hoogste bidder en de op één na hoogste bidder verschillen met hun bod minder dan 3 punten. In dat geval plaatsen beide spelers één markeersteen in de piramide. De hoogste bidder beslist wie als eerste moet plaatsen: dit kan namelijk belangrijk zijn voor het krijgen van extra overwinningsspunten.



### De plantages (locatie 2)

- Hoogste bidder krijgt evenveel overwinningsspunten als de hoogste waarde van de dobbelstenen,
- Op één na hoogste bidder krijgt evenveel overwinningsspunten als de op één na hoogste waarde van de dobbelstenen, op twee na hoogste bidder krijgt evenveel overwinningsspunten als de laagste waarde van de dobbelstenen

### Het dorp (locatie 3)

- De hoogste bidder mag kiezen:
  - Hut bouwen of
  - Dobbelsteen nemen
- De op één na hoogste bidder krijgt de overgebleven keuze

Zwarte dobbelsteen:

Kan eenmalig gebruikt worden om het eigen bod te verhogen.

Hut

- +1 bij alle biedingen (behalve bij locatie 3)
- -1 bij locatie 3

### De piramide (locatie 4)

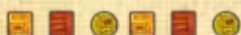
- De hoogste bidder plaatst 2 markeerstenen indien zijn bod minstens 3 hoger is dan de op één na hoogste bidder.
- Is het verschil kleiner dan zetten beide spelers 1 markeersteen

Extra overwinningspunten: Zodra een rij volledig bezet is, krijgt de speler met de meeste stenen in deze rij direct overwinningspunten: hij zet zijn schijfje evenveel punten verder op het puntenspoor als het getal dat links van deze volle rij staat. Dus minimaal 2 en maximaal 5 punten.

In geval van een gelijke stand van markeerstenen in een rij gelden de regels zoals beschreven onder locatie 1, de tempel van Chocolat, "gelijke stand bij het bieden".

#### Voorbeeld

Oranje ontvangt 5 overwinningspunten bij afronding van de onderste rij. Groen ontvangt 4 punten bij afronding van de volgende rij: er is weliswaar een gelijke stand met paars, maar groen bezit de Chocolat-figuur.



### Locatie 5: de bereidingplaats van de chocolatl drank

*Volgens de legende ontdekte Quatzalcoatl de cacao op een mysterieuze berg vol met cacao bomen.*

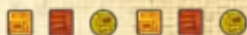
Hier kan men direct overwinningspunten behalen. Het aantal punten wordt echter elke ronde lager.

In de eerste ronde krijgt de hoogste bidder 8 overwinningspunten en de op één na hoogste bidder 4 overwinningspunten.

In de tweede ronde krijgt de hoogste bidder 7 overwinningspunten en de op één na hoogste bidder 3 overwinningspunten.

Vanaf ronde 4 krijgt alleen de hoogste bidder nog overwinningspunten.

In elke ronde verliest de speler met het laagste bod 2 overwinningspunten.



### Locatie 6: het Tachli-veld

*De Azteken hielden ervan om Tachli te spelen. Deze sport is een combinatie van basketbal en voetbal en wordt gespeeld met een harde, rubberen bal.*

Degenen die hier het hoogste bieden krijgen als beloning nieuwe, betere cacaokaarten.

De hoogste bidder ontvangt de hoogste van beide openliggende kaarten, de op één na hoogste bidder ontvangt de laagste kaart. Beide spelers moeten vervolgens hun laagste in bezit zijnde cacaokaart afgeven. De afgegeven kaarten worden niet meer gebruikt en kunnen worden teruggelegd in de doos.



**Let op:** In de laatste ronde van het spel (dat kan ook pas blijken tijdens de lopende ronde, zie "einde van het spel" op de volgende pagina) heeft een verbetering van de cacaokaarten van een speler geen zin meer. In deze ronde zijn er geen twee nieuwe cacaokaarten te winnen op deze locatie, maar 6 resp. 3 overwinningspunten voor de hoogste resp. de op één na hoogste bidder.

Extra overwinningspunten: Wanneer een rij volledig bezet is dan worden er 2-5 overwinningspunten gegeven aan de speler met de meerderheid in die rij.

#### De bereidingplaats van de chocolatl drank (locatie 5)

- Ronde 1-3: De hoogste en op één na hoogste bidder krijgen overwinningspunten
- Ronde 4-7: Alleen de hoogste bidder krijgt overwinningspunten
- Ronde 1-7: De laagste bidder verliest 2 overwinningspunten

#### Het Tachli-veld (locatie 6)

- De hoogste bidder krijgt de hoogste kaart.
- De op één na hoogste bidder krijgt de andere kaart.

Beide spelers geven hiervoor in ruil hun laagste cacaokaart af: deze kaarten gaan uit het spel.

## EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt direct na afloop van de ronde, waarin minstens één van de volgende zaken gebeurt:

- alle velden in de piramide zijn bezet. In dit geval zijn alle 7 rondes gespeeld.
- (minstens) één schijfje bereikt of passeert het veld "40" op het puntenspoor.
- (minstens) één speler heeft zijn laatste markeersteen ingezet.

De spelers maken de ronde dus nog compleet af (Let op: op locatie 6 zijn er nu geen kaarten te winnen, maar 6 resp. 3 overwinningpunten).

Wanneer een speler geen markeerstenen meer heeft om te plaatsen dan mag hij toch nog overwinningpunten scoren, alsof hij nog markeerstenen heeft. In dat geval zou men de markeerstenen van een niet gebruikte kleur kunnen gebruiken.

## EINDTELLING

Nadat de laatste ronde uitgespeeld is komt het tot een eindtelling.

Voor de spelers zijn er overwinningpunten te behalen voor:

- |   |           |
|---|-----------|
| - elke eigen markeersteen in de piramide  | 1 punt    |
| - de meerderheid van markeerstenen in de gehele piramide*                         | 3 punten  |
| <br>  |           |
| - de speler, die de Chocolatl-figuur bezit  | 3 punten  |
| - de speler, die de „oude man“-figuur bezit                                       | -3 punten |
| <br>  |           |
| - de waarde van de eigen cacaokaart op de offerplaats                             | ? punten  |
| - de hoogste cacaokaart op de offerplaats*  | 3 punten  |
| <br>  |           |
| - de worp van maximaal één zwarte dobbelsteen (die nog in bezit is van de speler) | ? punten  |

\*Let op: bij de eindtelling krijgen bij een gelijke stand alle winnende spelers hier de aangegeven punten!

De speler met de meeste punten heeft de goden het meest behaagd en mag zich de winnaar van dit spel noemen. In geval van een gelijke stand wint de speler met de cacaokaart met de hoogste waarde op de offerplaats. Is er dan nog steeds een gelijke stand winnen beide spelers.

## CREDITS

Spelontwerp: Günter Burkhardt

Illustraties and grafisch ontwerp: Ryan Laukat

Redactie: Arno en Frank Quispel ([www.quined.com](http://www.quined.com))

De spelontwerper bedankt Bernd Kovascik, Norman Kurock, Thomas Rühle en Dirk Lautner voor de talrijke testronden en de nuttige aanwijzingen.

Quined Games bedankt Luk van Lokeren, Jeroen Hollander, Malorie Laukat, Pascal Cadot, Grischa Zimmerman, Martyn F, Leonie Caljouw en Steve McKeogh voor hun trouwe inzet en steun.

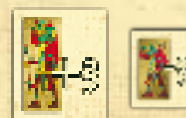
[www.quined.com](http://www.quined.com) , [info@quined.nl](mailto:info@quined.nl)

© 2010 Quined Games, Günter Burkhardt

### Einde van het spel indien:

- piramide klaar is  
OF
- 1 speler 40 of meer overwinningpunten heeft  
OF
- 1 speler zijn laatste markeersteen heeft ingezet

### EINDTELLING



Bij de eindtelling heeft de Chocolatl-figuur geen rol bij een gelijke stand!