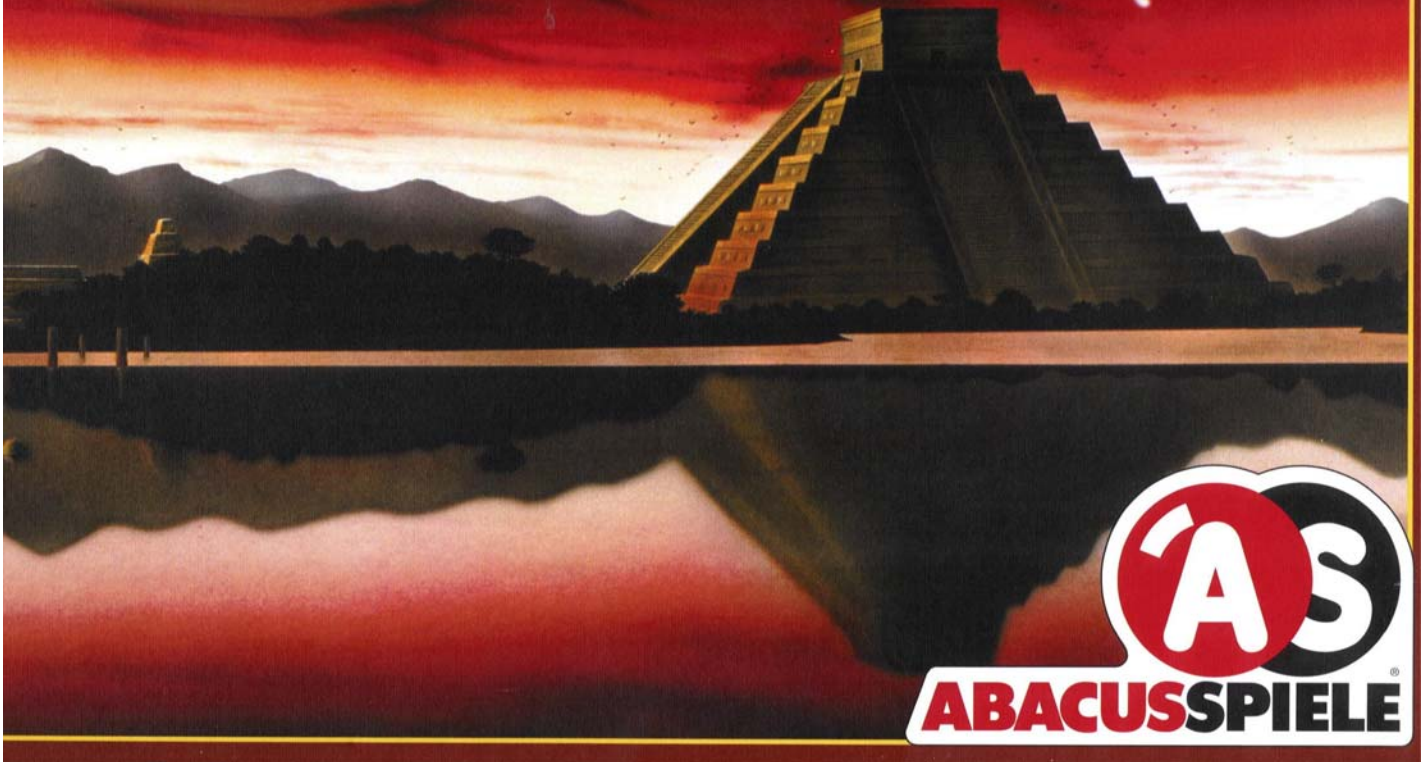


# MAYA

**Bernd EISENSTEIN**



Maya

Abacus Spiele, 2003

EISENSTEIN Bernd

3 - 5 spelers vanaf 9 jaar

120 minuten



# MAYA

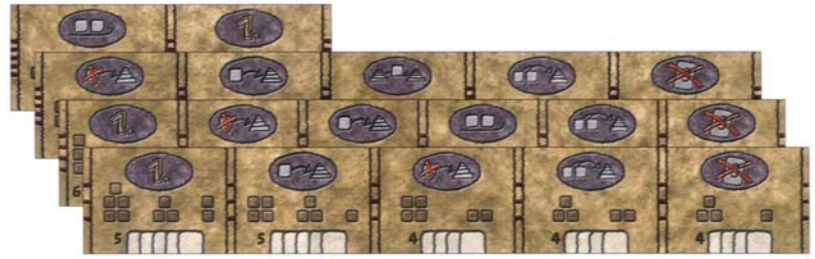
**Een bouwspel met piramides van Bernd Eisenstein.**

We bevinden ons in Midden-Amerika, nog lang voordat een zekere Cortéz met zijn brutale veroveringen begon. De cultuur van de Maya's bloeide welig. Machtige piramides zoals Tikal en Copan rezen uit de grond.

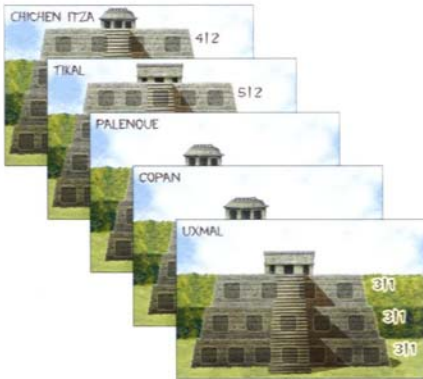
En wij als spelers kunnen dit meebelevén. Wij kruipen in de rol van bouwheer en wij stapelen steen op steen. Helaas zijn er ook concurrenten en dat leidt tot hevige ruzies op de bouwplaatsen en in de steengroeven. Nochtans kan en mag ons dit niet afleiden van het ultieme doel om de meeste bouwstenen te plaatsen in de grootste piramide en op die manier ons te verzekeren van het grootste deel van het goud van de Maya's.



**40 arbeiderskaarten**  
in vijf verschillende kleuren  
met de waardes 3, 4, 4, 5, 6, 7, 8 en -3



**3 borden (gedeeltelijk tweezijdig)**  
duiden de steengroeven aan voor 3, 4 of 5 spelers



**4 piramide kaarten**  
(gedeeltelijk tweezijdig) met in  
totaal 5 verschillende piramides



**7 ovale markers**  
met een groene rugzijde voor  
de bijzondere eigenschappen



**140 piramideblokjes**  
telkens 28 per kleur



**4 ovale markers**  
met een blauwe rugzijde voor  
de variant voor profspelers



**76 gouden munten**  
6x 20, 10x 10, 20x 5, 20x 2 en 20x 1

Voor het eerste spel moet al het materiaal voorzichtig uit het stanskarton worden losgemaakt !

Afhankelijk van het aantal spelers wordt een bepaald bord met steengroeven in het midden van de tafel gelegd. Het aantal horizontale streepjes aan de linkerkant van het bord bepalen het aantal spelers. In een spel met 5 spelers wordt een groot en een klein bord gebruikt. Het kleine bordje wordt dan aan de linkerkant gelegd en samengevoegd.



**voor 3 spelers**



**voor 4 spelers**



**voor 5 spelers**

Bovendien worden eveneens de volgende 4 piramides naast elkaar en boven de steengroeven gelegd :

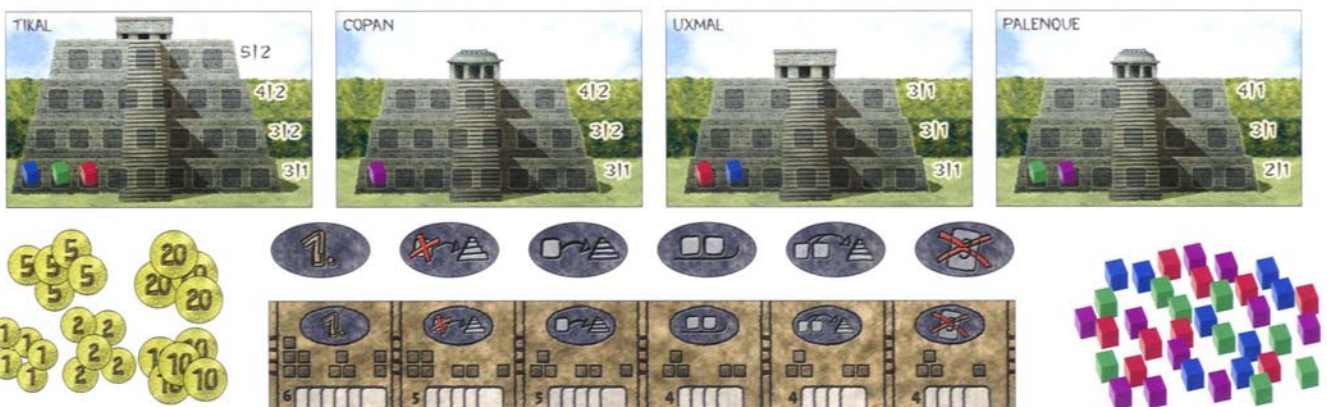
- bij 3 spelers : de piramides Chichen Itza, Copan, Uxmal en Palenque ;
- bij 4 spelers : de piramides Tikal, Copan, Uxmal en Palenque ;
- bij 5 spelers : de piramides Tikal, Chichen Itza, Copan en Uxmal.

Boven elke steengroeve wordt de overeenkomstige ovale marker gelegd. Ongebruikte markers gaan weer in de doos.

Elke speler kiest een kleur en krijgt 8 arbeiderskaarten en 2 piramideblokjes in die kleur. Alle overige piramideblokjes worden als algemene voorraad naast het speelveld gelegd. Ook de volledige goudvoorraad wordt als bank op de tafel klaargelegd.

De startspeler wordt gekozen.

Beginnend met de startspeler plaatst elke speler één piramideblokje in het laagste niveau van een piramide naar keuze. Daarna plaatst elke speler nog een tweede blokje in het laagste niveau van een piramide. Er mogen geen twee blokjes van dezelfde kleur in eenzelfde piramide worden gezet.



### Voorbeeld van een opstelling voor 4 spelers

Zorg ervoor dat er voldoende ruimte over blijft onder de steengroeven voor het leggen van de arbeiderskaarten.

## Spelverloop en speldoel

Maya wordt gespeeld in 3 rondes.

Elke ronde bestaat uit 3 fases :

- 1. in de steengroeve ;
- 2. bouw van de piramides ;
- 3. waardering.

In fase 1 worden, door gebruik te maken van de arbeiderskaarten, piramideblokjes opgegraven en vervoerd.

In fase 2 worden deze piramideblokjes gebruikt om een piramide te bouwen.

In fase 3 worden de piramides gewaardeerd en ontvangen de spelers goudstukken.

De speler die, na het verloop van drie spelrondes, over de meeste goudstukken beschikt, wordt de winnaar van dit spel.

## Inzetten van de arbeiders

Om piramideblokjes te verkrijgen, moeten de spelers hun arbeiderskaarten gebruiken.

Er zijn 2 soorten kaarten :

- de kaarten met **lage waarden (3, 4, 4 en 5)** ;
- de kaarten met **hoge waarden (6, 7, 8, en - 3)**.

Ook de kaart met de waarde - 3 geldt als een hoge waarde. De kaarten met de hoge waarden 6, 7, 8 en -3 herkent men aan de achterzijde van de kaart.



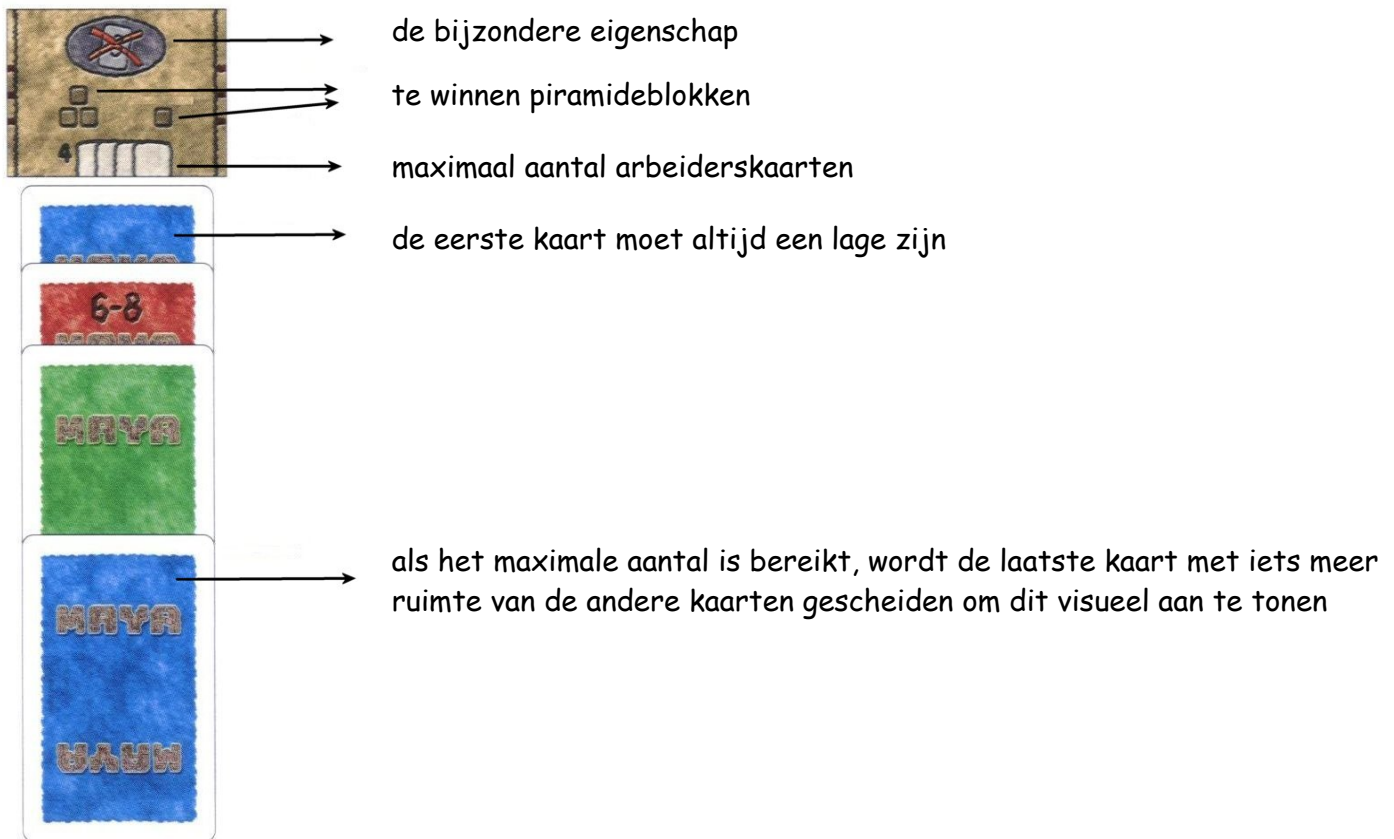
Te beginnen met de startspeler legt elke speler om beurt één kaart met de beeldzijde naar beneden, onder een steengroeve naar keuze (zie voorbeeld op de volgende pagina). De eerste kaart die onder een steengroeve wordt gelegd, moet altijd een lage kaart zijn. De volgende kaarten mogen zonder beperkingen worden aangelegd. Dit wil zeggen dat de kaarten zowel hoog als laag mogen zijn.

**Opgelet :** Het maximum aantal kaarten dat aan een steengroeve kan worden aangelegd, is voor elke steengroeve gelimiteerd en wordt op de steengroeve zelf afgebeeld. Eens dit aantal is bereikt, mogen geen kaarten meer aan deze steengroeve worden geplaatst. Om dit visueel aan te tonen wordt de laatste kaart met iets meer ruimte van de andere kaarten gescheiden.

In plaats van kaarten aan te leggen, mag een speler ook op elk moment passen. Voor de rest van deze fase speelt deze speler geen kaarten meer en hij houdt zijn resterende kaarten verdekt in de hand.

Het inzetten van arbeiders eindigt van zodra elke speler heeft gepast.

**Belangrijk :** Aangezien de spelers voor het transport van de piramideblokken nog arbeiders nodig hebben, is het aan te raden om niet alle arbeiderskaarten uit te spelen. Zie voor meer informatie onder het hoofdstuk 'transport'.



## Verdeling van de piramideblokjes

Eenmaal dat alle spelers hebben gepast, wordt de score van elke steengroeve van rechts naar links bepaald en worden de daaruit resulterende piramideblokjes verdeeld. Te starten met de steengroeve gans rechts, draait een speler alle kaarten die daar liggen om zonder de volgorde te veranderen.

Voor elke speler die in deze steengroeve is betrokken, worden de punten van zijn kaarten bepaald.

De speler met de meeste punten krijgt de meeste blokjes van deze steengroeve. Bovendien ontvangt hij de daarbijbehorende speciale marker met de bijzondere eigenschap. Deze marker mag onmiddellijk worden ingezet of mag worden bewaard om later te worden ingezet in deze ronde. Een lijst van alle speciale eigenschappen van de markers vindt u achteraan in deze handleiding.

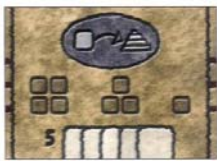
Daarna ontvangt de speler met de op één na hoogste score het tweede hoogste aantal blokjes dat is aangegeven op de steengroeve ... enzovoort.

Als er een gelijke stand is, wint de speler die als eerste een kaart heeft geplaatst bij deze steengroeve. Nadat de scores voor een steengroeve werden bepaald, blijven de kaarten er open liggen (met de beeltenis naar boven).

Als één van de kaarten onder een steengroeve een - 3 toont, mag de eigenaar van deze kaart 3 punten aftrekken van de score van een speler naar eigen keuze in deze steengroeve.

In het geval er meerdere kaarten met de waarde - 3 werden gespeeld, moeten de spelers te beginnen met de startspeler aangeven van wie de punten worden afgetrokken. Van zodra een speler geen punten meer overheeft, door het aftrekken van punten, krijgt die ook geen blokjes meer uit deze steengroeve.

### Voorbeelden van de verdeling van piramideblokjes



In dit voorbeeld werden er minder kaarten aangelegd dan is toegelaten, wat de score niet beïnvloedt. Blauw scoort 11 punten wat resulteert in 4 blokjes en de speciale marker. Rood komt op de tweede plaats met 6 punten en de daaraan verbonden 3 blokjes. Het overgebleven blokje voor de derde plaats wordt niet toegekend.

In dit voorbeeld besluit groen de 3 punten af te trekken van de paarse score en hij vermindert de paarse score tot 4. Groen, die de eerste was om bij deze steengroeve een kaart te leggen, wint zodoende met 5 punten wat hem 4 blokjes oplevert en de marker. Blauw dat ook een 5 scoort wordt tweede en krijgt 2 blokjes. Paars ten slotte komt op de derde plaats met 4 punten, door de aftrek van 3 punten van groen en krijgt geen blokjes.

In dit voorbeeld gaan we er vanuit dat blauw in de speelvolgorde als eerste moet spelen. Blauw beslist om 3 punten af te trekken van de score van rood. Rood blijft met één punt achter. Geel besluit daarna om ook 3 punten af te trekken van rood, wat rood een negatieve score oplevert. Geel heeft 7 punten en ontvangt 4 blokjes en de marker. Blauw eindigt op de tweede plaats met 5 punten en ontvangt 2 blokjes en rood krijgt niks omdat hij een negatieve score heeft.

## Transport

Nadat alle blokjes en speciale markers zijn verdeeld, wordt er nagegaan of de spelers in staat zijn om de blokjes te vervoeren naar hun piramides. Voor elk punt op de arbeiderskaarten die een speler nog in de hand heeft, mag hij één verworven blokje transporteren.

Als een speler meer blokjes heeft verkregen dan de totale som van punten op de kaarten in zijn hand dan worden de overtollige blokjes onmiddellijk weer in de algemene voorraad gelegd. Als een speler minder blokjes heeft verkregen dan de totale som van punten op de kaarten in zijn hand dan mag hij alle verworven blokjes transporteren. De resterende punten hebben geen effect. Een arbeiderskaart met de waarde - 3 wordt genegeerd.

Enkel de speciale markers kunnen het aantal blokjes dat mag worden getransporteerd nog verhogen.

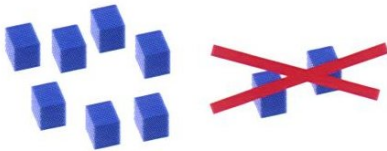
Nu krijgen de betrokken spelers hun arbeiderskaarten terug in de hand. Elke speler laat nu aan zijn medespelers zien over hoeveel blokjes hij beschikt. Daarna mogen de spelers de blokjes opnieuw verdeckt bewaren.

De speciale markers blijven open voor de spelers liggen.



### Voorbeeld

Een speler heeft 9 piramideblokjes ontvangen. Met de kaarten in zijn hand beschikt hij over 7 arbeiders om de blokjes te transporteren. De speler moet dus 2 blokjes onmiddellijk in de algemene voorraad terugleggen.



## Fase 2 : bouw van de piramides



Te beginnen met de startspeler plaatsen de spelers hun blokjes, rekening houdend met de hiernavolgende regels, in hun piramide.

- 1. Elke speler plaatst om beurt 1 blokje per keer in de piramide van zijn keuze.
- 2. Een speler mag pas een blokje op een hoger niveau van een piramide plaatsen als alle lagere niveaus van alle piramides zijn gevuld.
- 3. Een speler mag pas een blokje op een hoger niveau plaatsen als hij minstens één blokje in elk lager niveau van deze piramide heeft geplaatst.

### Bijkomend zijn er de volgende opties :

De dubbele zet geeft de speler de mogelijkheid om twee blokjes te plaatsen. Om dit te mogen doen, legt de speler eerst 1 blokje terug in de algemene voorraad. Daarna mag die speler 2 blokjes plaatsen, rekening houdend met de bouwregels. De blokjes mogen in 2 verschillende piramides worden gelegd. Om een dubbele zet te kunnen uitvoeren, heeft de speler dus minstens 3 blokjes nodig.

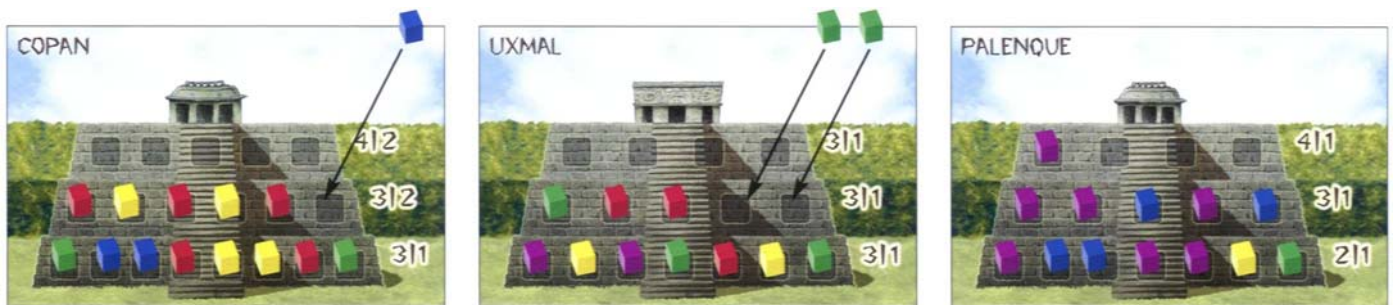
Passen is zelden zinvol maar het is wel toegelaten. Om te passen moet de speler één blokje terug in de algemene voorraad leggen en dan moet hij geen blokje in een piramide plaatsen.

Door slim te spelen kan een speler een bonusblokje uit de voorraad winnen. Als een speler door het plaatsen van een blokje een niveau van een piramide volledig vult en als een speler daardoor op dat niveau de meerderheid aan blokjes heeft, ontvangt hij onmiddellijk een blokje van zijn kleur uit de voorraad. Dit blokje plaatst hij op het volgende niveau van deze piramide. Als er zich al blokjes op dit niveau bevinden van vorige rondes (ongeacht in welke kleur), wordt er geen bonusblokje toegekend. Voor de meerderheid in het topniveau van een piramide wordt er ook geen bonusblokje uitgekeerd.

Als een speler geen blokjes meer over heeft, moet hij dit melden als hij aan de beurt is. De andere spelers spelen verder tot alle blokjes zijn geplaatst.

Als een speler nog blokjes heeft, maar hij de blokjes niet kan plaatsen, rekening houdend met de regels, moet hij passen en één blokje in de algemene voorraad terugleggen. Aangezien dit een gedwongen pasbeurt is, ontvangt hij 1 goudstuk van de bank.

### Voorbeeldsituatie in 3 piramides en 5 spelers



Nadat het eerste niveau in alle piramides werd gevuld, mogen de spelers blokjes in het tweede niveau plaatsen. Op het moment dat het tweede niveau in Palenque was gevuld, had paars daar de meerderheid en kreeg hij een bonusblokje uit de voorraad dat hij onmiddellijk op het derde niveau van Palenque plaatste.

Blauw is aan de beurt. Hij kan geen blokje in Uxmal plaatsen aangezien hij daar geen blokje op het eerste niveau heeft geplaatst. Het derde niveau van Palenque is ook geen optie aangezien eerst alle tweede niveaus van de andere piramides nog moeten worden gevuld. Zodoende is blauw verplicht een blokje te plaatsen in Copan en vult daarbij het tweede niveau van deze piramide. Rood die in Copan de meerderheid heeft op het tweede niveau, krijgt een bonusblokje uit de voorraad en plaatst het op het derde niveau van Copan.

Nu is groen aan de beurt en ruikt de kans op een bonusblokje in Uxmal. Om dit te krijgen betaalt groen voor een dubbele zet door een blokje weer in de voorraad te leggen. Hij plaatst twee blokjes in het tweede niveau van Uxmal en krijgt een blokje uit de voorraad dat onmiddellijk op het derde niveau van Uxmal wordt geplaatst.



## Uitbetaling van het goud

Naast elk niveau van een piramide werden twee getallen afgedrukt. De speler met de meeste blokjes op dit niveau krijgt het grootste getal in goud. De speler met de op één na meeste blokjes krijgt de lagere waarde aan goud.

Wanneer er een gelijke stand is, krijgen alle betrokken spelers dezelfde hoeveelheid goud. Daardoor is het mogelijk dat meer dan één keer goud wordt betaald voor de meeste en tweede meeste blokjes in een piramide.

Ook de niveaus die niet volledig zijn gevuld, worden gewaardeerd.

### Voorbeelden van uitbetaling



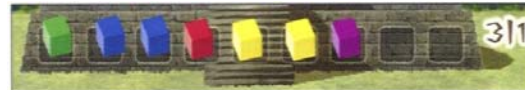
Alle 4 spelers hebben de meeste blokjes op dit niveau en krijgen elk 3 goud uitbetaald. Er is geen uitbetaling voor de tweede plaats.



Hoewel het niveau niet is gevuld, krijgt rood dankzij de meerderheid 4 goud. Er is geen uitbetaling voor de tweede plaats.



Groen heeft 3 blokjes en de meerderheid. Hij krijgt 3 goud. Blauw en rood komen op de tweede plaats en krijgen elk 1 goud.



Blauw en geel hebben de meeste blokjes en krijgen elk 3 goud. Groen, rood en paars komen op de tweede plaats en krijgen elk 1 goud.

## Wegnemen van de piramideblokken

Na de waardering zijn alle piramides jammer genoeg onderhevig aan een bepaalde graad van slijtage. Op alle niveaus van alle piramides moet elke speler die op een niveau goud heeft ontvangen één blokje wegnemen en dit terug in de algemene voorraad leggen.

Als een speler hierdoor zijn enige blokje in dat niveau verliest, moet hij al zijn blokjes die op een hoger niveau liggen in die piramide wegnemen.

### Voorbeeld van een extreem geval van slijtage



Paars, blauw en geel hebben elk 2 goud gekregen voor de meerderheid in het onderste niveau. Nu heeft rood, waarschijnlijk niet gepland, het tweede meeste blokjes en krijgt 1 goud.



Omdat elke speler goud heeft ontvangen, moet ook elke speler een blokje verwijderen uit het onderste niveau. Rood verliest hierdoor zijn enige blokje.



Als gevolg hiervan moet rood ook alle blokjes wegnemen die hij op een hoger niveau heeft.

#### Opgelet !

Blokjes worden pas dan weggenomen wanneer de waardering voor alle niveaus van de piramide werd beëindigd.

## Een nieuwe ronde

Bij de aanvang van een nieuwe ronde heeft elke speler opnieuw zijn 8 arbeiderskaarten en het goud dat hij in de vorige ronde heeft verdiend.

Geen enkele speler mag piramideblokjes bezitten. De speler die de speciale marker 'startspeler' heeft, behoudt die en alle andere markers worden weer bovenaan de steengroeve gelegd.

## Einde van het spel en winnaar

Het spel eindigt na de waardering van de derde ronde. Het wegnemen van blokjes hoeft dan niet meer. De speler met het meeste goud wint het spel.

Bij een gelijkspel wint de speler met de minste blokjes in de algemene voorraad.

## Variant voor profspelers

De basisregels gelden ook in dit spel tenzij het anders wordt aangegeven.

Bij het begin ontvangt elke speler 10 goud. Bij het begin van elke ronde, dus nog voor fase 1 (in de steengroeve), worden de speciale markers met de blauwe achtergrond per opbod verkocht.

Het aantal markers dat daarvoor in aanmerking komt, is altijd één minder dan het aantal spelers. Indien nodig worden de vier markers geschud en worden er één of twee verdekt in de doos teruggelegd. De resterende markers worden dan per opbod verkocht.



Bij het bieden wordt door alle spelers tegelijkertijd geboden. Hiervoor houdt elke speler een bepaald bedrag aan goud verborgen in de gesloten hand en toont men tegelijkertijd de inhoud. De speler met het meeste goud heeft de eerste keuze uit de speciale markers, de tweede hoogste de tweede keuze, ... enzovoort. In geval van een gelijkspel mogen de betrokken spelers kiezen in spelvolgorde (met de klok mee) te beginnen bij de startspeler.

De speler met het laagste bod krijgt geen marker en ontvangt zijn goud terug dat hij heeft geboden. Spelers die geen goud hebben geboden, krijgen ook geen speciale markers.

De verkregen speciale marker mag één keer worden gebruikt in de lopende ronde.

De volgende ronde start weer met een biedronde. In geval er minder dan 5 spelers deelnemen, worden de markers opnieuw geschud.



De speler mag 4 stenen meer transporteren dan er punten met zijn handkaarten zijn vergaard.



De speler krijgt een bijkomend blokje uit de voorraad. Dit blokje mag, zonder de hulp van de punten van de handkaarten, worden getransporteerd naar de piramides.



De speler heeft een joker. Hiervoor mag hij om het even welke marker kiezen van het basisspel. Hij mag de marker volgens de regels gebruiken, met uitzondering van de marker 'startspeler'.



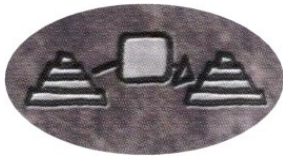
Aan het einde van fase 1 (in de steengroeve) mag de speler 2 extra punten inzetten nadat alle spelers hebben gepast. Hiervoor plaatst hij de marker in een steengroeve naar keuze naast de rij verdeckte kaarten. De twee punten worden bij de kaarten opgeteld die de speler daar heeft gespeeld. De marker mag ook worden geplaatst in een steengroeve waar de speler geen kaarten heeft gelegd.



Aan elke steengroeve wordt één marker met een bijzondere eigenschap toebedeeld. De speler die in een steengroeve de hoogste waarde aan punten in arbeiderskaarten heeft geplaatst, ontvangt de marker met de bijzondere eigenschap. Naargelang de eigenschap wordt de marker ofwel onmiddellijk gespeeld ofwel in de loop van de actuele ronde. Nadat een marker werd gebruikt, wordt hij terug in zijn steengroeve teruggelegd.



De speler plaats deze speciale marker onmiddellijk in één van de andere steengroeven waar nog verdeckte arbeiderskaarten liggen. In deze steengroeve is de speler beschermd tegen elke arbeiderskaart met de waarde - 3, zodat zijn score niet kan worden verminderd.



De speler mag onmiddellijk één van zijn blokjes uit een piramide wegnemen en dit blokje opnieuw inzetten in het eerste niveau van dezelfde of een andere piramide.



De speler mag onmiddellijk een blokje uit de algemene voorraad nemen en het in het laagste niveau van een piramide naar keuze inzetten. Een arbeiderskaart is niet nodig voor het transport.



De speler moet onmiddellijk een nieuwe startspeler aanduiden. Hij mag ook zichzelf kiezen. De nieuwe startspeler legt de marker zichtbaar neer. Hij wordt de nieuwe startspeler tot er op dezelfde wijze in de volgende ronde een nieuwe startspeler wordt gekozen.



De speler mag 2 stenen meer transporteren dan er punten met zijn handkaarten zijn vergaard. Als een speler bijvoorbeeld 9 blokjes heeft, maar slechts 7 punten op de arbeiderskaarten, dan mag hij toch alle negen blokjes transporteren.



De speler mag één keer passen tijdens de bouwphase zonder een blokje te moeten afgeven aan de voorraad.



De speler mag één keer een dubbele zet uitvoeren tijdens de bouwphase zonder een blokje te moeten afgeven aan de voorraad.

