Chichén Itzá

Beasts and Prophecy

Eine Erweiterung mit 3 Modulen

MODUL 1: PROPHECY

Die Götter sind in Spiellaune und beeinflussen den Kampf in jedem Durchgang mit unerwarteten Ereignissen. Sie können dir helfen oder dir im Kampf gegen Feinde und Bestien zur Last fallen.

MODUL 2: BEASTS

Drei neue Bestien streifen durch das Land. Jede erfordert eine andere Taktik, um sie zu besiegen und nicht von ihren unterschiedlichen Fähigkeiten überwältigt zu werden.

MODUL 3: TUNNEL

Die alten Tunnel in den Minen wurden wieder geöffnet, sodass deine Krieger und Helden große Entfernungen mühelos zurücklegen können.

MODUL 1: PROPHECY

In jedem Durchgang deckt ihr eine Prophezeiung auf, welche einen Effekt besitzt, der für diesen Durchgang gilt. Es gibt die unterschiedlichsten positiven sowie negativen Effekte. Ihr alle müsst mit dem Effekt leben und die besten taktischen Anpassungen an eurem Spiel vornehmen.

SPIELMATERIAL

30 Prophezeiungen

ÄNDERUNGEN IM SPIELAUFBAU

Mischt die Prophezeiungen und zieht 6 Karten, die ihr als verdeckten Stapel neben die Durchgangsleiste legt. Die übrigen Karten werden nicht benötigt und kommen unbesehen zurück in die Box.

ÄNDERUNGEN IM SPIELABLAUF

Zu Beginn eines Durchgangs, bevor ihr mit der Versorgungsphase beginnt, deckt ihr die oberste Prophezeiung vom Stapel auf. Der Effekt der Prophezeiung gilt für den kompletten Durchgang. Erst am Durchgangsende, nach der Abschlussphase, wird die Prophezeiung abgelegt und kommt zurück in die Box. Zu Beginn des nächsten Durchgangs wird dann eine neue Prophezeiung aufgedeckt.
Im folgenden werden die unterschiedlichen Effekte erklärt:

01: *Die Kostenmarker mit den Werten 1, 2 und 3 haben alle den Wert 4.*

02: *Die Kostenmarker mit den Werten 5, 6 und 7 haben alle den Wert 4.*

03: *Alle Kreaturen haben 1 Stärke mehr, maximal aber 6.*

04: *Alle Kreaturen haben 1 Stärke weniger, maximal aber 1.*

05: *Zum Ausführen einer Aktion bezahlt ihr immer den Wert des höheren Kostenmarkers, egal ob euer Aktionsmarker der erste Marker auf dem Aktionsplättchen ist oder nicht.*

06: *In allen Kämpfen gibt es 2 Magiephasen.*

07: *In allen Kämpfen gibt es 2 Fernkampfphasen.*

08: *Sobald die Karte aufgedeckt wird, nehmt ihr von jedem Land-Geländeplättchen 1 Krieger und stellt ihn zurück in eure Reserve. Steht nun keiner eurer Krieger mehr auf einem Land-Geländeplättchen, habt ihr die Kontrolle über das Plättchen verloren. Land-Geländeplättchen, auf denen eine Mine, Tempel, Lager oder Dorf sind, zählen hierbei mit.*

09: *Sobald die Karte aufgedeckt wird, nehmt ihr von jedem Wasser-Geländeplättchen 1 Krieger herunter und stellt ihn in eure Reserve. Steht nun keiner eurer Krieger mehr auf einem Wasser-Geländeplättchen, habt ihr die Kontrolle über das Plättchen verloren. Wasser-Geländeplättchen,, auf denen eine Mine, Tempel, Lager oder Dorf sind, zählen hierbei mit.*

10: *Es dürfen keine Glücksmarker verwendet werden.*

11: *Eure Bewegungsreichweite ist auf 1 beschränkt, egal welche Stufe euer Fernkampfzahnrad zeigt.*

12: *Sobald die Karte aufgedeckt wird, nehmt ihr euch alle 5 Münzen aus dem Vorrat.*

13: *Sobald die Karte aufgedeckt wird, gebt ihr alle 4 Münzen in den Vorrat zurück. Habt ihr nicht genug Münzen, gebt ihr alle Münzen ab, die ihr besitzt.*

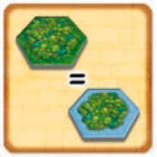
14: *In der Versorgungsphase und der Aktionsphase erhaltet ihr für ein Dorf: 4 Münzen, für ein Lager: 2 Krieger und für einen Tempel: 2 Götzen*

15: *Führt ihr die Aktion: Späher aus, findet ihr 3 Schätze. Würfelt für jeden Schatz einzeln.*

16: *Kreaturen kämpfen mit dem dunklen Würfel, auch wenn dies Durchgang 1, 2 oder 3 ist.*

17: *Kreaturen kämpfen mit dem hellen Würfel, auch wenn dies Durchgang 4, 5 oder 6 ist.*

18: *Sobald die Karte aufgedeckt wird, erhält jeder von euch 3 Krieger aus der Reserve, die ihr nach Chichén Itzá stellt.*



19: *Alle Geländeplättchen zählen als Land und Wasser.*

20: *Sobald die Karte aufgedeckt wird, darf sich jeder einen beliebigen Edelsteinbonus aussuchen, egal ob ihr die passenden Edelsteine zum Bonus habt oder nicht.*

21: *Wenn ihr die Kontrolle über eine Ruine erlangt, erhaltet ihr den Bonus 2 mal.*

22: *Besiegt ihr eine Kreatur, erhaltet ihr zusätzlich einen Schatz.*

23: *Sobald die Karte aufgedeckt wird, legt ihr je 2 zusätzliche Karten von jedem Götterkartenstapel offen in die Auslage. Ihr habt dadurch diesen Durchgang mehr Auswahl. Am Ende des Durchgangs gehen die nicht genommenen Karten wie gehabt alle aus dem Spiel.*

24: *Sobald die Karte aufgedeckt wird, stellt jeder von euch 1 Aktionsmarker auf die Aktion: Münzen und erhält 3 Münzen. Diesen Durchgang habt ihr 1 Aktion weniger.*

25: *Steinmagie kann wie Feuermagie und umgekehrt verwendet werden.*

26: *Sobald die Karte aufgedeckt wird, dreht jeder von euch seine beiden Diplomatiemarker auf Krieg.*

27: *Sobald die Karte aufgedeckt wird, dreht jeder von euch seine beiden Diplomatiemarker auf Frieden.*

28: *Sobald die Karte aufgedeckt wird, erhält jeder von euch 2 Glücksmarker, 2 Götzen sowie 2 Magiekarten vom Stapel.*

29: *Sobald die Karte aufgedeckt wird, darf jeder ein beliebiges Kampfzahnrad 1 Stufe nach oben drehen.*

30: *Sobald die Karte aufgedeckt wird, muss jeder ein beliebiges Kampfzahnrad 1 Stufe nach unten drehen. Habt ihr noch kein Zahnrad auf Stufe 2, passiert euch nichts.*

MODUL 2: BEASTS

Der T-Rex, Raptor und Pteranodon machen das Umland von Chichén Itzá unsicher. Stellt euch ihnen im Kampf.

SPIELMATERIAL

1 Herzmarker

T-Rex

4 Kreaturen, 1 Kreaturentafel,
2 Kreaturenwürfel, 1 Kreaturenkarte

Raptor

4 Kreaturen, 1 Kreaturentafel,
2 Kreaturenwürfel, 1 Kreaturenkarte

Pteranodon

4 Kreaturen, 1 Kreaturentafel,
2 Kreaturenwürfel, 1 Kreaturenkarte

ÄNDERUNGEN IM SPIELAUFBAU

Ihr entscheidet, ob ihr mit 1, 2 oder allen 3 neuen Kreaturen spielen möchtet. Vor Spielaufbau tauscht ihr für jede neue Kreatur eine Kreatur aus dem Basisspiel aus (Ausnahme: die Schlangen dürfen nicht ausgetauscht werden). Tauscht die Kreaturen, die Kreaturentafeln, die passenden Würfel sowie die entsprechenden Kreaturenkarten aus und legt die ausgetauschten Komponenten des Basisspiels zurück in die Box. Folgt dann dem normalen Spielaufbau.

Anmerkung: Aufgabenkarten, die eine Kreatur zeigen, die nicht mehr im Spiel ist, werden durch eine neue Aufgabenkarte ersetzt.

ÄNDERUNGEN IM SPIELABLAUF

Die neuen Kreaturen verhalten sich genau wie die Kreaturen des Basisspiels und kämpfen in unterschiedlichen Kampfphasen und besitzen einen Spezialeffekt.

T-Rex

Greift nur in den Nahkampfphasen an.

Spezialfähigkeit: Zu Beginn des Kampfes dreht ihr alle eure Zahnräder 1 Stufe herunter und müsst dann auf diese Weise gegen den T-Rex kämpfen.
Nachdem ihr den T-Rex besiegt habt oder verloren habt, bzw. euch zurückziehen musstet, dreht ihr eure Zahnräder wieder 1 Stufe hoch. Beim Herunterdrehen des Verteidigungszahnrads verliert ihr einen aktiven Schild, sofern vorhanden. Diesen erhaltet ihr beim Hochdrehen des Zahnrades wieder.

Raptor

Greift in allen Kampfphasen an und fügt in der jeweiligen Phase mit dem entsprechenden Symbol Schaden zu.

Spezialfähigkeit: Zeigt der erste Wurf des Kreaturenwürfels eine leere Seite, so wird der Wurf einmalig wiederholt. Das Ergebnis zählt, auch wenn es wieder eine leere Seite ist.

Pteranodon

Greift in der Fernkampfphase an.

Spezialfähigkeit: Alle 3 Nahkampfphasen werden zu Fernkampfphasen, somit besteht der Kampf gegen das Pteranodon aus 1 Magiephase und 4 Fernkampfphasen. Die Nahkampfphasen entfallen.

MODUL 3: TUNNEL

In den Minen von Chichén Itzá befinden sich Tunnel, die es den Kriegern ermöglichen, weite Strecken schnell zurückzulegen! Dadurch ergeben sich neue taktische Möglichkeiten, das Umland zu erkunden.

SPIELMATERIAL

3 Minen

ÄNDERUNGEN IM SPIELAUFBAU

Tauscht die neuen Minen gegen die entsprechenden Minen des Basisspiels aus. Dann folgt dem Spielaufbau wie gewohnt, platziert auch auf den neuen Minen die jeweiligen Edelsteine.

ÄNDERUNGEN IM SPIELABLAUF

Bewegt ihr eure Einheiten ausgehend von einer neuen Mine oder betretet ihr diese innerhalb eurer Bewegung, habt ihr 3 Möglichkeiten:

1. Übernehmt die Kontrolle über die Mine (Kampf gegen Kreatur oder andere Person) und erhaltet den Edelstein wie üblich.
2. Ihr bewegt euch weiter, sofern ihr noch Schritte übrig habt und zieht einfach an der Mine vorbei.

3. Ihr verwendet 1 Schritt um eure Einheiten auf eine andere neue Mine auf dem Spielplan zu stellen. Dabei muss die Geländeart (Land/Wasser) der Mine eurer gewählten Bewegungsaktion (Land oder Wasserbewegung) entsprechen. Dort angekommen, könnt ihr euch entweder weiter bewegen, sofern ihr noch Schritte übrig habt, oder versuchen, die Kontrolle über die Mine (Kampf gegen Kreatur oder andere Person) zu erlangen.

Die Mine mit dem weißen Edelstein, zählt als Land- und Wassergeländefeld (sowie Chichén Itzá).

Beispiel: Lilli führt die Aktion. Wasserbewegung aus und zieht ihre 3 Krieger auf das angrenzende neue Wasser-Minenplättchen das von einer Kreatur bewacht wird. Sie benutzt nun die Tunnel, um sich mit nur 1 Schritt zum nächsten Wasser-Minenplättchen mit Tunnel zu bewegen. Dort angekommen kämpft sie gegen den Raptor. Den Tunnel hätte sie nicht nutzen dürfen, um zum Land-Minenplättchen mit Tunnel zu bewegen.

© Copyright 2025
Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany.
All rights reserved.

est. 1989

QUEEN GAMES