

Chocolatl ist ein Spiel rund um die faszinierende Geschichte der Azteken, die Legende von Quetzalquatl und natürlich den Kakao – den Trank der Götter! Und darum geht es: Bringt den Göttern die wertvollsten Opfer dar, erntet den besten Kakao, baut mit an der Pyramide und gewinnt Punkte an insgesamt sechs verschiedenen Stationen des Spielplans. Der Spieler, der Quetzalquatl (=Chocolatl) die wertvollsten Opfer bringt, wird Sieger des Spieles.



*Der Spielverlauf ist einfach und übersichtlich. In einer Runde werden nacheinander die 6 Stationen (1-6) durchgespielt.*

#### SPIELVORBEREITUNGEN

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Er zeigt die 6 Stationen (1-6), die in jeder Runde nacheinander im Uhrzeigersinn abgehandelt werden, beginnend mit Station 1 im rechten unteren Eck. In der Spielplanmitte befindet sich der Opferplatz des Tempels (A), er wird nur zu Spielbeginn und am Spielende benötigt.

Die Chocolatlfigur und die Figur "Alter Mann" werden auf die beiden Plätze bei Station 1 gestellt. Die Aufbesserungskarten (schwarzer Rand) werden nach Rückseiten getrennt und gemischt und als zwei getrennte Stapel verdeckt neben dem Spielplan platziert.

Jeder Spieler bekommt ein Set an Kakaokarten (sie zeigen Kakaosäcke mit den Werten 0-12) sowie 9 Markierungssteine in seiner Farbe. Ein runder Siegpunktmarker wird für jeden Spieler auf das Feld „Null“ der Wertungsleiste gesetzt. Dabei werden die Steine zufällig als Stapel übereinander platziert (evtl. wichtig bei Gleichstand bei Station 1). Außerdem erhält jeder Spieler eine Übersichtstafel, die er offen vor sich legt. Sie zeigt auf der Vorderseite die 6 Orte des Spielplanes und auf der Rückseite eine Zusammenfassung der Regeln. Eine Übersichtstafel wird für alle Spieler gut sichtbar mit der Rückseite nach oben neben den Spielplan gelegt.

#### SPIELMATERIAL



Je 9 Markierungssteine in den 5 Spielerfarben



7 Bonuschips für die Hütten



1 weißer Rundenanzeiger



1 Figur „Alter Mann“, 1 Chocolatlfigur



12 Aufbesserungskarten (schwarzer Rand)



Je 13 Kakaokarten in den 5 Spielerfarben



7 schwarze Bonuswürfel und 3 weiße Erntewürfel



Je 1 Siegpunktmarker in den 5 Spielerfarben



6 Übersichtstafeln

1 Spielplan  
1 Spielregel

## SPIELBEGINN – DIE OPFER

*Kakao war der Trank der Götter und wurde in großen Mengen in den Tempeln der Azteken gefunden.*

Bevor das eigentliche Spiel beginnt, muss jeder Spieler den Göttern ein Opfer darbringen. Dazu legt er eine seiner 13 Kakaokarten verdeckt in den Tempel in der Spielplanmitte (siehe Abb. Spielplan A). Diese Karten bleiben hier bis zur Schlussabrechnung verdeckt liegen und stehen den Spielern während des Spieles nicht zur Verfügung.

Am Ende des Spiels wird ihr Zahlenwert als Siegpunkte angerechnet. Zusätzlich erhält der Spieler mit dem höchsten Opfer 3 Bonuspunkte.

## SPIELABLAUF

Das Spiel geht über mehrere Runden (max. 7).

In jeder Runde müssen die Spieler je 2 ihrer Kakaokarten den 6 Stationen auf dem Spielplan zuordnen. Dazu legen sie die Karten passend an ihre Übersichtstafel an.

Nachdem die 6 Stationen nacheinander abgehandelt wurden, beginnt eine neue Runde.



## VORBEREITUNG EINER RUNDE

Vor jeder Runde müssen folgende Vorbereitungen getroffen werden:

1. Die drei weißen Erntewürfel werden geworfen und mit den geworfenen Augen auf die drei Felder von Station 2 auf den Spielplan gelegt.
2. Ein schwarzer Bonuswürfel muss auf den Brunnen in der Mitte der Stadt Tenochtitlan gelegt werden (Station 3). Dabei spielt es keine Rolle, welche Augenzahl der Würfel zeigt.
3. Der weiße Rundenanzeiger wird zu Beginn auf Station 5 auf das erste Feld gesetzt (über 8/4, neben -2). Zu Beginn jeder folgenden Runde wird der Rundenanzeiger ein Feld weiter nach rechts versetzt und zeigt so die aktuelle Runde an (max. 7).
4. Die jeweils oberste Karte der beiden Aufbesserungstapel werden offen auf die beiden Felder mit 6 und 3 in Tachli, gelegt (Station 6).



## GEBOTE

Die Spieler besitzen für das Spiel noch 12 Kakaokarten, eine Karte haben sie ja bereits als Opfer in den Tempel gelegt. Mit diesen 12 Karten

bieten sie an den 6 Stationen, wobei immer zwei Karten je Station gesetzt werden müssen. Aus diesen beiden Karten wird immer die Summe gebildet. Es gibt drei verschiedene Arten des Bietens (siehe Rückseite der Übersichtstafel). Das Feld, auf dem der Siegpunktmarker des führenden Spielers steht, gibt an, welche Art zum Einsatz kommt:



Wenn der Siegpunktmarker des Führenden auf einem goldenen Feld steht, wird für die 6 Stationen einzeln nacheinander geboten. Die Spieler müssen also zunächst zwei verdeckte Kakaokarten zum "Chocolatl-Feld" (Station 1) legen, dann gemeinsam aufdecken und auswerten. o werden nacheinander im Uhrzeigersinn alle 6 Stationen abgehandelt.

Spielbeginn:

Jeder Spieler....

- wählt eine seiner Kakaokarten und
- legt sie verdeckt in den Tempel



Der Tempel

Vorbereitung einer Runde:



Gebote:

- Jeder Spieler macht ein Gebot aus 2 Karten an jeder Station.
- Das Feld, auf dem der Siegpunktmarker des Führenden steht, bestimmt die Art des Bietens.



Wenn der Siegpunktmarker des Führenden auf einem roten Feld steht (oder auf dem Feld 0 der Wertungsleiste), müssen alle Spieler gleich zu Rundenbeginn alle 12 Karten (je 2 pro Station) verdeckt den 6 Stationen zuteilen. Sie werden dann nach und nach aufgedeckt und einzeln gewertet.



Wenn der Siegpunktmarker des Führenden auf einem grünen Feld steht, muss jeder Spieler zunächst zu jeder Station eine verdeckte Karte legen. Dann werden diese 6 Karten von allen Spielern aufgedeckt. Anschließend legt jeder Spieler zu jeder Station eine zweite Karte verdeckt. Danach werden wieder jeweils alle Stationen einzeln nacheinander ausgewertet.

**Achtung:** Beim Bewegen der Siegpunktmarker auf der Wertungsleiste kann es vorkommen, dass Marker auf ein bereits besetztes Feld gezogen werden müssen. In diesem Fall bilden die Marker einen Stapel, wobei der zuletzt angekommene Marker zuoberst platziert wird.

Für die Spieler mit den höchsten oder niedrigsten Geboten gibt es an den Stationen nun Vorteile, Siegpunkte, Bonuspunkte oder Nachteile. (Zur Erinnerung: An jeder Station wird die Summe aus den beiden gebotenen Karten gebildet).



#### Station 1: CHOCOLATL

*Der Sage nach ließ sich Quatzalquatl dazu verführen, in den Spiegel der Zukunft zu schauen. Als er sich selbst sieht, ist er schockiert: Er sieht sein Spiegelbild als alten Mann mit einem grauen Bart.*

Der Spieler mit dem höchsten Gebot erhält die Chocolatfigur. Er erhält sofort 1 Siegpunkt (Wertungsleiste) und gewinnt jeden Gleichstand, solange die Figur vor ihm steht.

Der Spieler mit dem niedrigsten Gebot muss die Figur „Alter Mann“ nehmen und stellt sie vor sich. Er muss bei den restlichen 5 Stationen dieser Runde immer 1 Punkt von seinen Geboten abziehen.

**Achtung:** Die Figur „Alter Mann“ bringt seinem Besitzer in der folgenden Runde an Station 1, und nur hier, 1 Bonuspunkt beim Bieten!

#### *Gleichstände bei Geboten:*

*Gleichstände bei Geboten - nach Berücksichtigung von eventuellen Bonus- oder Maluspunkten - werden immer wie folgt aufgelöst: Ist der Spieler der die Chocolatfigur aktuell vor sich stehen hat an dem Gleichstand beteiligt, entscheidet er diesen immer für sich.*

*Ist dieser Spieler nicht an dem Gleichstand beteiligt, gewinnt ihn der beteiligte Spieler dessen Siegpunktmarker auf der Wertungsleiste weiter hinten steht. Gilt dies für mehrere Spieler, gewinnt der Spieler mit dem obersten Siegpunktmarker den Gleichstand.*

Führender auf:

- **goldenem Feld:** Verdecktes Gebot mit 2 Karten, jede Station einzeln nacheinander abhandeln.
- **rotem Feld:** Verdecktes Gebot für alle 6 Stationen zu Rundenbeginn
- **grünem Feld:** Zunächst 1 Karte verdeckt, dann alle aufdecken, dann die zweite Karte.

#### Station 1: Chocolatl

- Höchstes Gebot bekommt Chocolatfigur (1 SP und Gewinner bei jedem Gleichstand)



- Niedrigstes Gebot bekommt Figur „Alter Mann“ = -1 bei jedem Gebot dieser Runde; +1 bei Gebot auf Station 1.



Gleichstände:

Chocolatfigur gewinnt, ansonsten der Spieler mit weniger Siegpunkten

## Station 2: ERNTE DER KAKAOBOHNEN

*Quetzalquatl, der Gott des Kakaos, sorgte für eine reiche Ernte an seinen geliebten Kakaobohnen.*

Der Spieler mit dem höchsten Gebot erhält entsprechend dem Würfel mit der höchsten Augenzahl Siegpunkte und zieht seinen Siegpunktmarker entsprechend viele Felder auf der Wertungsleiste voran. Der Spieler mit dem zweithöchsten Gebot erhält Siegpunkte entsprechend der zweithöchsten Augenzahl und der Spieler mit dem dritthöchsten Gebot entsprechend der dritthöchsten Augenzahl.



## Station 3: DIE STADT TENOCHTITLAN

*Hier entsteht Tenochtitlan, die Hauptstadt der Azteken.*

Der Spieler mit dem höchsten Gebot hat die Wahl zwischen:

- Eine Hütte bauen. Der Spieler platziert einen seiner Markierungssteine auf einem freien Bauplatz in Station 3. Jede Hütte erhöht alle seine zukünftigen Gebote, bis auf jene für Station 3, um 1. Als Erinnerung erhält der Spieler einen Bonuschip „+1/-1“ den er offen vor sich legt. oder
- Schwarzen Bonuswürfel von Station 3 nehmen. Den Bonuswürfel kann er im weiteren Spielverlauf einsetzen um sein Gebot aufzubessern. Um einen (oder mehrere) Bonuswürfel einzusetzen, wird dieser (werden diese) nach dem Aufdecken der Gebote von dem Spieler geworfen und die gewürfelte Augenzahl zu einem seiner Gebote hinzugezählt. Alle eingesetzten Bonuswürfel müssen nach einmaligem Gebrauch abgegeben werden.

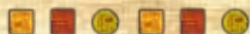


Der Spieler mit dem zweithöchsten Gebot muss sich für die andere Möglichkeit entscheiden.

### Achtung:

Bonuschips für die Hütten:

Jeder Bonuschip bringt seinem Besitzer auf Gebote für die Stationen 1, 2, 4, 5 und 6 jeweils einen Bonus +1, d. h. er addiert je Bonuschip einen Punkt zu seinem Gebot hinzu. Da die Hütten jedoch unterhalten werden müssen, bringt jeder Bonuschip seinem Besitzer einen Malus von -1 auf jedes Gebot für die Station 3.



## Station 4: DIE PYRAMIDE CHOLULA

*Das wichtigste Heiligtum der Azteken lag in Cholula. Die Pyramide von Cholula ist dem Volumen nach die größte von Menschenhand errichtete Pyramide der Welt.*

Die Pyramide wird von unten nach oben aufgebaut. Dabei werden in jeder Runde immer genau 2 Markierungssteine gesetzt. Am Spielende zählt jeder eigene Markierungsstein in der Pyramide 1 Siegpunkt. Aber sie können auch Bonuspunkte bringen (s.u.)  
Wenn die Gebote ausgewertet werden, können zwei Fälle auftreten:



- Ein Spieler setzt beide Markierungssteine. Das ist dann der Fall, wenn der Höchstbietende mindestens 3 Punkte mehr bietet als der Spieler mit dem zweithöchsten Gebot.

### Station 2: Ernte

- Meistbietender bekommt größte Augenzahl als Siegpunkte,
- Zweiter und Dritter entsprechend die niedrigeren Augenzahlen

### Station 3: Die Stadt

- Der Höchstbietende darf wählen:
  - Hütte bauen oder
  - Würfel nehmen
- Der Zweitplatzierte führt die andere Möglichkeit durch.

### Schwarzer Würfel:

*Kann einmalig benutzt werden um eigenes Gebot aufzubessern.*

### Hütte:

- +1 bei allen Geboten (außer bei Station 3)
- -1 bei Station 3

### Station 4: Die Pyramide

- Der Höchstbietende setzt zwei Markierungssteine, wenn sein Gebot mindestens um 3 höher als das des Zweitplatzierten ist.
- Ist die Differenz geringer, setzen beide je einen Markierungsstein.

Oder:

b) Der Höchstbietende und der Zweitplatzierte liegen mit ihren Geboten weniger als 3 Punkte auseinander. Dann setzen beide je einen ihrer Markierungssteine ein. Der Höchstbietende bestimmt, wer zuerst einsetzen muss. Dies kann für die Ermittlung von Bonuspunkten für fertiggestellte Ebenen entscheidend sein.

**Bonuspunkte:** Sobald eine Ebene voll ist, erhält der Spieler, der die meisten Steine in dieser Ebene besitzt, sofort entsprechend der Zahl links neben dieser Ebene Bonuspunkte (2 – 5 Punkte) und zieht seinen Siegpunktmarker entsprechend viele Felder voran.

Wie immer, gewinnt auch hier der Spieler mit der Chocolatfigur, bzw. der Spieler mit den wenigsten Siegpunkten bei einem Gleichstand.

*Beispiel:*

Orange erhält 5 Punkte für die Mehrheit in der ersten Ebene.  
Grün erhält 4 Punkte in der zweiten Ebene, denn Grün besitzt aktuell die Chocolatfigur und gewinnt so den Gleichstand mit lila.



#### Station 5: HERSTELLUNG DES KAKAOTRUNKS

*Der Sage nach entdeckte Quatzalquatl den Kakao in einem geheimnisvollen Berg, voll mit Kakaopflanzen.*

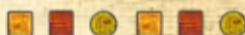
Hier gibt es sofort Siegpunkte zu gewinnen. Von Runde zu Runde werden es weniger.

In Runde 1 erhält der Höchstbietende 8 SP und der Zweitplatzierte 4 SP.

In Runde 2 erhält der Höchstbietende 7 SP und der Zweitplatzierte 3 SP...

Ab Runde 4 erhält nur noch der Höchstbietende Siegpunkte.

Der Spieler mit dem niedrigsten Gebot verliert in jeder Runde 2 Siegpunkte.



#### Station 6: TACHLI

*Die Azteken liebten das Spiel Tachli. Es wurde mit einem Hartgummiball gespielt und ähnelte wohl Basketball und Fußball.*

Wer das Spiel am besten beherrscht, erhält als Belohnung neue, bessere Kakaokarten.

Der Höchstbietende erhält die höhere der beiden offenliegenden Karten, der Zweitplatzierte die niedrigere. Beide Spieler müssen dafür ihre niedrigste Kakaokarten abgeben und zurück in die Schachtel legen.



**Achtung:** In der letzten Runde (das kann sich auch erst während der Runde herausstellen, Endbedingungen s.u.) macht eine Aufbesserung der Karten keinen Sinn mehr. In dieser Runde gibt es keine Karten, sondern 6 und 3 Punkte für die beiden besten Gebote.

**Bonuspunkte:**

Wenn eine Ebene voll ist, gibt es 2-5 Bonuspunkte für die Mehrheit dort.

#### Station 5: Der Kakaotrunke

- Runde 1-3: Der Höchstbietende und der Zweitplatzierte erhalten SP
- Runde 4-7: Nur der Höchstbietende erhält SP
- Runde 1-7: Der Niedrigstbietende verliert 2 SP

#### Station 6: Tachli

- Der Höchstbietende erhält die höhere Karte.
- Der Zweitplatzierte erhält die andere Karte.

Beide geben dann ihre niedrigste Karte dafür ab.

## ENDE DES SPIELES

Das Spiel endet nach der Runde , in der einer der folgenden Fälle eintritt:

- Die Pyramide ist fertig. In diesem Fall sind alle 7 Runden gespielt
- Ein Siegpunktemarker erreicht oder überschreitet die 40 Punkte.
- Ein Spieler verbaut seinen letzten Markierungsstein.

Die Spieler spielen die Runde komplett zu Ende (Bitte beachten: Bei Station 6 gibt es statt der Karten 6 und 3 Siegpunkte).

Falls ein Spieler alle Markierungssteine verbaut hat und noch weitere benötigen würde, kann er weiter punkten, als wenn er noch welche hätte. Dazu kann man z.B. eine nicht verwendete Farbe benutzen.

## SCHLUSSWERTUNG

Nachdem die Runde noch zu Ende gespielt wurde, kommt es zur Schlusswertung.

Hier gibt es Siegpunkte für:

- |   |           |
|---|-----------|
| - jeden Stein in der Pyramide   | 1 Punkt   |
| - die Mehrheit in der Pyramide*   | 3 Punkte  |
| - der Spieler, der die Chocolatfigur besitzt  | 3 Punkte  |
| - den Spieler, der die Figur „Alter Mann“ besitzt   | -3 Punkte |
| - die Opferkarte entsprechend ihrem Wert  | ? Punkte  |
| - Bonus für die höchste Opferkarte*   | 3 Punkte  |
| - Die Augenzahl von max. 1 schwarzen Bonuswürfel pro Spieler den dieser im Spielverlauf nicht zur Aufbesserung eines Gebotes eingesetzt hatte | ? Punkte  |

\*In der Schlusswertung erhalten bei einem evtl. Gleichstand immer alle daran beteiligten Spieler die entsprechende Punktzahl.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten hat die Götter am meisten erfreut und ist der Sieger des Spiels. Im Falle eines Gleichstandes gewinnt der Spieler mit der höheren Opferkarte, herrscht auch hier Gleichstand, gibt es mehrere Sieger.

## CREDITS

Author: Günter Burkhardt

Illustration and Graphic Design: Ryan Laukat

Editor: Arno Quispel and Frank Quispel ([www.quined.com](http://www.quined.com))

Der Autor bedankt sich für zahlreiche Testspiele und Anregungen bei Bernd Kovascik, Norman Kurock, Thomas Rühle und Dirk Lautner.

Quined Games bedankt sich bei: Luk Van Lokeren - Jeroen Hollander - Leonie Caljouw - Malorie Laukat - Steve McKeogh - Martyn F - Pascal Cadot - Grischa Zimmermann

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

© 2010 Quined Games, Günter Burkhardt

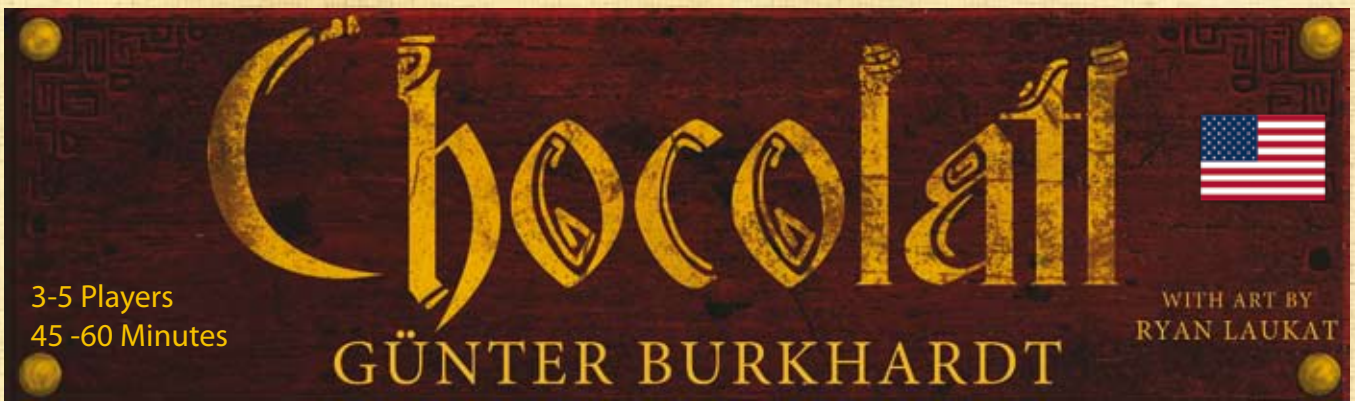
## Spielende, wenn:

- Pyramide vollständig  
ODER
- 1 Spieler hat 40 SP  
ODER
- 1 Spieler hat alle Markierungssteine verbaut

## SCHLUSSWERTUNG



In der Schlusswertung hat die Chocolatfigur keine Auswirkung bei Gleichständen!



Chocolatl: a game set in the midst of the fascinating time of the Aztecs, the legend of Quetzalquatl and of course, Cacao: the fruit of the gods! Your goal: make the greatest offerings to the gods--harvest the best Cacao, help build the pyramid and earn points at the 6 different locations on the map. The player who brings the most valuable offerings to Quetzalquatl (=Chocolatl) will be the winner of the game!



*Gameplay is fairly simple and easy: each round, play takes place at the 6 locations (here numbered 1-6) one after the other.*

### GAME SETUP

Place the game board in the middle of the table. It shows the 6 locations (1-6) where, each round, actions occur in clockwise order starting from the bottom right corner (Chocolatl: Location 1). In the middle of the board is the temple's sacrificial altar (A) which is only used at the beginning and end of the game.

Place the Chocolatl figure and the Old Man figure on the circles on Location 1. Take the improvement cards (black border) sorted by type (shown on the back of the card) and shuffle each type separately. There should be two card decks: one for each type. Place these decks face down next to the board.

Each player receives a set of cacao cards (showing sacks of cacao with the numbers 0-12) as well as the 9 cubes of his color.

Take all the players' score markers, mix them and blindly draw one by one, placing them on the '0' of the score track (B) so that each newly drawn disc is placed on top of the previous discs. This stacking will be important if there is a tie at location 1.

Each player also receives a player board, which he places in front of him. The 6 locations are shown on the front and there is a rules summary on the back. The sixth player board is intended to be placed next to the game board with the rules summary showing so that all the players can see it.

### COMPONENTS



5 x 9 cubes in five colors



7 bonus chips for the huts



1 white cube



1 old man figure, 1 Chocolatl figure



12 improvement cards (black border)



5 x 13 cacao cards in five colors



7 bonus dice (black) & 3 cacao harvest dice (white)



5 score marker discs



6 Player Boards

1 game board  
Game rules

## STARTING THE GAME-- The Sacrifices

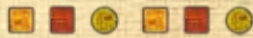
*Cacao was the drink of the gods and was found in great abundance in the Aztec temples.*

Before the game begins, all players must lay one of their Cacao cards face down on the temple's sacrificial altar in the middle of the game board (see illustration on first page, A). These cards remain face down the entire game and are unavailable to the players. However, at the end of the game they are worth the point value on the card, plus 3 bonus victory points for whoever has made the highest Cacao sacrifice.

## GAME PLAY

The game is played over several rounds (max 7). In each round the players will each assign 2 of their cocoa cards to each of the 6 locations on the board. This is done by playing the cards onto the corresponding locations on their player boards.

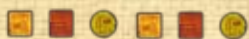
After the locations have been resolved one after the other, a new round begins.



## PREPARATION FOR EACH ROUND

Preparation for each round (for Location number see first page):

1. Roll the three, white cacao harvest dice and place them each on a circle in the Cacao Bean Harvest: Location 2 at the lower middle of the board.
2. Place one black die in the circle in the center of The City of Tenochtitlan: Location 3 at the bottom left of the board. (The number showing on the die is not important.)
3. The white cube is placed in the first circle (above 8/4, next to "-2") at Location 5: Making The Cacao Drink. This cube will be moved one circle to the right at the start of each next round, to keep track of the rounds (max 7).
4. The two top cards of each improvement pile are drawn and placed face up on the open boxes labeled "6" and "3" at Location 6: Tachli at the top right of the board.



## OFFERINGS:

Players make offerings using their 12 cacao cards (having already permanently placed one of their thirteen as a sacrifice at the temple). They must always place two cards at each location. These cards will be added together and the sum will be used to determine who wins each location. There are three different kinds of offering (see the back of the player boards.) The type of offering which will be made each round, for the duration of the round, is determined by the color of the box occupied by the highest score marker on the score track.



In a round in which the highest player score marker is on a gold box: offerings are made to each of the 6 locations one at a time. Players begin by each placing two cards face down on the Chocolatl: Location 1 on their player boards. They then reveal and resolve the offerings on that location. This continues for each location in clockwise order until all players have placed, uncovered and resolved their two-card offerings on each of the six locations.

## GAME START:

Each player...

- chooses one of their Cacao cards
- puts this card face down on The Temple



The Temple

## PREPARATION FOR EACH ROUND



## OFFERINGS:

- Each player makes an offering with 2 cards per Location
- Type of offering depends on position of the leading player





In a round in which the highest score marker is on a red box (or on the '0' of the score track), the players immediately place all 12 cards (2 per location) face down on their player boards at the start of the round. Then, starting with Chocolatl: Location 1, reveal and resolve the offerings on that location. Continue for each location in clockwise order.



If the highest player score marker is on a green box:



each player must put one card face down on each location on their player board. Next, each of the player's 6 cards are uncovered and then each player must put a second card face down on each location. Afterwards, players uncover and resolve each individual location in clockwise order.

**NOTE:** Movement on the score track. When a player lands on an already occupied box on the score track he must place his marker on top of the marker which is already there. This order is kept to break ties (when the Chocolatl figure is not involved). See "TIES WHEN OFFERING".

#### Location Results:

At each location, resolving the offerings has different results. Depending on who made the highest or lowest offerings, there are bonuses, victory points, and penalties given at each location. (Remember that the total offering is the sum of the two cards played at each location.)



#### Location 1: CHOCOLATL

*It is said that Quetzalquatl used to look in the mirror of the future. When he saw himself, he was shocked at the image of himself as an old man with a grey beard.*

The player with the largest offering at this location receives the Chocolatl figure. He immediately moves forward one box on the score track and will now win every tie (that he is involved in) as long as he has the Chocolatl figure.

The player with the smallest offering must take the old man figure. In this round, he must place this figure (with the "-1" symbol) in front of his player board. At the remaining 5 offering locations of this round, he must always subtract 1 from the total sum of his offering.

**NOTE:** In the next round, the "old man" figure is returned to Location 1, the player returning it will receive one bonus point on his offering at this location!

#### **IMPORTANT: TIES WHEN OFFERING:**

*In every tie of the game (including ties on the pyramid) the following tie rule is valid: If ties occur after all bonus and penalty points are considered, if one of the tied players has the Chocolatl figure, he wins. If the player with the Chocolatl figure is not involved in the tie, the tied player who has the lowest score on the score track wins. If several players occupy the same box on the score track, the player whose marker is on top wins (see NOTE: Movement on the score track).*

#### 1. LEADING PLAYER ON GOLDEN BOX:



Face-down offering of 2 cards for one Location. Then reveal all cards and resolve this Location, and on to next Location.

#### 2. LEADING PLAYER ON RED BOX (OR BOX '0'):



Face-down offerings for all Locations at start of round, 2 cards per Location. Then reveal all cards and resolve each Location.

#### 3. LEADING PLAYER ON GREEN BOX:



Face-down offering for all Locations, 1 card per Location, then reveal those cards. Next another face-down offering for each Location. Now reveal and resolve each Location.

#### LOCATION 1: CHOCOLATL

Highest offering gets Chocolatl figure (1 V.P. and tiebreaker)



Lowest offering gets old man figure: minus 1 for offerings at Locations 2-6, plus 1 for offering at Location 1 (next round)



#### TIES:

Chocolatl figure wins, or else the player with the least victory points

## Location 2: CACAO BEAN HARVEST

*Quetzalquatl provided for a rich harvest of the Cacao fruit he loved so much.*

The player with the largest offering on this location immediately receives victory points equal to the highest number showing on the three dice and scores these on the score track. The player with the next largest offering receives the value of the second highest die, and the third highest offering receives the value of the lowest die.



## Location 3: THE CITY TENOCHTITLAN

*Here stands Tenochtitlan, the capital city of the Aztecs*

The player with the largest offering here has a choice:

a) He can build a hut (placing one of his colored cubes on a free building). This hut gives one extra point in each offering at other locations for the rest of the game. As a reminder, the player takes a bonus chip "+1/-1" which he places in front of his player board.



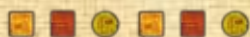
OR

b) he can take the die on the circle in the middle of the city. This die can be used once in the future, to increase his offering. To do so, after the offerings are uncovered, the die (or dice, if a player has more than one and wishes to roll more than one) can be rolled, and the number rolled is added to his offering. Once any die is rolled it is used up and must be discarded.

The player with the second largest offering at Tenochtitlan must take the bonus which the first player didn't choose.

### NOTE:

The huts count as bonuses in every offering except on The City Tenochtitlan, where they count as a "-1" to the offering due to the hut occupants having to be fed!



## Location 4: THE PYRAMID CHOLULA

*The most important holy tomb in the Aztec world lay in Cholula.*

*By volume, the pyramid of Cholula is the largest man-made pyramid and monument in the world!*

The pyramid is built from the bottom to the top. In each round 2 stones (colored cubes) are placed in the pyramid. Each stone counts as one victory point at the end of the game. (Extra bonuses will be calculated later in the game play). When offerings are resolved at Cholula, either:



a) The player with the largest offering places both stones on the pyramid. That is the case if the highest offering is at least 3 points more than the second. He places two of his colored cubes on the lowest and left-most available boxes on the pyramid.

OR

b) The players with the two largest offerings (when there is a maximum of 2 points difference) each place a stone in the pyramid. In this case the player with the largest offering determines who places their colored cube first. (This is important in receiving pyramid bonuses at the end of the game, as well as at the completion of each row. See below.)

## LOCATION 2: HARVEST

- Player with highest offering gets the number on the highest die in victory points.
- Player with 2nd highest offering gets the number on the second highest die in victory points.
- Player with 3rd highest offering gets the number on the lowest die in victory points.

## LOCATION 3: THE CITY

- Player with highest offering can choose:
  - either build a hut
  - or take the black die
- Player with 2nd highest offering takes bonus which the first player didn't choose

### Huts:

- +1 on offerings on all Locations, except Location 3
- -1 on offering on Location 3

*Black die can be used once to increase an offering*

## LOCATION 4: THE PYRAMID

- If player with highest offering has offered at least 3 more points than the 2nd, then he may place two cubes on the pyramid.
- if player with highest offering has not offered more than 2 points more than the 2nd, then both players may place a cube

**Bonus Points:** As soon as a row is completed, the player with the most cubes in that row immediately receives 2-5 victory points (whatever value is designated at the left side of the completed row.)

As with all other ties in the game, (see page 4 under "Ties When Offering"), if there is a tie in a row of the pyramid, if one of the tied players has the Chocolate figure, he wins. If the player with the Chocolate figure is not involved in the tie, the tied player who has the lowest score on the score track wins.

*Example: Orange player receives five points for having the majority on the bottom row of the pyramid. Green player receives four points on the second row: Green player owns the Chocolate figure and so wins the tie with Purple player.*

+4  
+5



### Location 5: MAKING THE CACAO DRINK

*According to legend, Quetzalquatl discovered the Cacao fruit on a mystical mountain full of Cacao trees.*

In each round, victory points are awarded immediately at this location. Each round, the number of victory points awarded is lower. In round 1 the player with the largest offering receives 8 points, the second largest 4 points. In round 2, there are 7 points for the largest offering, 3 points for the second largest. Starting from round 4, only the player with the largest offering receives victory points. In every round, the player with the smallest offering loses 2 points.



### Location 6: TACHLI

*The Aztecs loved the game of Tachli. It is a competitive sport played with a hard rubber ball and resembled a combination of basketball and football.*

Whoever plays the game of Tachli best, receives a reward of new and better Cacao cards for their future offerings. The player with the highest offering at Tachli: Location 6, receives the higher-valued card; the player with the second highest offering takes the lower card. Both players must discard a card, putting it back in the box, in exchange for the new card they received (naturally they would discard their lowest valued Cacao card).



**NOTE:** In the last round (which is only known to be the last during the actual round; see the ending conditions below) an improvement card has no more practical use. Therefore, in the last round no improvement cards are awarded at Tachli. Instead the two highest offerings receive immediate victory points (on the score track): the player with the highest offering receives 6 and the second highest offering receives 3.

**Bonus Points:**  
If a row is complete  
-> 2-5 points for the majority

### LOCATION 5: THE CACAO DRINK

- Players with highest and 2nd highest offering get points in round 1-3
- Starting with round 4, only player with highest offering gets points
- Every round the player with the smallest offering gets -2 points

### LOCATION 6: TACHLI

- The player with highest offering gets higher card
- The player with 2nd highest offering gets lower card

Both players discard another card

## GAME END

When one of the following three conditions occurs, the game is immediately in its last round:

- The pyramid is finished. In this case all 7 rounds are played.
- A score marker reaches or exceeds 40 victory points.
- A player runs out of colored cubes because he has used them all in game play.

Once this occurs, players complete the last round, resolving all offerings, and then continue to End Scoring. If a player has run out of cubes, he can still score points, as if he still had cubes left! To make this easier to see he could use cubes of an unused color, if available.

## END SCORING

After the last round is completed, bonus points are awarded and added to each player's victory points on the score track.

Bonus points are awarded for:

- |  |           |
|--|-----------|
| - each stone in the pyramid  | 1 point   |
| - the majority of stones in the pyramid*   | 3 points  |
| - the player with the Chocolatl figure at game end   | 3 points  |
| - the player with the old man figure at game end   | -3 points |
| - the value of the card which was sacrificed at the temple                                       | ? points  |
| - bonus for the highest Cacao sacrifice at the temple*   | 3 points  |
| - any players with a bonus die leftover (max 1) can roll it and take the value as victory points | ? points  |

\*If there is a tie in either of these cases, each of the tied players get the bonus points. So the Chocolatl figure here has no effect!

Whoever has pleased the gods and earned the most victory points is the winner of Chocolatl! In case of a tie (in winning the game), the tied player who made the largest sacrifice at the temple wins the game. If more than one tied player made the same largest sacrifice, they share the victory.

## CREDITS

Author: Günter Burkhardt

Illustration and Graphic Design: Ryan Laukat

Editor: Arno Quispel and Frank Quispel ([www.quined.com](http://www.quined.com))

Günter Burkhardt would like to thank Bernd Kovascik, Norman Kurock, Thomas Rühle and Dirk Lautner.

Quined Games would like to thank: Luk Van Lokeren - Jeroen Hollander - Malorie Laukat - Pascal Cadot - Steve McKeogh - Grisca Zimmerman - Martyn F

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

© 2010 Quined Games, Günter Burkhardt

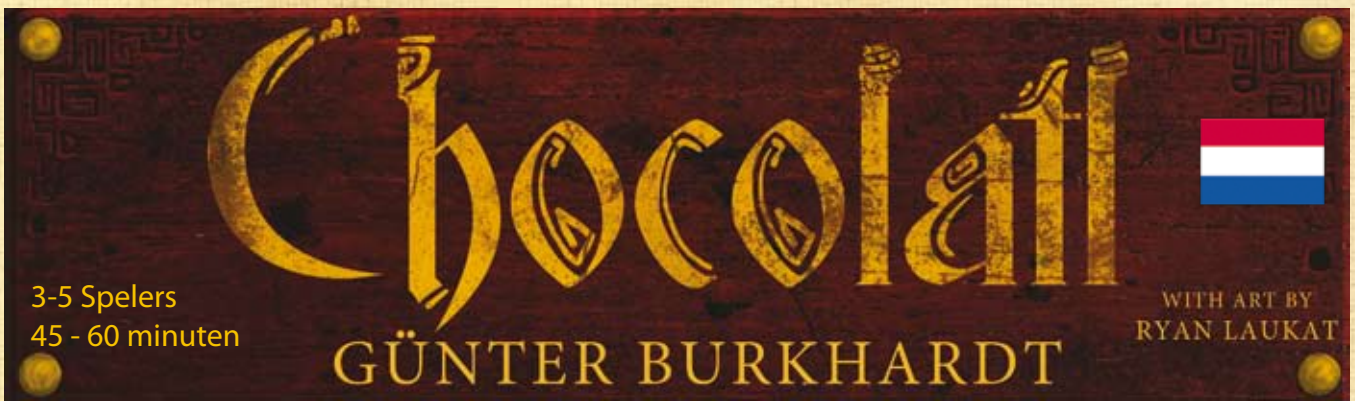
## GAME ENDS when:

- pyramid is finished
- a player reaches or exceeds 40 victory points
- a player runs out of cubes

## END SCORING



Ties during end scoring:  
Chocolatl figure has no effect!



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

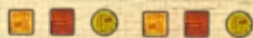
## HET BEGIN VAN HET SPEL – HET OFFER

*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 opengedraaid, 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 opengedraaid. Hierna legt elke speler bij elke locatie gedekt een tweede kaart. Vervolgens worden de kaarten bij de eerste locatie opengedraaid, 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

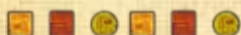


Extra overwinningspunten: Zodra een rij volledig bezet is, krijgt de speler met de meeste stenen in deze rij direct overwinningspunten: hij zet zijn schijfje evenveel punten verder op het puntenspoor als het getal dat links van deze volle rij staat. Dus minimaal 2 en maximaal 5 punten.

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.

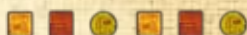
In de eerste ronde krijgt de hoogste bieder 8 overwinningspunten en de op één na hoogste bieder 4 overwinningspunten.

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

Vanaf ronde 4 krijgt alleen de hoogste bieder 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 bieder ontvangt de hoogste van beide openliggende kaarten, de op één na hoogste bieder ontvangt de laagste kaart. Beide speler 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 bieder.

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 bieder krijgen overwinningspunten

- Ronde 4-7: Alleen de hoogste bieder krijgt overwinningspunten

- Ronde 1-7: De laagste bieder verliest 2 overwinningspunten

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

- De hoogste bieder krijgt de hoogste kaart.

- De op één na hoogste bieder 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 overwinningspunten).

Wanneer een speler geen markeerstenen meer heeft om te plaatsen dan mag hij toch nog overwinningspunten 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 overwinningspunten 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)

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 , info@quined.nl

© 2010 Quined Games, Günter Burkhardt

Einde van het spel indien:

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

## EINDTELLING



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



Chocolatl est un jeu se déroulant dans l'univers des Aztèques, de la légende de Quetzalcóatl et bien sûr du cacao, le fruit divin ! Votre but : faire les plus belles offrandes aux dieux, récolter les meilleures fèves de cacao, aider à la construction de la pyramide, et gagner des points dans 6 lieux différents. Le joueur qui apporte les meilleures offrandes à Quetzalcóatl (Chocolatl ; d'où vient le nom du chocolat) termine le jeu en vainqueur.



*Le déroulement du jeu est très simple: les actions se situent à 6 endroits différents, numérotés ici de 1 à 6.*

#### PREPARATION

Placez le personnage « vieil homme » et le personnage « Chocolatl » sur les deux cercles du lieu 1. Les cartes Amélioration (bord noir) sont triées par type (reconnaisable au dos des cartes) et chaque type est mélangé séparément. Il doit alors y avoir deux paquets de cartes, un pour chaque type, qui sont placés face cachée à côté du plateau collectif.

Chaque joueur reçoit un set de cartes Cacao, montrant des sacs de cacao numérotés de 0 à 12, ainsi que les 9 cubes de sa couleur et son marqueur de score. Prenez les marqueurs de score de tous les joueurs, mélangez-les, tirez-les au sort et empilez-les dans l'ordre du tirage sur l'emplacement marqué 0 de la piste de score.

Chaque joueur place devant lui un plateau personnel, sur lequel sont rappelés les 6 lieux du plateau collectif. Un résumé des règles se trouve au verso.

#### Matériel



5 x 9 cubes de bois



7 jetons bonus pour les cabanes



1 cube blanc



1 personnage « vieil homme »  
1 personnage « Chocolatl »



12 cartes Amélioration (bord noir)



13 cartes Cacao x 5 couleurs



7 dés bonus (noirs) & 3 dés Récolte de cacao (blancs)



5 marqueurs de score



6 plateaux individuels

1 plateau de jeu collectif  
1 règle du jeu

## COMMENCEMENT DU JEU-les offrandes

*Le cacao, boisson des dieux, se trouvait en abondance dans les temples aztèques.*

Avant que le jeu ne commence, chaque joueur doit placer face cachée l'une de ses cartes Cacao sur le lieu d'offrande dans le temple au centre du plateau collectif. Ces cartes restent face cachée toute la partie et ne sont plus accessibles aux joueurs. Cependant, à la fin du jeu, elles rapportent autant de points de victoire que la valeur de la carte, avec en plus la possibilité d'avoir 3 points bonus pour celui ayant fait la plus belle offrande (le sac avec le plus grand chiffre).

### DEROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule en plusieurs rondes (maximum 7). Au cours de chaque ronde, les joueurs font des offrandes dans chacun des 6 lieux du plateau. Pour ce faire, ils jouent des cartes aux endroits correspondants sur leur plateau personnel. Après que toutes les offrandes ont été faites et les 6 lieux décomptés, une nouvelle ronde commence.



### PREPARATION D'UNE RONDE

1. Lancez les 3 dés blancs Récolte de cacao et placez-les, résultat du lancer visible, sur les emplacements prévus du lieu numéro 2 (récolte de fèves de cacao), en bas au milieu du plateau.
2. Placez aussi un dé noir au centre de la cité de Tenochtitlan (lieu numéro 3 en bas à gauche du plateau).
3. Le cube blanc est placé sur le premier emplacement du lieu numéro 5: préparation de la boisson cacaotée( au-dessus de 8/4, à côté de "-2"). Ce cube sera avancé d'un emplacement vers la droite lors de chaque ronde pour ainsi les décompter.
4. Tirez la première carte de chaque pioche de cartes Améliorations et placez-les face visible sur les emplacements numérotés 3 et 6 sur le lieu 6 en haut à droite du plateau (tlachtli).



### Les offrandes

Les joueurs font des offrandes en utilisant leurs 12 cartes Cacao (la treizième a déjà été placée dans le temple en début de partie). À chaque ronde, chaque joueur doit placer deux cartes dans chaque lieu. La somme des deux cartes de chacun des joueurs déterminera la meilleure offrande dans chaque lieu. Il y a trois types d'offrandes (rappelés à l'arrière des plateaux individuels). Le type d'offrande utilisé lors d'une ronde est déterminé par la couleur de la case sur laquelle se trouve le marqueur du joueur le plus en avance sur la piste de score.



Lors d'une ronde à case dorée, chaque joueur place d'un coup 2 cartes faces cachées sur le lieu numéro 1 de son plateau individuel (Chocolat). Le résultat est alors révélé par le retournement de toutes les cartes de tous les joueurs, et la meilleure offrande est déterminée. Puis l'on procède de la même manière pour tous les autres lieux, un par un, dans le sens horaire, les cartes jouées n'étant pas reprises pour les lieux suivants.

### COMMENCEMENT DU JEU:

Chaque joueur

- Choisit une de ses cartes cacao
- Place cette carte face cachée sur le temple



Le temple

### PREPARATION D'UNE RONDE



### OFFRANDES

- Chaque joueur fait une offrande de deux cartes par lieu
- Le type d'offrande dépend de la case du joueur en tête sur la piste de score



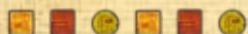
Lors d'une ronde à case rouge (et aussi la case 0 de la piste de score), les joueurs placent toutes leurs cartes en une fois, deux par lieu d'offrande. Chaque lieu est alors décompté, un par un, dans le sens horaire, et en commençant par le lieu numéro 1.



Lors d'une ronde à case verte, chaque joueur pose 1 seule carte sur chaque lieu. Ces cartes sont alors découvertes, puis les joueurs placent une deuxième carte sur chaque lieu. Cette deuxième carte est révélée et les résultats sont déterminés pour chaque lieu, dans le sens horaire, en commençant par le lieu numéro 1.

**REMARQUE:** tous les joueurs commencent sur la case 0 de la piste de score. Lorsque les joueurs ont commencé de marquer des points, un marqueur de score qui arriverait sur une case déjà occupée se placerait sur le(s) marqueur(s) déjà présent(s). L'ordre d'empilement sert à résoudre les égalités (lorsque le personnage Chocolatl n'est pas impliqué ; voir plus loin).

Le résultat des offrandes est différent selon le lieu. La plus basse ou la plus haute offrande peut être prise en compte, et cela octroie des bonus, des points de victoire ou des pénalités pour chaque lieu (pour rappel, la valeur d'offrande d'un joueur dans un lieu est la somme des deux cartes qu'il a joué dans ce lieu).



**CHOCOLATL :** Lieu 1

*La légende dit que Quetzalcóatl aimait regarder dans le miroir du futur. Lorsqu'il s'y vit, il fut choqué par l'image du vieil homme à barbe blanche qui lui était renvoyée.*

Le joueur dont l'offrande est la plus haute reçoit le personnage de Chocolatl. Il marque immédiatement 1 point de victoire et gagnera dorénavant toute égalité, du moins tant qu'il a Chocolatl en sa possession.

Le joueur ayant fait la plus petite offrande prend devant lui le personnage du vieil homme. Dans chacun des 5 autres lieux, il devra retirer 1 point de la valeur de ses cartes.

**REMARQUE:** Pour le lieu numéro 1, et uniquement celui-ci, le personnage du vieil homme donne 1 point bonus (et non pas 1 point de moins) au joueur qui l'a devant lui.

### **IMPORTANT : RESOLUTION DES EGALITES**

*Pour chaque égalité du jeu (y compris à la pyramide), la règle suivante s'applique : après avoir pris en compte tous les bonus et pénalités, le joueur avec le personnage de Chocolatl l'emporte. Si le joueur possédant Chocolatl n'est pas impliqué dans l'égalité, c'est le joueur ayant le moins de points de victoire qui gagne. Si les marqueurs des joueurs impliqués sont sur la même case de la piste de score, l'égalité est remportée par celui placé le plus haut dans la pile.*

- **JOUEUR EN TÊTE SUR CASE DOREE:** Chaque joueur place deux cartes faces cachées sur le premier lieu. Le résultat est immédiatement déterminé, puis l'on fait de même au lieu suivant et ainsi de suite.

- **JOUEUR EN TÊTE SUR CASE ROUGE (OU CASE 0) :** Chaque joueur place deux cartes faces cachées sur chacun des 6 lieux. Puis toutes les cartes sont retournées et le résultat dans chaque lieu est déterminé.

- **JOUEUR EN TÊTE SUR CASE VERTE:** Chaque joueur place une carte face cachée sur chacun des 6 lieux. Ces cartes sont révélées, puis une deuxième carte est alors jouée face cachée dans chaque lieu, et les résultats sont déterminés après la révélation de ce deuxième tour de cartes.

### LIEU 1 : CHOCOLATL

- La meilleure offrande obtient le personnage « Chocolatl » (vainqueur de toute égalité et 1 point de victoire)



- La plus petite offrande obtient le personnage « vieil homme » (donne un point de moins dans les lieux 2 à 6, et un point de plus dans le lieu 1)



### **EGALITES :**

Le personnage « Chocolatl » l'emporte, ou sinon le joueur le plus en retard sur la piste de score.

## RECOLTE DES FEVES DE CACAO : Lieu 2

*Quetzalcóatl favorise la récolte de cacao, ce fruit aimé entre tous.*

Le joueur ayant fait la plus belle offrande reçoit immédiatement autant de points de victoire que le résultat le plus haut montré par l'un des 3 dés blancs. Le joueur avec la deuxième meilleure offrande reçoit en point de victoire la valeur du deuxième dé le plus haut, et la troisième meilleure offrande la valeur du troisième dé.



## LA CITE DE TENOCHTITLAN : Lieu 3

*Vous voici à Tenochtitlan, la capitale des Aztèques.*

Le joueur avec la plus belle offrande a le choix entre deux actions:

a) construire une cabane (placer l'un de ses cubes sur un emplacement libre). Cette cabane lui donne 1 point bonus pour chaque offrande jusqu'à la fin du jeu. Pour rappel, il reçoit un jeton +1 qu'il place devant lui.



ou

b) prendre le dé noir au centre de la cité. Ce dé pourra être utilisé une seule fois lors d'une offrande future, pour en améliorer la valeur. Pour ce faire, après visualisation des offrandes, le joueur décidera de lancer le dé (ou les dés, car il peut en avoir plusieurs), et ajoutera le résultat à la valeur de son offrande. Chaque dé noir est rendu après utilisation.

Le joueur avec la seconde meilleure offrande doit choisir l'action non choisie par le premier.

### REMARQUE:

Une cabane donne un bonus d'1 point dans tous les lieux, sauf à Tenochtitlan (lieu 3) où elle donne alors un malus d'1 point.



## LA PYRAMIDE CHOLULA : Lieu 4

*La plus importante tombe sacrée des Aztèques se trouve à Cholula. En volume, c'est la plus grande pyramide jamais construite de main d'homme.*

La pyramide est bâtie de bas en haut. Deux pierres (cubes de bois des joueurs) s'y ajoutent à chaque ronde. Chaque pierre donnera 1 point de victoire à la fin du jeu (et certains bonus seront accordés plus tard lors de la partie). Lorsque cette offrande est décomptée, deux possibilités surviennent :



a) Le joueur avec la plus belle offrande place 2 pierres. Ceci n'est possible que si son offrande est d'au moins 3 points plus élevée que la deuxième. Il place alors 2 cubes de sa couleur dans 2 espaces libres de la pyramide, en commençant par le bas à gauche.

OU

b) S'il y a moins de 3 points de différences entre les deux plus belles offrandes, alors les deux joueurs impliqués vont placer chacun 1 pierre dans la pyramide. Le joueur ayant fait l'offrande la plus élevée décide néanmoins qui place une pierre en premier (ceci est important pour recevoir les bonus de la pyramide).

### LIEU 2 : LA RECOLTE

- Le joueur avec la meilleure offrande obtient autant de points de victoire que la valeur du dé le plus fort.
- La deuxième meilleure offrande obtient la valeur du deuxième dé le plus fort.
- La troisième celle du dé le plus faible.

### LIEU 3 : LA CITE

- La meilleure offrande prend un dé noir ou construit une cabane.
- La seconde meilleure offrande prend l'action restante.

*Le dé noir peut être utilisé pour améliorer une offrande future*

### Les cabanes

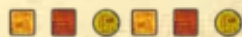
- +1 pour toutes les offrandes sauf dans le lieu 3
- -1 sur l'offrande du lieu 3

### LIEU 4 : LA PYRAMIDE

- Si la meilleure offrande est au moins de 3 points supérieure à la deuxième, le vainqueur place 2 cubes dans la pyramide.
- Sinon, premier et deuxième placent chacun 1 cube.

**BONUS:** Dès qu'un étage de la pyramide est terminé, le joueur ayant la majorité de cubes dans cet étage remporte entre 2 et 5 points, comme indiqué sur le plateau en face des étages de la pyramide. La règle de résolution des égalités s'applique : le joueur ayant le personnage Chocolatl l'emporte ; si celui-ci n'est pas impliqué, c'est le joueur le plus en retard sur la piste de score qui remporte l'égalité (ou le plus haut de la pile éventuelle).

Orange a reçu 5 points parce qu'il avait la majorité sur le premier étage de la pyramide. Vert reçoit 4 points pour le second étage: en effet, il a le personnage "Chocolatl" et gagne ainsi l'égalité contre Violet.



**PREPARATION DE LA BOISSON CACAOTEE: Lieu 5**

*D'après la légende, Quetzalcóatl découvrit la fève de cacao dans une montagne mystérieuse recouverte de cacaoyers.*

Dans ce lieu, des points de victoire sont attribués lors de chaque ronde, mais de manière décroissante. La meilleure offrande de la première ronde rapporte 8 points de victoire, et 4 points de victoire sont attribués à la deuxième meilleure offrande. Lors de la seconde ronde, 7 points de victoire reviennent au joueur ayant fait la meilleure offrande et 3 points au joueur ayant fait la deuxième meilleure offrande, et ainsi de suite. À partir de la quatrième ronde, seule la meilleure offrande rapporte des points de victoire. Dans chaque ronde, le joueur ayant fait la plus petite offrande perd 2 points de victoire.



**TLACHTLI: Lieu 6**

*Les aztèques adoraient jouer au Tlachtli, qui est un sport ressemblant à un mélange de basket-ball et de football, se jouant avec une balle de caoutchouc dure.*

Le vainqueur (celui ayant fait la plus belle offrande) remporte une carte Cacao lui permettant de faire de meilleures offrandes futures. Le joueur classé premier en ce lieu prend la carte Amélioration de plus forte valeur, le second prend la carte Amélioration de plus faible valeur. Les deux joueurs doivent se débarrasser d'une de leurs cartes Cacao avant d'ajouter à leur main celle qu'ils viennent de gagner (il est recommandé de se débarrasser de la carte Cacao de plus faible valeur, mais chacun fait comme il veut).



**REMARQUE:** Lorsque la dernière ronde est jouée, l'obtention de cartes Amélioration n'a plus de sens. À la place, le joueur ayant fait la meilleure offrande reçoit 6 points de victoire, et le suivant 3 points de victoire.

Points bonus:  
Si un étage est complet: de 2 à 5 points de victoire

**LIEU 5 : LA BOISSON CACAOTEE**

- La meilleure offrande et la deuxième meilleure gagnent des points dans les rondes 1 à 3.
- À partir de la quatrième ronde, seule la meilleure offrande obtient des points de victoire.
- Quelque soit la ronde, la plus mauvaise offrande fait perdre 2 points

**LIEU 6 : TLACHTLI**

- Le joueur avec la meilleure offrande prend la carte de valeur la plus haute
- La deuxième meilleure offrande fait prendre la carte de valeur la plus basse

Les deux joueurs défaussent une autre carte

## FIN DU JEU

La dernière ronde est engagée dans l'une des trois conditions suivantes:

- La pyramide est terminée, ce qui ne peut arriver qu'à la septième ronde.
- Un joueur atteint ou dépasse 40 points de victoire.
- Un joueur a placé tous ses cubes.

La ronde se termine alors jusqu'au lieu numéro 6, puis l'on procède au décompte final. Si un joueur n'avait plus de cubes, il peut toujours marquer des points de victoire comme s'il lui restait des cubes!

## Décompte final

Des points de victoire sont attribués aux joueurs selon le barème ci-dessous :

- Chaque pierre dans la pyramide 1 Point  
- La majorité de pierres dans la pyramide\* 3 Points

- Le personnage Chocolatl en sa possession 3 Points  
- Le personnage vieil homme en sa possession -3 Points

- La valeur de la carte Cacao du temple ? Points  
- Le bonus pour la plus haute carte Cacao du temple\* 3 Points

- S'il en a encore en sa possession, un joueur peut lancer un (et un seul) dé noir et convertir le résultat en points de victoire ? Points

\*Dans ces deux cas, s'il y a égalité, les joueurs impliqués dans l'égalité reçoivent chacun le bonus complet.

Le joueur ayant le mieux contenté les dieux et ainsi gagné le plus de points de victoire est déclaré vainqueur. En cas d'ex-aequo après le décompte final, le vainqueur est celui (parmi ceux qui sont impliqués dans l'égalité) qui avait fait la plus belle offrande au temple. S'il y a toujours égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.

## CREDITS

Auteur: Günter Burkhardt

Illustration et design graphique: Ryan Laukat

Editeurs: Arno Quispel and Frank Quispel ([www.quined.com](http://www.quined.com))

L'auteur souhaite remercier Bernd Kovascik, Norman Kurock, Thomas Rühle et Dirk Lautner pour les multiples séances de tests et leurs commentaires utiles.

Quined games souhaite remercier Luk Van Lokeren, Jeroen Hollander, Malorie Laukat, Steve McKeogh, Leonie Caljouw, Martyn F, Grischa Zimmermann et Pascal Cadot, ainsi que tous les testeurs.

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

© 2010 Quined Games, Günter Burkhardt

## LE JEU SE TERMINE

### QUAND :

- La pyramide est finie  
OU
- un joueur atteint ou dépasse 40 points de victoire  
OU
- un joueur n'a plus de cube

## DECOMPTE FINAL



Lors du décompte final, le personnage "Chocolatl" ne joue aucun rôle en cas d'égalité !