

PACAL'S ROCKET

Ein Spiel von Günter Burkhardt
 für 2 - 5 Spieler ab 8 Jahren, Piatnik Spiel Nr. 634192
 Illustration: Massimiliano Longo • © 2015 Piatnik, Wien • Printed in Austria

SPIELREGEL

Eine geheimnisvolle Grabplatte in der alten Maya-Stadt Palenque dient seit ihrer Entdeckung immer wieder als Grundlage für verschiedenste Mutmaßungen. Zeigt sie wirklich einen Astronauten in einem Raumschiff? Waren am Ende Außerirdische für den Bau der Maya-Pyramiden verantwortlich? PACAL'S ROCKET greift diesen Mythos auf, und lässt die Spieler mit Hilfe ihrer Raumschiffe Pyramiden in der einst von Pacal dem Großen (603 - 683 n. Chr.) regierten Stadt bauen. Wer punktet mit der besten Strategie und erobert so die Mehrheit der Stadt?

Spielziel:

Das Ziel ist, durch strategisches Bauen von Pyramiden in den Bezirken der Stadt Palenque die meisten Punkte zu sammeln.

Spielmaterial:

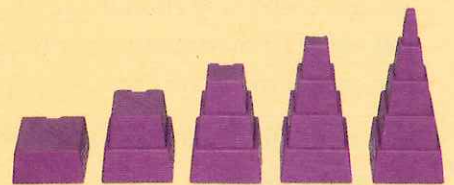
1 Spielplan:

Dieser zeigt Palenque, aufgeteilt in 16 Bezirke mit unterschiedlichen Werten, einen Fluss, einen See, sowie eine Wertungsleiste



55 Pyramiden,

je 11 in 5 Farben:
 1x einstöckig,
 3x zweistöckig,
 3x dreistöckig,
 2x vierstöckig,
 2x fünfstöckig



5 Raumschiffe,

innen hohl zum Einwerfen der Energiesteine



5 Übersichtstafeln



15 Göttersteine,

je 5 Stück mit dem Wert 2, 4 und 6



3 Abdeckteile

zum Verkleinern des Spielfeldes



55 dreieckige

Energiesteine, je 11 in 5 Farben

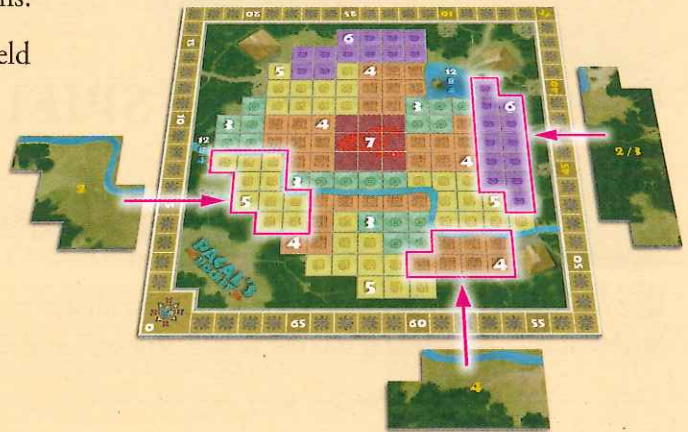


1 Sonderwürfel



Spielvorbereitung:

- Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.
- Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält in dieser Farbe
 - alle Energiesteine und Pyramiden; einen Stein setzt er sofort auf das erste Feld der Wertungsleiste
 - 1 Raumschiff
 - 3 Göttersteine: je einen mit dem Wert 2, 4 und 6
 - 1 Übersichtstafel
- Ein Startspieler wird bestimmt. Dieser erhält den Würfel. Anschließend verläuft das Spiel im Uhrzeigersinn.
- Beginnend mit dem Startspieler stellt nun jeder Spieler reihum sein Raumschiff auf ein beliebiges Feld im heiligen Bezirk mit dem Wert 7 in der Mitte des Spielplans.
- **Wichtig:** Spielen weniger als fünf Spieler, wird das Spielfeld verkleinert. Dazu werden mit den Abdeckteilen ein oder mehrere Bezirke lt. Abbildung abgedeckt:
 - Bei zwei Spielern werden mit den Abdeckteilen 2 und 2/3 die entsprechenden Bezirke lt. Abbildung abgedeckt:
 - Bei drei Spielern wird mit dem Abdeckteil 2/3 und
 - bei vier Spielern mit dem Abdeckteil 4
 - der entsprechende Bezirk lt. Abbildung abgedeckt.



Diese Spielanleitung gilt für 3 bis 5 Spieler.

Eine Sonderregel für das Spiel zu zweit und für Profis steht am Ende dieser Spielanleitung.

Spielablauf:

- Der Startspieler würfelt. Danach legt er den Würfel mit dem Würfelergebnis nach oben auf das Steinfeld auf seiner Übersichtstafel. Damit ist immer klar zu sehen, wer gewürfelt hat, denn das Würfelergebnis gilt für ALLE Spieler in dieser Runde. Erst wenn jeder Spieler an der Reihe war, wechselt der Würfel zum nächsten Spieler. Dieser würfelt und legt damit das neue Würfelergebnis für die nächste Runde fest.
Hinweis: Der Startspieler einer Runde ist immer der letzte Spieler der nächsten Runde. Das kann später beim Pyramidenbau wichtig sein!
- Wer an der Reihe ist, führt seinen Spielzug aus, der aus folgenden Aktionen besteht, die in dieser Reihenfolge ausgeführt werden:
 1. Raumschiff bewegen (Pflicht!)
 2. Energiestein(e) einwerfen
 3. Pyramide bauen
 4. Punkte kassieren
- Nachdem ein Spieler seinen Zug beendet hat, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Die Aktionen im Einzelnen:

1. Raumschiff bewegen

Der Spieler an der Reihe muss sein Raumschiff entsprechend dem Würfelergebnis bewegen. Dazu hebt er zunächst sein Raumschiff hoch, damit die Energiesteine, die sich möglicherweise darin befinden, auf dem Feld liegen bleiben, von dem er sein Raumschiff wegzieht. Das Raumschiff darf wie folgt bewegt werden:

Wird eine Augenzahl gewürfelt, darf der Spieler wählen:

- **Sein Raumschiff in gerader Linie in EINE Richtung (ohne abzubiegen!) bewegen.**



Ein Vor- und wieder Zurückziehen ist nicht erlaubt. Es darf auch nicht diagonal gezogen werden. Trifft sein Raumschiff auf ein Hindernis (ein anderes Raumschiff, Spielfeldrand, See oder Pyramide), bleibt es davor stehen, und die überzähligen Augenzahlen verfallen. Energiesteine sind keine Hindernisse, das Raumschiff darf über sie gezogen werden.

Wer diese Möglichkeit wählt, darf im Anschluss zwei Energiesteine ins Spiel bringen (siehe Punkt 2.).

- **Mit seinem Raumschiff beliebig oft im rechten Winkel abbiegen.**



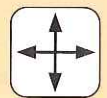
In diesem Fall muss die gewürfelte Augenzahl ausgefahren werden. Ein Halt vor einem Hindernis ist nicht erlaubt, es muss umfahren werden.

Ausnahme Sackgassenregelung: Zieht der Spieler sein Raumschiff auf ein Feld, das auf drei Seiten von Hindernissen umgeben ist, verfallen überzählige Augenzahlen.

Wer diese Möglichkeit wählt, darf im Anschluss nur einen Energiestein ins Spiel bringen (siehe Punkt 2.).

Wird das Symbol mit den Pfeilen gewürfelt,

darf der Spieler sein Raumschiff in EINE Richtung beliebig viele Felder in der Reihe oder Spalte bewegen, in der es gerade steht. Ein Vor- und wieder Zurückziehen ist nicht erlaubt. Hindernisse spielen hier keine Rolle, das Raumschiff darf über sie gezogen werden.



Anschließend darf der Spieler zwei Energiesteine ins Spiel bringen (siehe Punkt 2.).

Anstatt zu Ziehen darf der Spieler einen seiner Göttersteine einsetzen

und gibt ihn anschließend ab. Er darf dann sein Raumschiff auf ein beliebiges freies Feld auf dem Spielplan stellen. In diesem Fall darf er wieder nur einen Energiestein ins Spiel bringen (siehe Punkt 2.).



Hinweis: Nicht verwendete Göttersteine bringen bei der Schlusswertung am Ende des Spieles 2, 4 bzw. 6 zusätzliche Punkte!

Achtung: Es kann passieren, dass das eigene Raumschiff nur von Hindernissen umgeben ist und der Spieler sein Raumschiff nicht mehr bewegen kann. In diesem Fall muss er einen Götterstein einsetzen. Besitzt er aber keinen mehr – und nur dann – muss er sein Raumschiff zwar auf ein beliebig freies Feld auf dem Spielplan stellen, aber er darf danach keinen Energiestein einwerfen (siehe Punkt 2.).

Generell gilt, dass

- in der ersten Runde jeder Spieler mit seinem Raumschiff den heiligen Bezirk in gerader Linie verlassen muss. Die Möglichkeit mit seinem Raumschiff im rechten Winkel abzubiegen, ist erst ab der zweiten Runde erlaubt.
- ein Raumschiff auf ein Feld gezogen werden darf, auf dem bereits ein oder mehrere Energiesteine liegen.

2. Energiestein(e) einwerfen

Abhängig davon, wie der Spieler sein Raumschiff bewegt hat, darf er entweder

- zwei Energiesteine ins Spiel bringen. Dazu nimmt er zwei Steine und wirft einen in sein eigenes und einen in ein beliebiges Raumschiff eines Mitspielers ein, ODER
- nur einen Energiestein ins Spiel bringen. Diesen darf er nur in das eigene Raumschiff einwerfen.

Auf jedem Feld darf sich nur ein Energiestein pro Farbe befinden. Die Spieler müssen sich also merken, wo sie ihre Steine eingeworfen haben. Wird ein Raumschiff bewegt, bleiben die Energiesteine auf dem Feld, von dem es weggezogen wird, liegen. Sollte es vorkommen, dass sich zwei Steine derselben Farbe auf einem Feld befinden, werden diese vom Spielplan genommen und an den entsprechenden Spieler zurückgegeben. Dieser darf die Steine in einem späteren Spielzug wieder einsetzen.

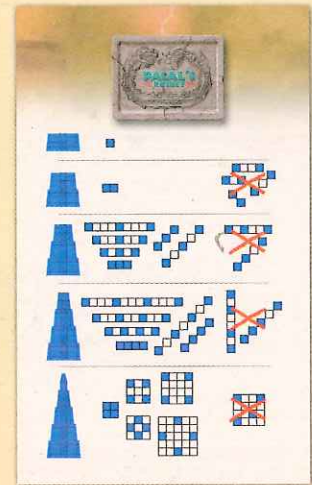
Ein Spieler darf auch auf das Einwerfen von Steinen verzichten.

Hat ein Spieler keine Energiesteine mehr vor sich liegen, darf er während seines Zuges frei liegende eigene Steine vom Spielplan zurücknehmen, muss diese aber sofort wieder einsetzen.

3. Pyramide bauen

Sobald die Energiesteine eines Spielers sichtbar in einer bestimmten Konstellation auf dem Spielplan liegen, darf eine neue Pyramide gebaut werden:

- Eine **einstöckige Pyramide** bei einem Energiestein.
- Eine **zweistöckige Pyramide** bei zwei waagrecht oder senkrecht direkt nebeneinander liegenden Energiesteinen. Nicht erlaubt ist der Pyramidenbau, wenn die Steine diagonal liegen oder sich zwischen den beiden Energiesteinen ein oder mehrere leere Felder befinden.
- Eine **dreistöckige Pyramide** bei drei Energiesteinen in einer Linie, egal ob waagrecht, senkrecht oder diagonal. Ein oder mehrere leere Felder zwischen den Energiesteinen sind erlaubt, allerdings nur, wenn die Anzahl der leeren Felder zwischen den einzelnen Steinen immer gleich ist.
- Eine **vierstöckige Pyramide** bei vier Energiesteinen in einer Linie, egal ob waagrecht, senkrecht oder diagonal. Ein oder mehrere leere Felder zwischen den Energiesteinen sind erlaubt, allerdings nur, wenn die Anzahl der leeren Felder zwischen den einzelnen Energiesteinen immer gleich ist.
- Eine **fünfstöckige Pyramide**, wenn vier Energiesteine ein Quadrat bilden. Auch hier sind ein oder mehrere Felder zwischen den einzelnen Energiesteinen erlaubt, solange die Anzahl leerer Felder zwischen den einzelnen Steinen immer gleich ist.

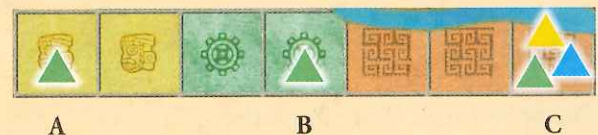


Über die Konstellationsmöglichkeiten informiert die Übersichtstafel.

Für den Pyramidenbau gelten folgende Regeln:

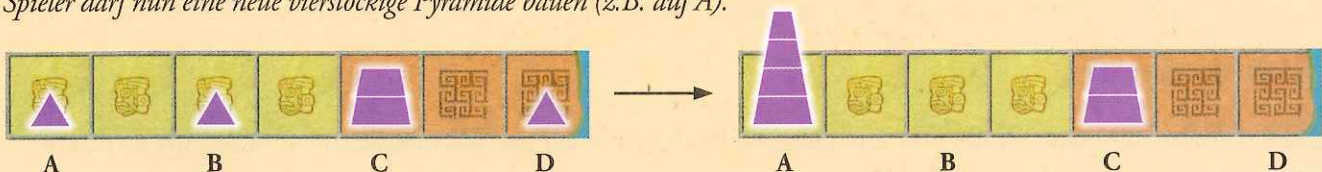
- Der Spieler darf wählen, auf welchem Feld er die Pyramide erbaut. Er stellt zunächst die Pyramide auf ein Feld mit Energiestein der betroffenen Konstellation. Anschließend entfernt er alle eigenen Energiesteine der entsprechenden Konstellation, legt diese vor sich ab und darf sie in späteren Zügen wieder einsetzen.
- Wählt der Spieler ein Feld, auf dem auch Steine in anderen Farben liegen, werden diese an die entsprechenden Spieler zurückgegeben.

Beispiel: Der Spieler mit den grünen Spielfiguren möchte eine dreistöckige Pyramide bauen. Baut er auf A oder B, entfernt er anschließend nur seine 3 eigenen Energiesteine dieser Konstellation. Baut er aber auf C, werden zusätzlich auch der gelbe und der blaue Stein entfernt.



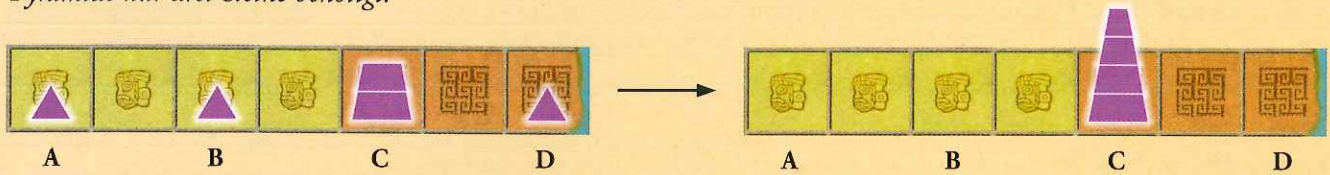
- Ein Spieler darf für den Bau einer neuen Pyramide auch eine oder mehrere eigene, schon errichtete Pyramiden wie Energiesteine verwenden. Diese werden dann aber nicht wie ein Energiestein nach dem Pyramidenbau entfernt, sondern dürfen stehen bleiben. Wichtig ist allerdings, dass die Konstellation zumindest einen Energiestein beinhalten muss, da nur auf einem Feld mit Energiestein eine neue Pyramide gebaut werden darf.

Beispiel: Der Spieler möchte eine Pyramide bauen. Die zweistöckige Pyramide wird wie ein Energiestein einbezogen. Der Spieler darf nun eine neue vierstöckige Pyramide bauen (z.B. auf A).



- Eine Pyramide upgraden: Das bedeutet, dass eine bereits gebaute Pyramide durch eine höhere Pyramide ersetzt werden darf. Dafür benötigt der Spieler wiederum eine gültige Konstellation, die ihm das Upgraden auf die gewünschte Höhe erlaubt (*Hinweis:* für diese dürfen ebenfalls auch mehrere eigene, schon erbaute Pyramiden verwendet werden, sie muss aber mindestens einen Energiestein beinhalten, der nach dem Upgraden entfernt wird).

Beispiel: Der Spieler möchte seine zweistöckige Pyramide auf Feld C upgraden. Die bestehende Konstellation erlaubt ihm, diese durch eine drei- oder vierstöckige Pyramide zu ersetzen. Er entscheidet sich für eine vierstöckige Pyramide und entfernt dann alle Energiesteine dieser Konstellation. Hätte er sich allerdings für eine dreistöckige Pyramide entschieden, so dürfte er entweder den Energiestein auf Feld A oder jenen auf Feld D liegen lassen, da er für den Bau einer dreistöckigen Pyramide nur drei Steine benötigt.



- Es besteht **kein Bauzwang**, wenn eine Konstellation auf dem Spielplan ausliegt.
- Ein Spieler darf während eines Zuges **nur eine Pyramide** bauen.
- Besitzt ein Spieler eine bestimmte Pyramidenart nicht mehr, darf er stattdessen eine niedrigere Pyramide bauen, sofern er noch eine hat.

4. Punkte kassieren

Baut der Spieler eine Pyramide, erhält er dafür sofort Punkte. Dazu muss er entweder

- der Erste in einem Bezirk sein, der hier eine Pyramide baut, ODER
- die Mehrheit in einem Bezirk übernehmen. Dazu werden die Stockwerke aller eigener Pyramiden zusammengezählt.

Wer eine dieser Bedingungen erfüllt, darf sofort den Wert dieses Bezirkes mit seinem Stein auf der Wertungsleiste am Spielfeldrand vorwärts ziehen.

Achtung: Wer bereits die Mehrheit in einem Bezirk hat und eine weitere Pyramide im gleichen Bezirk baut, erhält nicht nochmals Punkte, da er die Mehrheit bereits besitzt und nicht übernimmt. Tritt allerdings der Fall ein, dass sich zwei oder mehr Spieler die Mehrheit in einem Bezirk teilen, und einer dieser Spieler baut eine neue Pyramide dazu, übernimmt dieser dadurch die alleinige Mehrheit, und kassiert dafür Punkte.

Spielende:

Das Spiel endet, wenn entweder

- ein Spieler seine vorletzte Pyramide baut. Das Spiel ist sofort beendet, und dieser Spieler erhält 5 Bonuspunkte, die er mit seinem Stein auf der Wertungsleiste vorwärts ziehen darf, ODER
- wenn ein Spieler mit seinem Stein folgende Punkte auf der Wertungsleiste erreicht:
40 Punkte bei 3 Spielern, 35 Punkte bei 4 Spielern, 30 Punkte bei 5 Spielern.

In diesem Fall wird die Runde noch zu Ende gespielt. Bonuspunkte gibt es keine, es sei denn, dass es einem Spieler noch gelingt, seine vorletzte Pyramide zu bauen. Dann erhält er die 5 Bonuspunkte, die er mit seinem Stein auf der Wertungsleiste vorwärts ziehen darf, und das Spiel endet sofort.

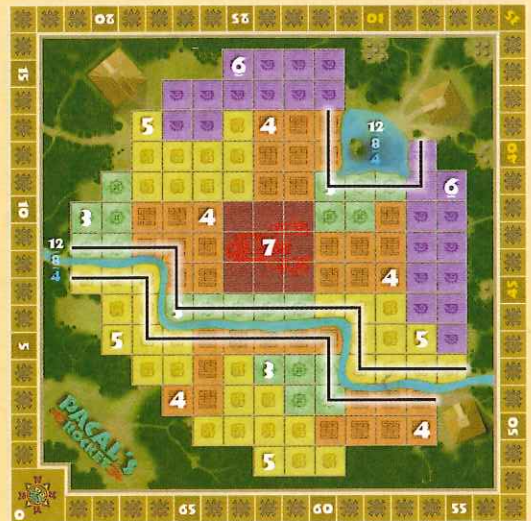
Schlusswertung:

Zuerst werden alle Raumschiffe und Energiesteine (außer jener auf der Wertungsleiste) vom Spielplan entfernt. Sie sind wertlos. Danach wird wie folgt vorgegangen:

- **Wertung von Fluss und See:**

Das betrifft die markierten Felder lt. Abbildung. Für die Mehrheit an Fluss und See werden 12 / 8 / 4 Punkte für die Plätze 1 / 2 / 3 vergeben, die die Spieler mit ihren Steinen auf der Wertungsleiste vorwärts ziehen dürfen. Bei Gleichstand werden die Punkte der entsprechenden Plätze zusammengezählt und unter den Spielern gleichmäßig aufgeteilt. Bei einer ungeraden Zahl wird abgerundet.

Beispiel: Gelb hat am See Pyramiden mit insgesamt 8 Stockwerken gebaut, Violett und Grün Pyramiden mit insgesamt jeweils 6 Stockwerken. Gelb erhält 12 Punkte, Violett und Grün teilen sich 8+4 Punkte, d.h. jeder erhält 6 Punkte.



- **Wertung der einzelnen Bezirke:**

In den Bezirken gibt es immer nur Punkte für den 1. und 2. Platz. Wer die Mehrheit in einem Bezirk besitzt, zieht den in dem Bezirk angegebenen Wert mit seinem Stein auf der Wertungsleiste vorwärts. Der Spieler, der den zweiten Platz einnimmt, darf 2 Punkte vorwärts ziehen. Gibt es zwei oder mehr erste Plätze, dürfen alle betroffenen Spieler ihren Stein um den Wert des Bezirkes auf der Wertungsleiste vorwärts ziehen. Punkte für den 2. Platz gibt es in diesem Fall nicht.

Gibt es zwei oder mehr zweite Plätze, dürfen alle betroffenen Spieler ihren Stein um zwei Felder vorwärts ziehen.
Hinweis: Zur besseren Übersicht dürfen die bereits abgerechneten Pyramiden vom Spielplan genommen werden.

- **Wertung der Göttersteine:**

Zum Schluss erhält jeder Spieler noch Punkte für seine nicht eingesetzten Göttersteine (2, 4 und 6), die er ebenfalls mit seinem Stein auf der Wertungsleiste vorwärts ziehen darf.

Es gewinnt der Spieler, der nach der Schlusswertung mit seinem Stein auf der Wertungsleiste die meisten Punkte erzielt hat.

Das Spiel für 2 Spieler:

Das Spiel zu zweit wird wie zuvor beschrieben gespielt, allerdings mit folgendem Unterschied: Die Spieler würfeln abwechselnd jeder für sich. Das Spiel endet, sobald ein Spieler mit seinem Stein 45 Punkte auf der Wertungsleiste erzielt hat.

Das Spiel für Profis:

Das Spiel wird wie zuvor beschrieben gespielt, allerdings mit folgender Erschwernis:

Neue Pyramiden dürfen nur mit Energiesteinen gebaut werden, aber nicht unter Einbezug bereits gebauter, eigener Pyramiden. Ausnahme = das Upgraden einer eigenen Pyramide. Das heißt: Wird EINE eigene Pyramide bei einer Konstellation verwendet, MUSS diese durch eine höhere Pyramide ersetzt werden können.

Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Adresse bitte aufbewahren.

Wenn Sie zu „Pacal's Rocket“ noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:
Wiener Spielkartenfabrik, Ferd. Piatnik & Söhne, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien