

Schnelleinstieg

Das folgende Beispiel für die ersten Runden von „Machu Picchu“ gibt ein erstes Gefühl für den Spielfluss. Bert (Blau), Ralph (Rot) und Gina (Gelb) (Sitzreihenfolge im Uhrzeigersinn) spielen Machu Picchu. Zunächst wird der Startspieler ausgelost, hierbei ergibt sich Bert als Startspieler. Der Aufbau auf dem Spielbrett ergibt sich aus der folgenden Abbildung:

Quick Intro

The following example shows a few rounds of „Machu Picchu“ to get into the game. Bert (Blue), Ralph (Red) and Gina (Yellow) (clockwise seating order) play Machu Picchu. Bert is randomly chosen as starting player. The set up of pieces on the game board is shown below:

Opferkarten
Hier liegen die 28 Opferkarten.

Sacrifice Cards
Place the 28 Sacrifice Cards here.

Sonnenscheibe/Mondscheiben
Hier liegen die Mondscheiben und die Sonnenscheibe.

Sun Tile / Moon Tiles
Sun Tile and Moon Tiles are placed here.

Ablage für Priester und Jungfrauen
Am Anfang werden hier alle Priester und Jungfrauen abgelegt.

Spaces for Priests and Virgins
Place all Priests and Virgins on the game board in the 15 spaces provided.

Inkapfad
Blau ist Startspieler, daher steht sein Läufer auf der „1“, Rot ist Zweiter und steht auf der „2“ usw.

Incatrail
Blue as the starting player places his Scout on field „1“, Red places his Scout on field „2“, and Yellow on field „3“.

Markt
Von jeder Sorte sind zu Anfang 2 Waren auf dem Markt.

Market
The market starts with 2 units of each type.

Zeitleiste
Bei 3 Spielern wird der orangene Marker auf die 2 gestellt.

Time Track
With 3 players, the orange marker starts on day 2.

Opferstein
In jeden Tempel (orange) wird zu Beginn ein grauer Opferstein aufgestellt.

Temple Stone
On every temple (orange) a grey temple stone is placed.

Warenbonus
In jedem Produktions-Stadtviertel wird am Anfang eine Bonus-einheit aufgestellt. Hier das Lama auf der Lamawiese. Weiterhin: 1 Coca (A), 1 Keramik (B), 1 Tuch (C) und 3 Mais (D).

Bonus goods
At start every district for production contains 1 unit of goods. Here the Llama's Meadow contains 1 llama. Elsewhere: 1 coca (A: Coca Plantation), 1 pottery (B: Potter's Quarter), 1 cloth (C: Weaver's Quarter), 3 corn (D: Corn Terraces).



Grundausrüstung der Spieler

Jeder der Spieler erhält eine weitere Spielfigur (Inkaprinz) und 10 Inkas (Holzscheiben) seiner Farbe. Weiterhin bekommt er 5 verschiedene Waren und zieht vom Stapel der Opferkarten eine Karte. Nebenstehend ist als Beispiel die Grundausrüstung von Bert angeführt. Im Spiel werden die Opferkarten vor den anderen Spielern verdeckt gehalten.

Inkas einsetzen

Jetzt darf jeder Spieler einen Inka in eines der 5 Stadtviertel zur Produktion einsetzen. Bert fängt als Startspieler an, er entscheidet sich für die Lamawiese. Ralph wählt das Viertel der Töpfer und Gina ebenfalls die Lamawiese. Nebenstehend ist die Situation nach dem Einsetzen dargestellt.

Erster Tag (auf der Zeitleiste „2“: 3 Spieler)

Nun beginnt der erste Tag. **Bert** setzt seinen Inkaprinzen in das Viertel der Töpfer und nimmt die in dem Viertel liegende Keramik auf. Nun dürfen alle Töpfer ihr Tagewerk verrichten. Ralph hat als einziger einen Töpfer. Er bezahlt 1 Mais in die Bank und nimmt sich eine Keramik aus der Bank. **Ralph** setzt seinen Inkaprinzen in den Königspalast. Er bezahlt 1 Coca und 1 Keramik für einen Weber und 1 Tuch und 1 Keramik für



Starting equipment of the players

Every player has another game stone (Prince) and 10 Inkas (round wooden disks) in his color. In addition he gets 5 different units of goods and draws 1 Sacrifice Card from the stack. On the left the equipment of Bert is shown as an example.

The players' Sacrifice Cards are kept secret from the other players during the game.

Inca set up

Now every player places 1 Inca on one of the 5 districts for production. Bert begins as the starting player and chooses the Llama's Meadow. Ralph chooses the Potter's Quarter and Gina chooses the Llama's Meadow as well. The situation after set up is shown on the left.

Day 2 (=the first day with 3 players)

Now the first day starts, which is day 2 on the time track. **Bert** places his Prince onto Potter's Quarter and takes the pottery which is there as a bonus unit. Now all potters can do their day's work. Ralph is the only

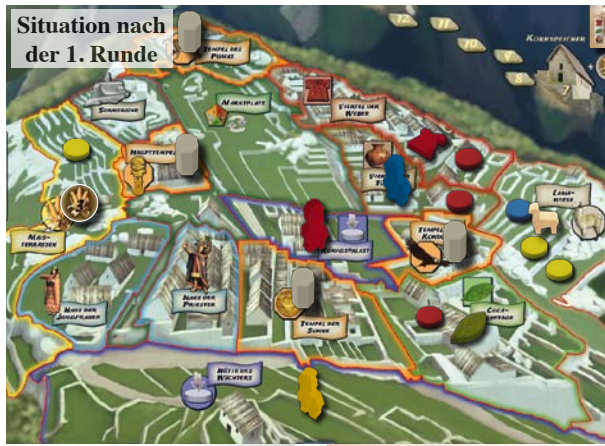
einen Cocapflanzler in die Bank. Er legt je einen Inka in das Viertel der Weber und die Cocaplantage. **Gina** startet mit ihrem Inkaprinzen bei der Hütte des Wächters. Sie zahlt 1 Lama und 1 Keramik für einen Maisbauern und 3 Mais und 1 Coca für einen Lamahirten in die Bank und legt die beiden Inkas entsprechend auf dem Plan ab.

Nebenstehend ist die Situation nach dem ersten Zug der Spieler (1. Runde) dargestellt. In der Tabelle unterhalb des Spielplans ist die zugehörige Ausstattung der Spieler wiedergegeben.

2. Runde: Als nächstes ist **Bert** an der Reihe, er zieht seinen Inkaprinzen auf die Lamawiese und nimmt sich das Lama. Weiterhin produziert sein Lamahirte ein Lama. Bert zahlt ein Mais in die Bank und nimmt sich dieses Lama. Gina hat zwei Lamahirten, aber sie hat keinen Mais, daher kann sie kein Lama produzieren. **Ralph** zieht in die Cocaplantage und nimmt sich das Coca. Weiterhin zahlt er einen Mais und erhält dafür 1 Coca aus der Bank. **Gina** zieht auf die Maisterassen. Sie nimmt sich die 3 Mais von den Maisterassen und ihr Maisbauer produziert 3 Mais, die sie sich aus der Bank nimmt.

3. Runde: **Bert** zieht seinen Inkaprinzen in das Haus der Priester. Allerdings gibt es von der Lamawiese keine direkte Verbindung zum Haus der Priester, daher muss er ein Lama für diesen Zug abgeben. Im Haus der Priester erwirbt Bert einen Priester des Kondors, für den er 1 Tuch, 1 Keramik und 1 Coca bezahlt. Er nimmt von der Ablage auf dem Spielplan den links liegenden Priester des Kondors und legt dessen Karte vor sich ab. **Ralph** zieht seinen Inkaprinzen in den Tempel der Sonne. Er nimmt den Opferstein vom Plan und dafür schreitet sein Läufer 3 Felder auf dem Inkapfad voran. Weiterhin dürfen jetzt die Jungfrauen aller Spieler Lamas opfern. Da allerdings noch kein Spieler eine Jungfrau besitzt, passiert in diesem Zug nichts weiter. **Gina** bleibt mit ihrem Inkaprinz auf den Maisterassen stehen und nimmt sich eine Mondscheibe vom Plan. Sie sucht sich die Mondscheibe mit der Keramik aus. Nebenstehend ist die Situation nach diesen Zügen abgebildet.

4. Runde: **Bert** zieht seinen Inkaprinzen in den Tempel des Kondors. Da dieser nicht benachbart ist, gibt er für diesen Zug ein Lama ab. Er entfernt den Opferstein vom Tempel des Kondors und hierfür schreitet sein Läufer auf dem Inkapfad um 3 Schritte voran. Weiterhin dürfen jetzt alle Priester des Kondors je ein Lama opfern. Nur Bert hat einen Priester, er zahlt 1 Lama an die



Bert	Ralph	Gina
3 Mais, 1 Lama	1 Inka, 1 Lama	
1 Mais, 1 Coca, 1 Tuch, 1 Keramik		1 Tuch



Bert	Ralph	Gina
1 Inka, 1 Lama	1 Inka, 1 Lama	3 Mais, 1 Coca
1 Mais, 1 Coca, 1 Tuch, 1 Keramik	1 Mais, 1 Coca	1 Tuch



Bert	Ralph	Gina
1 Inka, 1 Lama	1 Inka, 1 Lama	3 Mais, 1 Coca
1 Mais, 1 Coca, 1 Tuch, 1 Keramik, 1 Kondor Priester	1 Mais, 1 Coca	1 Tuch

one who owns a potter. He pays 1 corn to the bank and gets 1 pottery from there in return. On the following turn, **Ralph** places his Prince on the Royal Palace. He pays 1 coca and 1 pottery to the bank for a weaver, and 1 cloth and 1 pottery for a Coca Planter. Then he places 1 Inca in Weaver's Quarter and 1 Inca in the Coca Plantation. **Gina** starts with her Prince on Watchman's Hut. She pays 1 llama and 1 pottery for a Farmer and 3 corn and 1 coca for a Shepherd to the bank, and places both Inkas in their districts.

The situation after the first round is shown on the left. The chart under the game board shows the supply of all players.

2nd Round (still the same day):

The next turn is made by **Bert**. He moves his Prince to Llama's Meadow and takes the bonus llama from there. In addition his Shepherd produces a second llama: Bert pays 1 corn and takes 1 llama from the bank. Although Gina owns 2 Shepherds, she cannot produce because she does not have corn. **Ralph** moves to the Coca Plantation and takes the coca. In addition he pays 1 corn to produce 1 more coca taken from the bank. **Gina** moves to the Corn Terraces. She takes 3 corn from the game board as a bonus and 3 corn from the bank produced by her Farmer.

3rd Round:

Bert moves his Prince to the House of Priests. Because it is not adjacent to the Llama's Meadow he has to pay 1 llama to the bank for that move. In the House of Priests he acquires a Priest of Condor for whom he has to pay 1 cloth, 1 pottery and 1 coca to the bank. He takes the leftmost card which is located on the 4 spaces provided for Priests of the Condor and places it in front of him. **Ralph** moves his Prince to the Temple of the Sun. He removes the temple stone and his Scout advances 3 steps on the Incatrail. Now all Virgins can sacrifice a llama, but as no one owns a virgin yet, nothing else happens. **Gina** stays at the Corn Terraces and takes the Moon Tile with pottery. The situation after the third round is shown on the left.

4th round:

Bert moves his Prince to the Condor Temple. Because this district is not adjacent, he has to pay 1 llama for this move. He removes a temple stone from the Condor Temple and his Scout progresses 3 steps on the Incatrail. In addition, all Priests of the Condor are entitled to sacrifice 1 llama each. Because Bert is the only player who owns a Priest of Condor, he pays 1 llama and his Scout

Bank und zieht seinen Läufer hierfür um 7 Schritte auf dem Inkapfad vorwärts. Insgesamt ist sein Läufer in diesem Zug also um 10 Schritte von „1“ auf „11“ vorgerückt. Da er an dem Kornspeichervorbeigeschritten ist, bekommt Bert 3 Mais aus der Bank. **Ralph** zieht auf den Marktplatz, er darf zunächst einen Preis verändern. Er entscheidet sich 1 Coca vom Markt zu entfernen, so dass die „5“ bei dem Coca frei wird. Dann stellt er eines seiner Coca auf dieses Feld und kassiert dafür 5 Mais. **Gina** zieht ihren Inkaprinzen zur Sonnenuhr. Sie nimmt einen ihrer Inkas von der Lamawiese und legt ihn bei der Sonnenuhr ab.



moves 7 steps forward on the Incatrail. That makes a total of 10 steps forward from field “1” to field “11”. When passing the Granary, he receives 3 corn from the bank. **Ralph** enters the Central Plaza and can change one price of goods by 1 corn. He removes 1 coca from the market thus revealing the “5” corn price mark. After that, he places 1 coca on that field on the market and receives 5 corn in return. **Gina** moves her Prince to the Sun Clock. She removes one of her Incas from the Llama’s Meadow and places him at the Sun Clock.

5. Runde: Bert bleibt stehen und nimmt sich die Tuch-Mondscheibe. **Ralph** zieht in das Viertel der Weber und nimmt sich das Tuch aus dem Stadtviertel. Zusätzlich produziert sein Weber 1 Tuch, wofür er 1 Mais bezahlt. **Gina** bleibt mit ihrem Inkaprinzen stehen und nimmt sich die Lama-Mondscheibe. Damit wurde die 3. Mondscheibe aufgenommen und Gina nimmt sich auch die Sonnenscheibe (Startscheibe) vom Spielplan. Jetzt dürfen die anderen beiden Spieler jeweils noch einen Zug ausführen und dann ist der erste Tag beendet. Nebenstehend ist die Ausstattung der Spieler nach der 5. Runde dargestellt. Der Spielplan wurde nicht abgebildet, denn nur Ralph hat seinen Inkaprinzen bewegt.

Bert	Ralph	Gina

5th round:

Bert stays at the Condor Temple and takes the Moon Tile showing cloth. **Ralph** enters the Weaver’s Quarter. He takes the cloth from there and his Weaver produces another cloth for which he has to pay 1 corn to the bank. **Gina** has her Prince remain stationary and takes the Moon Tile showing a llama. As this is the third tile taken from the game board, she also takes the Sun Tile indicating her as the starting player of the next day. After her, all other players make one more turn before the night comes. The situation after the 5th round is shown on the left. The game board is not depicted, because Ralph was the only player who moved his Prince.

6. Runde: Bert bleibt stehen und nimmt sich die Mondscheibe mit den 3 Schritten. Auch **Ralph** bleibt stehen, er wählt sich die Mais-Mondscheibe aus. Außerdem nimmt sich Ralph als letzter Spieler des Tages den Mais, der auf der Zeitleiste oberhalb des Zeitmarkers liegt und deckt so einen Mond auf der Zeitleiste auf.

Bert	Ralph	Gina

6th round:

Bert stays and takes the Moon Tile showing 3 steps on the Incatrail. **Ralph** stays as well and takes the Moon Tile showing 3 corn. Because Ralph is the last player of the day, he receives 1 corn from the time track after his move and thus reveals the next moon icon.

Bert	Ralph	Gina

Jetzt ist der erste Tag beendet und die Nacht beginnt.

Die Spieler lösen ihre Mondscheiben ein. Bert legt seine beiden Mondscheiben wieder auf den Plan, er zahlt 1 Mais für ein Tuch in die Bank und zieht seinen Läufer 3 Schritte auf dem Inkapfad vorwärts. Er erreicht die „14“ und hat somit den Lamastall überschritten, daher erhält er ein Lama aus der Bank. Ralph legt seine Mais-Mondscheibe zurück und nimmt sich 3 Mais aus der Bank. Gina legt ihre beiden Mondscheiben wieder auf den Plan, bezahlt 2 Mais und nimmt sich 1 Keramik und 1 Lama. Außerdem nimmt Gina ihren Inka von der Sonnenuhr wieder in ihren Vorrat. Sie bekommt hierfür 3 Schritte auf dem Inkapfad, so dass ihr Läufer auf die „6“ voranschreitet. Weiterhin kann sie sich 3 verschiedene Waren aussuchen. Sie entscheidet sich für 1 Tuch, 1 Coca und 1 Lama.

Bert	Ralph	Gina

Der Spielplan wird mit Bonuseinheiten bestückt.

Auf jeden der 4 Tempel wird ein (weiterer) Opferstein gestellt und in die Stadtviertel zur Produktion werden 3 Mais, 1 Lama, 1 Coca, 1 Keramik bzw. 1 Tuch gelegt. Schließlich wird der orange Zeitmarker von der 2 auf die 3 verschoben.

Now the first day is over and the night begins.

The players return their Moon Tiles to the game board. Bert returns his two tiles, pays 1 corn in order to get 1 cloth, and moves his Scout 3 steps forward on the Incatrail. As his Scout reaches field “14”, he has passed the Llama Stable and Bert receives 1 llama from the bank. Ralph returns his tile and receives 3 corn. Gina returns her two tiles, pays 2 corn and receives 1 pottery and 1 llama from the bank. In addition, she takes the Inca from the Sun Clock back into her supply. As a payment for having served at the Sun Clock her Scout progresses 3 steps on the Incatrail, and she receives 3 different units of goods from the bank, and she opts for 1 cloth, 1 coca, and 1 llama.

Now the game board gets 9 new bonus pieces. On every temple an (additional) temple stone is placed, and on every production district an (additional) unit of goods in the appropriate district: 3 corn, 1 llama, 1 coca, 1 pottery, and 1 cloth. Finally, the time marker is moved upwards to day 3.

2. Tag

7. Runde: Gina zieht auf den Haupttempel, nimmt die beiden Opfersteine vom Plan und dafür schreitet ihr Läufer 6 Schritte voran. Zudem können jetzt alle Spieler Waren opfern. Gina entscheidet sich, 3 Mais (entspricht 1 Ware) zu opfern. Hierfür schreitet ihr Läufer 2 weitere Schritte, insgesamt also um 8 Schritte, voran, von der „6“ auf die „14“. Da er den Kornspeicher und den Lamastall passiert, erhält Gina 3 Mais und ein Lama aus der Bank. Bert verzichtet auf das Opfern während Ralph ebenfalls 3 Mais opfert und seinen Läufer 2 Schritte auf dem Inkapfad vorzieht. **Bert** zieht in den Königspalast und bezahlt 1 Keramik und 1 Tuch für einen Cocapflanzer, er setzt entsprechend einen Inka in die Cocaplantage. **Ralph** zieht zum Tempel des Pumas. Er nimmt die beiden Opfersteine vom Plan und dafür schreitet sein Läufer 6 Schritte, von der „4“ auf die „10“, voran. Da er den Kornspeicher passiert, erhält er 3 Mais aus der Bank.

8. Runde: Gina zieht auf die Maisterassen, nimmt sich die 3 Mais aus den Maisterassen und 3 Mais aus der Bank. **Bert** zieht zum Tempel des Kondors, er entfernt den Opferstein und sein Priester opfert 1 Lama. Dafür schreitet sein Läufer insgesamt um 10 Schritte voran. 6 Schritte sind es bis zur 20, von hier springt der Läufer wieder auf die „0“. Mit den restlichen 4 Schritten kommt er auf der „4“ zum Stehen. Da er die 20 erreicht hat, nimmt er sich 3 Opferkarten vom Stapel. Nebenstehende sind die Karte, die er bisher schon hatte (Tuch-Puma) und die 3 Karten, die er gezogen hat, abgebildet. Rechts wurden die Karten so zusammengelegt, dass man die Symbole möglichst gut erkennen kann. Bert entscheidet sich, die beiden Karten mit dem Kondorpriester zu behalten. Zum einen hat er bereits einen Kondorpriester und zum anderen setzt er mit dieser Wahl auf eine Eroberung Machu Picchu durch die Spanier, denn diese beiden Karten haben viel Gold. Die anderen beiden Karten legt er wieder unter den Stapel der Opferkarten. **Ralph** zieht ins Viertel der Weber, nimmt sich ein Tuch und bezahlt ein Mais für ein weiteres Tuch.

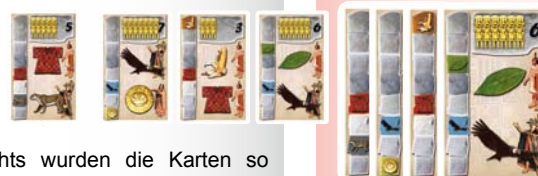
9. Runde: Gina bezahlt ein Lama und zieht in den Königspalast. Für ein Tuch und ein Coca setzt sie einen Inka ins Viertel der Töpfer und für ein Tuch und ein Keramik einen in die Cocaplantage. ...

Wir hoffen, dass dieses Beispiel einen verständlichen Eindruck des Ablaufes einer Partie gegeben hat. Es gibt viele Strategien, die zum Sieg führen können, die Partie zwischen Bert, Ralph und Gina ist noch längst nicht entschieden.

Hinweis: Am Anfang des Spiels sollte nicht zu viel im Haupttempel geopfert werden, dafür sind die Waren anfangs zu wertvoll.



Bert	Ralph	Gina



Day 3 (=the second day with 3 players) 7th round:

Gina moves to the Main Temple, removes both temple stones from there and her Scout progresses 6 steps on the Incatrail. Now all players are entitled to sacrifice goods. Gina decides to sacrifice 3 corn (=1 unit), and her Scout moves another 2 steps forward. That makes a total of 8 steps, and her Scout, coming from field "6", lands on field "14". Because the Granary and the Llama Stable were passed, she receives 3 corn and 1 llama from the bank. Bert does not want to sacrifice, while Ralph sacrifices 3 corn as well and moves his scout 2 steps forward. **Bert** enters the Royal Palace, pays 1 pottery and 1 cloth for a Coca Planter, and places 1 new Inca in the Coca Plantations. **Ralph** moves his Prince to the Puma Temple. He removes both temple stones from there and his scout progresses 6 steps on the Incatrail. As the scout lands on field "10" and passed the Granary, Ralph receives 3 corn from the bank.

8th round:

Gina enters the Corn Terraces, takes 3 corn from the terraces and produces another 3 corn with her farmer. **Bert** enters the Condor Temple, removes the temple stone and his Priest sacrifices 1 llama. His Scout therefore moves $3+7=10$ steps forward. When reaching the mountain summit after 6 steps at field "20", his Scout immediately jumps back to zero, advances again for the remaining 4 steps, and lands on field "4". Because the mountain summit was reached, Bert draws 3 Sacrifice Cards from stack. Depicted on the left are the card he had before and the 3 cards he drew in his turn. To the right those four cards are arranged in a way that all icons can be looked up easily at once. Bert decides to keep the two cards showing a condor icon. On the one hand, he already owns a Priest of Condor, and on the other hand, he wants to prepare himself for a Spanish Conquest Machu Picchu, and those two cards carry quite a lot of gold with them. Therefore Bert returns the other two cards under the stack. **Ralph** enters the Weaver's Quarter, takes the cloth and pays 1 corn for another cloth.

9th round:

Gina pays 1 llama and enters the Royal Palace. Paying 1 cloth and 1 coca she sets up an Inca in Potter's Quarter, and paying 1 cloth and 1 pottery another Inca in the Coca Plantation...

We hope this example has given you a clear impression of how the game works. There are many strategies which could lead to victory, and this particular match between Bert, Ralph and Gina is not yet decided in any way.