

YUCATA'

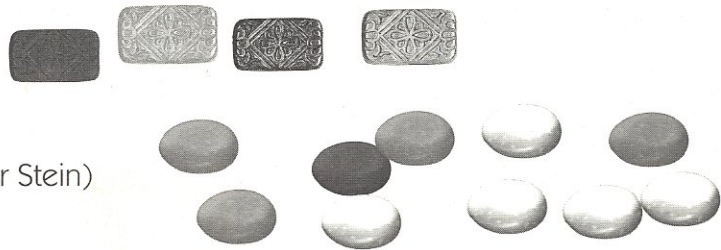
SONNENTEMPEL DER MAYA

von Stefan Dorra

Im dichten Urwald von Mexico, nahe der Stadt Palenque, steht der Sonnentempel der Maya. Die Felder des Spielplans von YUCATA' entsprechen exakt den Gängen dieser bedeutenden archäologischen Fundstätte. Die hellen und dunklen Steine symbolisieren die guten und die schlechten Einflüsse, dieses zu suchen bzw. zu meiden gilt. Wahrscheinlich wurde YUCATA' ausschließlich von Priestern zu bestimmten Ritualen gespielt. Da aber Mayapriester heutzutage recht rar sind, können sich auch andere Sterbliche an das Spiel wagen, ohne den Zorn der Götter befürchten zu müssen.

Inhalt

- 1 Spielplan
- 4 Amulette (Spielfiguren der Maya)
- 28 Karten
- 35 Steine (25 helle, 9 blaue und 1 roter Stein)
- 1 Spielregel



Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält ein Amulett und 7 Karten der entsprechenden Farbe. Die Karten werden auf die Hand genommen, das Amulett auf das erste Feld des Spielplans gesetzt.

Die 25 hellen Steine werden auf die Felder mit dem  Symbol gelegt,

die 9 blauen auf die Felder mit dem  Symbol,



und der rote auf das letzte Feld mit dem  Symbol.

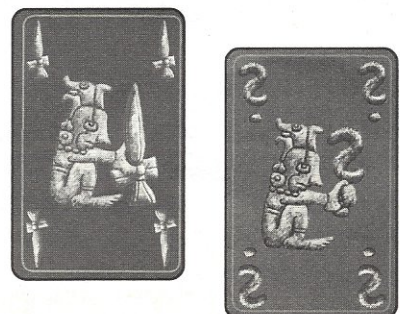
Spielablauf

Ein Startspieler wird ausgelost. Reihum legt jeder Spieler stets zuerst eine Karte offen aus und setzt dann sein Amulett entsprechend viele Felder vorwärts, ehe der Nächste eine Karte auslegt, sein Amulett versetzt, usw. Dies geht solange weiter, bis ein Amulett das letzte Feld erreicht oder überschreitet.

Auf einem Feld dürfen sich beliebig viele Amulette befinden.

Die Karten

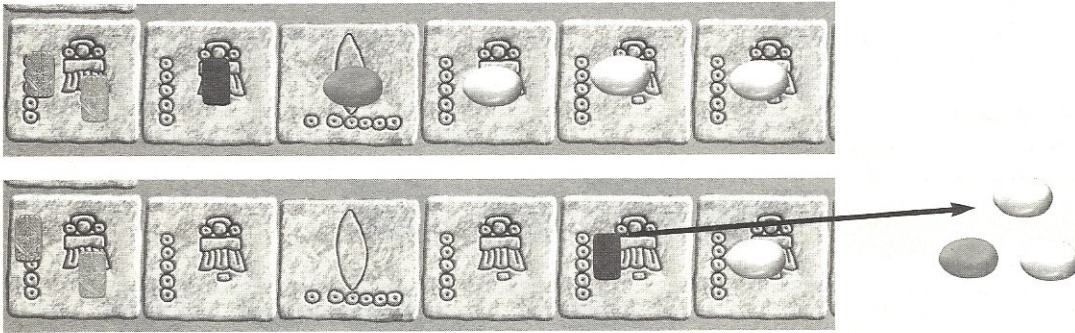
- Mit einer 1,2,3,4 oder 5er Karte wird das eigene Amulett um 1,2,3,4 oder 5 Felder vorwärts gezogen.
- Mit der  -Karte setzt man sein Amulett auf das Feld vor das führende Amulett. Spielt der Führende diese Karte, zieht er sein Amulett um ein Feld weiter.
- Mit der  -Karte zieht man genauso wie der vorhergehende Spieler.



- Kein Spieler darf die gleiche Karte ausspielen, die sein Vorgänger gelegt hat. Eine Ausnahme gibt es nur bei der letzten Karte, wenn man keine andere Wahl hat.
- Jeder Spieler läßt seine ausgespielte Karte offen vor sich liegen und legt seine neu gespielte Karte obenauf. So können alle nur die zuletzt gespielte Karte der Mitspieler erkennen. Sind nach 7 Runden alle Karten gespielt, werden sie wieder auf die Hand genommen.

Die Steine

Erreicht oder überschreitet ein Spieler mit seinem Amulett ein Feld, auf dem ein Stein liegt, muß er diesen an sich nehmen. Zieht der Führende beispielsweise drei Felder weit, nimmt er drei Steine auf. Hinter dem führenden Amulett kann sich also in keinem Fall mehr ein Stein auf dem Brett befinden.



Spielende

Die Spielzüge enden, sobald alle 35 Steine abgeräumt sind. Danach wird abgerechnet.

Zuerst gibt der Spieler, der den roten Stein besitzt, diesen mitsamt einem blauen in die Schachtel zurück. Besitzt er keinen blauen Stein, hat der rote keine Bedeutung.

Dann muß jeder Spieler für jeden gesammelten blauen Stein einen oder mehrere helle Steine zurückgeben. Dabei gilt folgende Regel:

- 1 blauer Stein – 1 hellen Stein abgeben
- 2 blaue Stein – 3 helle Steine (1+2) abgeben
- 3 blaue Steine – 6 helle Steine (1+2+3) abgeben
- 4 blaue Steine – 10 helle Steine (1+2+3+4) abgeben usw.

Wer danach die meisten hellen Steine besitzt, darf sich als Sieger und als Günstling der Götter bezeichnen.

Andere Aufstellungen

Die Mischung der Steine auf dem Spielbrett stellt eine der taktischen Herausforderungen von YUCATA' dar. Die Verteilung, wie sie in der Spielvorbereitung beschrieben wird, ist nur eine von vielen Möglichkeiten. Eine Auswahl zeremonieller Maya-Aufstellungen bietet der nächste Abschnitt.

Man kann aber auch ohne weiteres eigene Aufstellungen wählen. Ein Spieler – vielleicht der Verlierer der letzten Partie – verteilt die Steine nach eigener Wahl auf das Spielbrett. Dabei ist zu beachten:

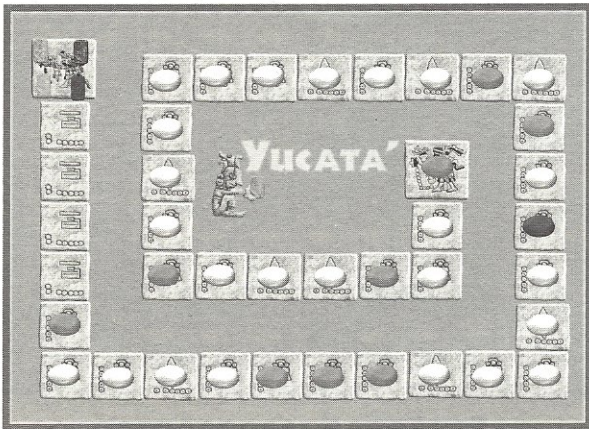
Die ersten vier Felder nach dem Startfeld müssen immer frei bleiben.

Zwischen dem roten und den blauen Steinen muß mindestens ein Feld mit hellen Steinen belegt werden.

Erst nachdem die Steine aufgestellt wurden, wird der Startspieler ausgelost.

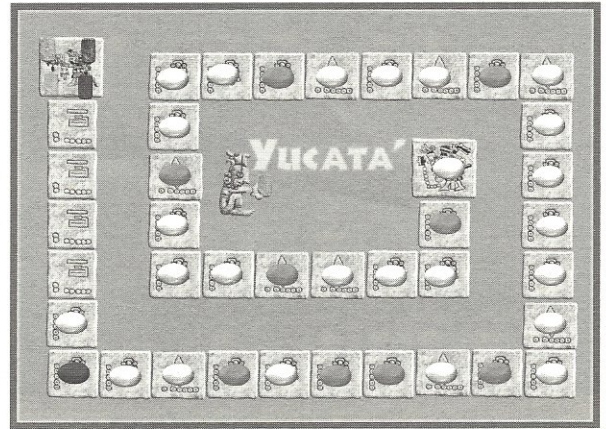
Ansonsten sind der Phantasie keine Grenzen gesetzt.

Zeremonielle Aufstellungen der Maya



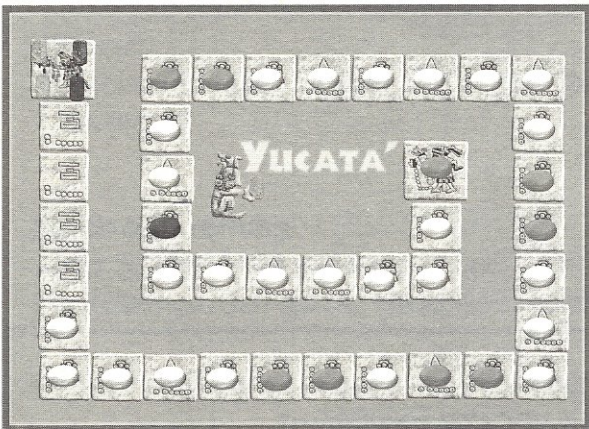
Kintaya (böse Falle)

Der Beherrscher dieser Zeremonie (der Sieger dieses Spiels) galt als geschickter Führer, der bösen Fallen (Intrigen) geschickt ausweichen konnte. Er erhielt besondere Machtbefugnisse.



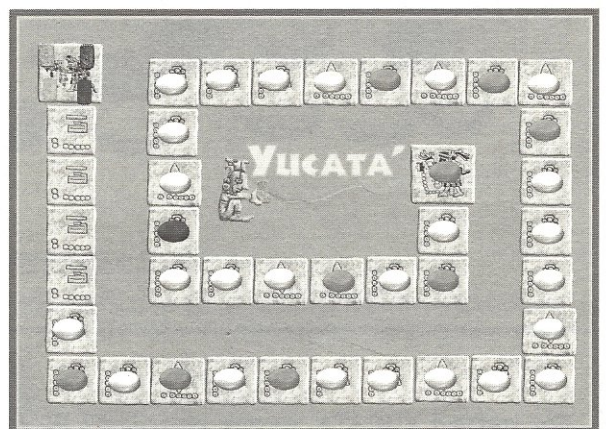
Monzola (süße Feige)

Die Feige galt bei den Maya als Symbol der Versuchung. Wer ihr erlag, mußte mit unangenehmen Folgen rechnen. Der Sieger dieses Spiels konnte der Versuchung widerstehen und wurde in den Kreis der Hohepriester aufgenommen.



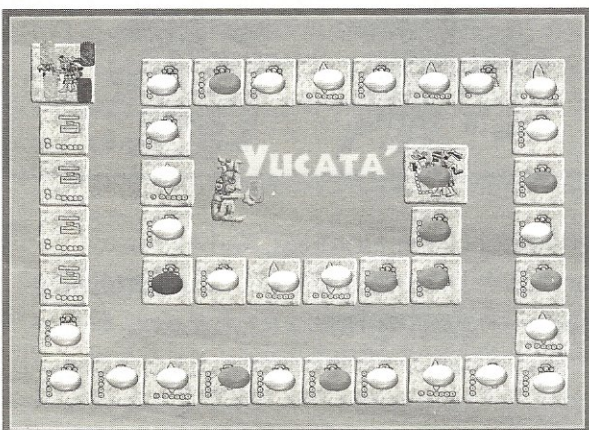
Ayuno (großer Bocksprung) oder Mayaya (Zwilling)

Zeremonie zur Aufnahme in die Priesterschaft. Um Macht und Ansehen eines Priesters zu erlangen, mußte ein Kandidat sowohl die Ayunito- als auch die Ayuno-Prüfung mit Auszeichnung bestehen. Wer hierbei durchfiel, durfte die Prüfungen jedoch beliebig oft wiederholen.



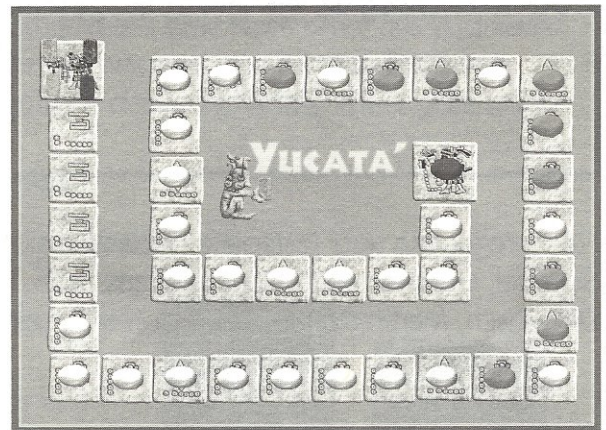
Ayunito (kleiner Bocksprung)

Die Spiele „Ayunito“ und „Ayuno“ galten als die beiden wichtigsten Prüfungen, die ein Anwärter bestehen mußte, um in den Kreis der Priesterschaft aufgenommen zu werden.



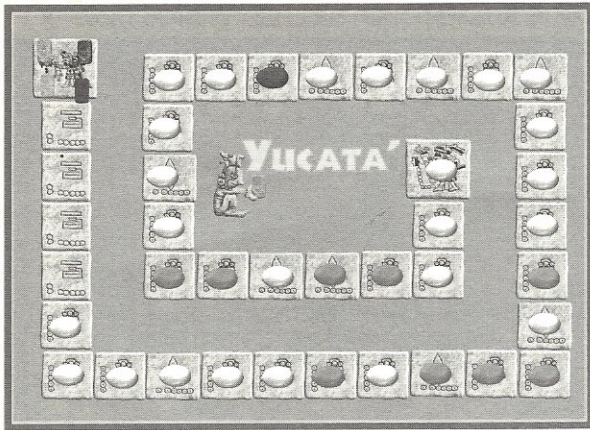
Tumo Zumo (große Vorsicht)

Dieses Spiel gewinnt nur derjenige, der sein Spiel von vornherein umsichtig, aber nicht zu defensiv, anlegt. Diese Spielzeremonie diente dazu, unter geeigneten Kandidaten den besten Feldherrn zu ermitteln.



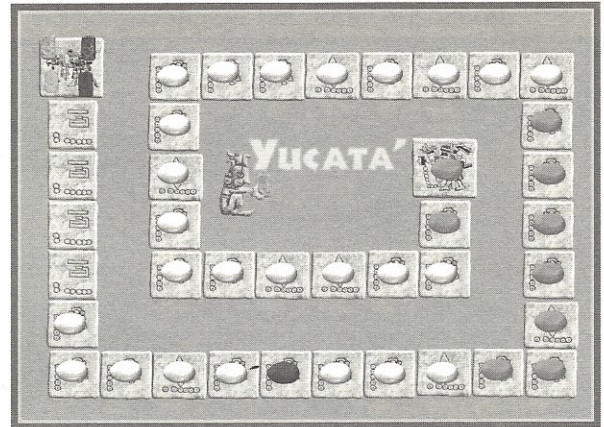
Zattopusta (rauhes Wind)

Der Sturm schwillt an, der Sturm läßt nach. Der Beherrscher dieses Spiels wurde als würdig erachtet, den Vorsitz im Ältestenrat zu übernehmen.



Acuma y Taya (Wasser und Licht)

Die Anordnung der schwarzen Punkte ähnelt dem „Taya“ dem Regenbogensymbol. Der Sieger dieses Spiels galt als Günstling von „Tayatoz“ (Regengott der Mayas) und war als angesehenes Hohepriester für Wetterzeremonien zuständig.



Ozzi Krakra (7 schwarze Raben)

Die Raben symbolisieren die Entbehrung und können beispielsweise auf 7 Dürrejahre hinweisen. Der Beherrscher dieses Spiels wurde als würdig erachtet, die jährlich stattfindende große Fruchtbarkeits-Zeremonie durchzuführen.



**Sie haben YUCATA' gerne gespielt? Wollen Sie auch mit YUCATA' gewinnen?
Schicken Sie uns die Lösung unseres Preisrätsels bis zum 31. Juli 1996 auf einer Postkarte.
Alle richtigen Antworten nehmen an der Verlosung von drei Hans im Glück-Spielepaketen teil.**

Hier die Preisfrage: die beiden unten abgebildeten Figuren sind einer altmexikanischen Bilderhandschrift entnommen. Auf welchem Material wurde damals „geschrieben“?

Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen



Für Anregungen und Testspiele bedanken sich Autor und Verlag bei Dieter Hornung, Karl-Heinz Schmiel, Gunthart von Chiari, Andreas Trieb. Der Autor bedankt sich insbesondere bei Silke Bansemer, Dirk Rösch, Martin Dorra, Frank Lippmann, seiner Tochter Johanna und seiner Frau.

Sie haben Kritik, Fragen oder Anregungen zu YUCATA'?

Schreiben Sie an: Hans im Glück Verlag, Birnauerstr.4, 80809 München, Fax: 089/30 23 36

Sie erreichen uns auch auf elektronischem Weg: glueck@cubenet.de

