



# KOKOPELLI

## Erweiterung 1

### Spielmaterial

• 108 Zeremoniekarten

• 9 Auswahlplättchen

Vorderseite: 12x je 9 Zeremonien



Entdecker



Coyote



Siedlung



Sturm



Ernte



Zwilling



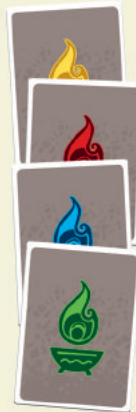
Widder



Skorpion



Krankheit



Rückseite:  
Zeigt die Spielerfarben.  
Pro Spieler drei Karten  
je Zeremonie.



• 1 Spielregel

### Änderungen im Spielaufbau

Die 9 Auswahlplättchen dieser Erweiterung werden mit den 16 Auswahlplättchen des Basisspiels zusammen gemischt. Dadurch werden die möglichen Fähigkeitskombinationen erweitert, und kein Spiel gleicht dem anderen. Der Rest des Aufbaus bleibt unverändert.

### Änderungen im Spielablauf

Der Spielablauf bleibt unverändert. Im Folgenden werden die Fähigkeiten der neuen Zeremonien beschrieben.

# Übersicht über die neuen Icons & Zeremoniekarten



Alle anderen Spieler



Kein anderer Spieler



Karte(n) vom Ablagestapel ziehen



Karte(n) auf den Ablagestapel legen



Karte(n) auf den Nachziehstapel legen



Karte(n) unter den Nachziehstapel legen



2 gleiche Karten



Ziehe 2 Karten



Zwillings-Zeremonie

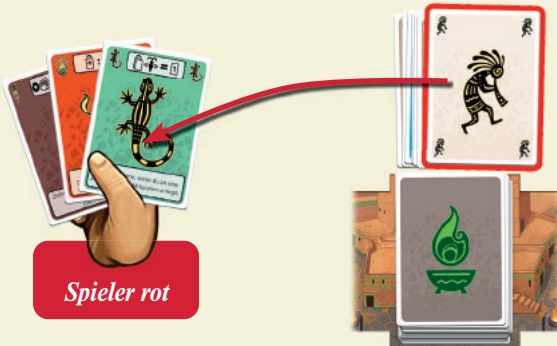


## › ENTDECKER ‹

**Aktion Karte ziehen:**

Nimm die oberste Karte vom Ablagestapel eines Mitspielers.

**Anmerkung:** Der Spieler darf die oberste Karte des Ablagestapels eines beliebigen Mitspielers nehmen, nicht nur vom Ablagestapel seiner Nachbarn.



**Beispiel:**

Rot führt die Aktion: „Karte ziehen“ durch und benutzt die Entdecker-Fähigkeit, um sich die Kokopelli Karte vom Ablagestapel von Grün zu nehmen.

**Entdecker und Coyote/Jäger:** Die Extra-Karte vom Coyoten und/oder Jäger kann nur vom eignen Nachziehstapel gezogen werden. Nur die erste Karte kann vom Ablagestapel eines Mitspielers genommen werden.



## › COYOTE ‹

**Aktion Karte ziehen:**

Ziehe eine Karte extra und lege eine beliebige Karte auf den Ablagestapel.

**Anmerkung:** Nach dem Ziehen der Extra-Karte darf der Spieler eine beliebige Handkarte abwerfen.

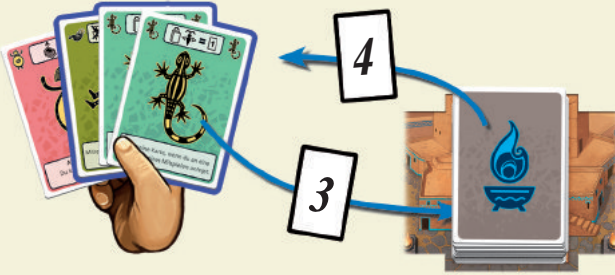
**Coyote und Geburt:** Die Extra-Karte darf direkt an eine Zeremonie angelegt werden, danach muss der Spieler noch eine beliebige Handkarte auf den Ablagestapel legen.



## > SIEDLUNG <

**Aktion Karten tauschen:**

Tausche beliebig viele Handkarten und ziehe eine Karte extra.



*Beispiel:*

*Blau benutzt die Siedlungs-Fähigkeit und tauscht 3 Karten mit dem Nachziehstapel. Zusätzlich zieht er eine weitere Karte.*



## > STURM <

**Sonderaktion:**

Ziehe zu Beginn deines Zuges zwei Karten und entscheide je Karte, sie unter oder auf den Nachziehstapel zu legen.

*Anmerkung:* Der Spieler zieht zunächst beide Karten und entscheidet dann für jede Karte einzeln, sie auf oder unter den Nachziehstapel zu legen.



*Beispiel:*

*Rot zieht 2 Karten für die Sturm-Fähigkeit. Dann entscheidet er sich, eine unter und die andere auf seinen Nachziehstapel zu legen.*



## > ERNTE <

**Sonderaktion:**

Ziehe eine Karte zu Beginn deines Zuges. Dein Handkartenlimit ist 8.

*Anmerkung:* Wird die Ernte-Zeremonie beendet, muss der Spieler sofort so viele Karten abwerfen, bis er nur noch 5 Handkarten besitzt. Die abgeworfenen Karten werden in beliebiger Reihenfolge auf den Ablagestapel gelegt.



### › ZWILLING ‹

Wird an diese Zeremonie angelegt, erhält der aktive Spieler 2 SP.

*Anmerkung:* Für das Eröffnen dieser Zeremonie gibt es keine Siegpunkte.



### › WIDDER ‹

Du darfst zwei gleiche Karten wie einen Kokopelli ausspielen.

*Anmerkung 1:* Die beiden identischen Karten werden mit den Rückseiten nach oben aufeinandergestapelt und dann an die Zeremonie angelegt. Wird die Zeremonie beendet, werden beide Karten auf den Ablagestapel gelegt.

*Anmerkung 2:* Zeremonie-Fähigkeiten, die auf Kokopellikarten Einfluss nehmen, gelten auch für Kokopellikarten der Widder-Fähigkeit.



### › SKORPION ‹

Beendet ein Mitspieler eine deiner Zeremonien, muss er die Karten unter seinen Nachziehstapel legen.

*Beispiel:*

*Gelb beendet die Trommler-Zeremonie von Rot. Da Rot die Skorpions-Fähigkeit besitzt, muss Gelb die Karten unter seinen Nachziehstapel legen.*



### › KRANKHEIT ‹

Mitspieler dürfen keine Kokopelli an deine Zeremonien anlegen.