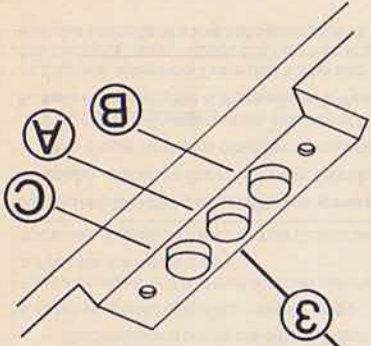
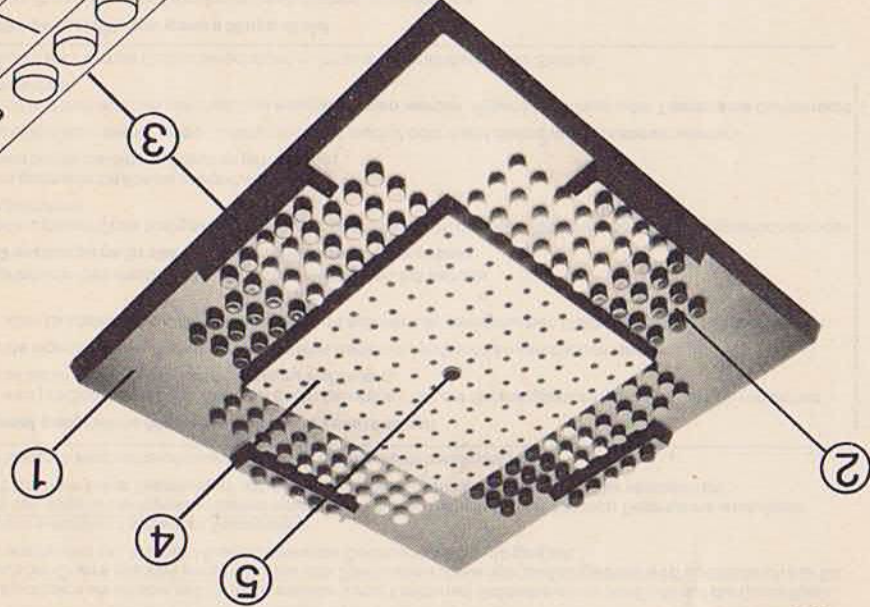


CREANET

MAYA CODE

FANTASY + STRATEGY = MAYA GOLD

Spielanleitung für 2, 3 oder 4 Spieler
 Règles du jeu pour 2, 3 ou 4 joueurs
 Regole del gioco per 2, 3 o 4 giocatori
 Game Instructions for 2, 3 or 4 Players
 Spelregler för 2-, 3- eller 4 deltagare
 Spelregels voor 2, 3 of 4 spelers
 Instrucciones del juego para 2, 3 o 4 jugadores



CC Capital Sales
 Corporation AG
 Lindstrasse 24
 Postfach 1107
 CH-8401 WINTERTHUR
 Tel. 052/22 68 68

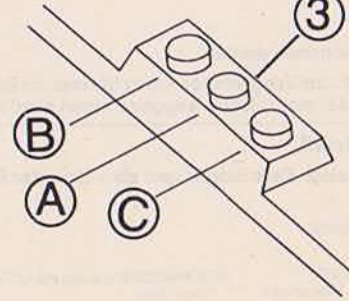
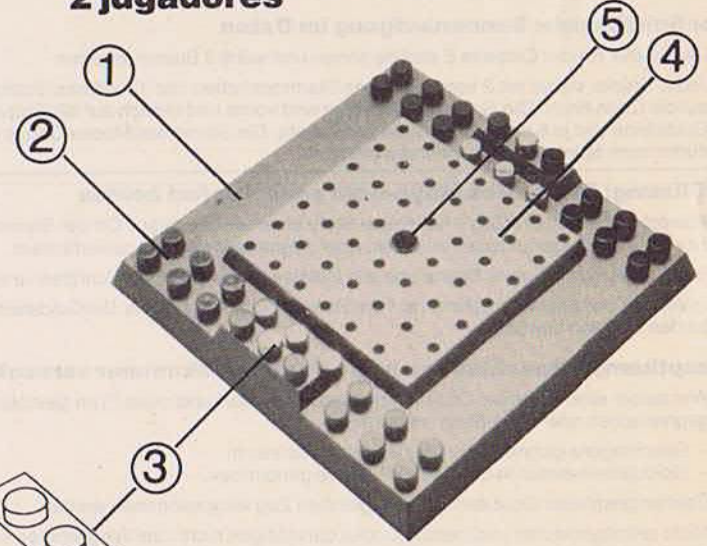
© Copyright 1984 by Creanet AG
 CH-8305 Dietlikon-Zürich, Switzerland
 MAYA CODE is a registered Trade Mark
 Mod. dép.

CREANET

MAYA CODE

FANTASY + STRATEGY = MAYA GOLD

Spielanleitung für 2 Spieler
 Règles du jeu pour 2 joueurs
 Regole del gioco per 2 giocatori
 Game Instructions for 2 Players
 Spelregler för 2 deltagare
 Spelregels voor 2 spelers
 Instrucciones de juego para 2 jugadores



© Copyright 1984 by Creanet AG
 CH-8305 Dietlikon-Zürich, Switzerland
 MAYA CODE is a registered Trade Mark
 Mod. dép.

MAYA CODE

Spielanleitung für 2 Spieler

Bestandteile

- 1 Erdplattform mit Himmelsrichtungen
- 2 Spielstein-Reserve
- 3 MAYA CODE-Bank für die 3 Steine, welche den Muster-Code bilden:
1 Goldstein (A) in der Mitte und 2 verschiedene Stammesfarben-Steine links (B) und rechts (C)
- 4 Sonnenplattform (Spielfläche abnehmbar!)
- 5 Pyramidenkammer für Besiegte (Versenkloch)

Nötige Spielsteine

8 Goldsteine, je 7 Stammesfarben-Steine in 4 Sorten

MAYA CODE

Ein Code ③ wird aus 3 Spielsteinen gebildet.

2 verschiedenen eigenen Stammesfarben (B, C) und in der Mitte 1 Goldstein (A)

Spielziele: Durch Bilden von Codes Sonnenplattform beherrschen und Maya-Gold erobern

- Jeder Spieler versucht, möglichst viele eigene Stammesfarben-Codes auf der oberen Sonnenplattform zu platzieren (3 Steine wie das Muster, in einer Linie, in der Mitte immer Gold, in jeder Richtung, z. B. auch diagonal).
- Für jeden gelungenen Code darf man von der Sonnenplattform einen Goldstein zurücknehmen oder dem Spielgegner 1 Stein wegnehmen und versenken; solange, bis dieser keine Codes mehr machen kann.
- Am Schluss alles Maya-Gold der Sonnenplattform gewinnen.

Vor Spielbeginn: Sonnenaufgang im Osten

- Der Spieler mit der Ostseite E darf beginnen und wählt 2 Stammesfarben.
- Jeder Spieler steckt mit 2 verschiedenen Stammesfarben und 1 mittleren Goldstein seinen Muster-Code auf die Code-Bank. Die Spielstein-Reserve wird vorne und seitlich auf der Erdplattform bereitgestellt (3 Goldsteine und je 6 der beiden Stammesfarben). Die Steine des Muster-Codes bleiben eingesteckt und dürfen zum Spielen nicht verwendet werden!

Eröffnung: Gespieltes Maya-Gold gehört sofort beiden

- Abwechselnd wird pro Zug 1 beliebiger Stein an einen beliebigen Ort der Sonnenplattform gesteckt, um zu versuchen, eigene Codes zu bilden oder gegnerische Codes zu verhindern.
- Bereits gesteckte eigene Steine und alle Goldsteine dürfen in 1er Schritten verschoben werden.
- Jeder darf mit allen Goldsteinen auf der Sonnenplattform spielen: Die Goldsteine sind gemeinsam von beiden Parteien benutzbar!

Hauptkampf: Geschlagene in die Pyramidenkammer versenken!

- Wer selber einen eigenen Code fertiggesteckt hat, darf und muss (!) im gleichen Zug einen beliebigen gegnerischen oder Gold-Stein wegnehmen:
 - Geschlagene gegnerische Steine werden versenkt.
 - Goldsteine werden in die eigene Reserve genommen.

Soeben gespieltes Gold darf nicht im gleichen Zug weggenommen werden.

Nicht selbstgemachte und fremde Codes berechtigen nicht zum Wegnehmen eines Steines. Entstehen gleichzeitig 2 oder mehr eigene Codes, so dürfen auch 2 oder mehr Steine weggenommen werden.

Endspiel: Der Sieger erhält das ganze Maya-Gold!

- Wer von einer Stammesfarbe keine Steine mehr hat, ist besiegt. Dem Sieger wird alles Gold der Sonnenplattform gutgeschrieben (1 Goldstein = 1 Punkt).

Sieger eines Spielsatzes ist, wer zuerst 21 Goldpunkte erreicht.

MAYA CODE

Spielanleitung für 2, 3 oder 4 Spieler

Bestandteile

- 1 Erdplattform mit Himmelsrichtungen
- 2 Spielstein-Reserve
- 3 MAYA CODE-Bank
- 4 Goldstein in der Mitte (A)
- 1 oder 2 Team-Steine schwarz oder weiss (nur bei Teams zu 2 Spielern, C)
- 1 oder 2 persönliche Stammesfarben-Steine (B, C)
- 4 Sonnenplattform (Spielfläche abnehmbar)
- 5 Pyramidenkammer für Besiegte (Versenkloch)
- 6 Goldsteine: einmal im Spiel, gehören sie allen
- 7 persönliche Stammesfarbe
- 8 C) 2 Stammesfarbe oder Teamfarbe

MAYA CODE

Ein Code ③ wird aus 3 Spielsteinen gebildet:

2 verschiedenen Stammes- oder Teamfarben (B, C) und in der Mitte 1 Goldstein (A)

Spielziele: Durch Bilden von Codes Sonnenplattform beherrschen und Maya-Gold erobern

- Jeder Spieler versucht, möglichst viele eigene Stammesfarben-Codes auf der oberen Sonnenplattform zu platzieren (3 Steine wie das Muster, in einer Linie, in jeder Richtung, z. B. auch diagonal).
- Für jeden gelungenen Code darf man von der Sonnenplattform 1 Goldstein zurückholen oder 1 gegnerischen Stein wegnehmen und versenken; solange, bis die Gegner keine Codes mehr machen können.
- Am Schluss alles Maya-Gold der Sonnenplattform gewinnen.

A. Spielvariante jeder gegen alle 2/3/4 Spieler

Vor Spielbeginn: Sonnenaufgang im Osten, Reihenfolge im Uhrzeigersinn

- Der Spieler mit der Ostseite E darf beginnen und wählt 2 Stammesfarben.
- Jeder Spieler steckt sich als Muster mit 2 Stammesfarben und 1 mittleren Goldstein einen 3er-Code auf die Code-Bank. (Es können auch 5er-Codes gebildet werden, wobei das Spiel dann schwieriger und langsamer wird und dadurch nur für 2 Personen zu empfehlen ist.) Mit den Mustersteinen der Codebank wird nicht gespielt.
- Nur bei 4 Spielern weiss und schwarze Teamsteine:
Die Spieler auf den gegenüberliegenden Seiten einigen sich auf die gemeinsamen gleichen Teamsteine weiss oder schwarz. (Bei 3 Spielern keine Teamfarben; schwarz und weiss dürfen nur bei einem Spieler vorkommen)
- Die Spielstein-Reserve wird vorne und seitlich auf der Erdplattform bereitgestellt.

Eröffnung: Einmal gespieltes Maya-Gold gehört sofort allen!

- Abwechselnd wird pro Zug 1 beliebiger Stein an einen beliebigen Ort der Sonnenplattform gesteckt, um zu versuchen, eigene Codes zu bilden oder gegnerische Codes zu verhindern.
- Bereits gesteckte eigene Steine, Team- und Goldsteine dürfen in 1er Schritten verschoben werden.
- Jeder darf mit allen Goldsteinen auf der Sonnenplattform spielen: die gemeinsamen Goldsteine sind von allen Parteien benutzbar!
- Teamsteine dürfen von den entsprechenden Teamspieler benutzt werden.
- **Hauptkampf: Geschlagene in die Pyramidenkammer versenken**
 - Wer selber einen eigenen Code fertiggesteckt hat, darf und muss (!) im gleichen Zug einen beliebigen gegnerischen oder Gold-Stein wegnehmen:
 - Geschlagene gegnerische Steine werden versenkt.
 - Goldsteine werden in die eigene Reserve genommen.
- Entstehen gleichzeitig 2 oder mehr eigene Codes, so dürfen auch 2 oder mehr Steine weggenommen werden.
- Soeben gespieltes Gold darf nicht im gleichen Zug weggenommen werden. Eigene Stammes- oder Teamsteine dürfen nicht zurückgenommen werden.
- Nicht selbstgemachte und fremde Codes berechtigen nicht zum Wegnehmen eines Steines.

Endspiel: Der Sieger erhält das ganze Maya-Gold

- Spieler die keine Stammes- oder Teamfarben mehr haben scheiden aus.
- Dem Sieger wird alles Gold der Sonnenplattform gutgeschrieben. 1 Goldstein = 1 Punkt.

B. Spielvariante für 4 Personen: 2 Teams zu 2 Spielern

- Sieger eines Spielsatzes ist, wer zuerst 84 Goldpunkte erreicht.
- Je 2 Spieler bilden ein Team und sitzen sich gegenüber. Sie spielen mit je 12 Weissen oder schwarzen Teamsteinen, welche sie gemeinsam nutzen. Ein Team ist erst besiegt, wenn beide Spieler keine Codes mehr bilden können. Am Schluss wird das eroberte Mannschaftsgold gezählt. Das Siegerteam erhält alles Gold der Sonnenplattform

Issue du jeu: le vainqueur reçoit tout l'or des Mayas!
Le vainqueur d'une joute sera le premier joueur ayant atteint un total de 21 points.
Le joueur perdant est celui qui ne possède plus aucun pion aux couleurs de sa tribu. Le vainqueur reçoit tout l'or de la plate-forme du Soleil. 1 pion doré vaut 1 point.

Combat principal: les vaincus sont jetés dans la chambre de la Pyramide!
Lorsqu'un joueur a réussi à composer son code, il peut et doit (I) s'approprier n'importe quel pion adverse ou pion doré dans le même coup.
Les pions pris à l'adversaire sont jetés dans la chambre.
Les pions dorés viennent grossir la réserve personnelle.
L'or venant d'être joué ne peut pas être repris immédiatement sur le même coup.
Les codes non composés par les joueurs eux-mêmes ou appartenant à l'adversaire ne donnent pas droit à un pion. Si un coup permet de créer un ou plusieurs codes, le joueur aura droit au nombre de pions correspondants.

Ouverture: l'or des Mayas mis en jeu appartient dorénavant aux deux joueurs!
Chaque joueur place à son tour un pion dans le trou de son choix situé sur la plate-forme de façon à former son propre code-modèle tout en empêchant son adversaire de faire de même.
Ses propres pions déjà en place et tous les pions dorés peuvent être déplacés d'une case à chaque coup.
Chacun peut jouer avec tous les pions dorés sur la plate-forme du Soleil: les pions dorés sont à disposition des deux adversaires!

Avant de commencer: lever du soleil à l'Est
Le joueur placé côté Est E peut commencer en choisissant les deux couleurs de sa tribu.
Chaque joueur forme sur son banc le code-modèle avec deux couleurs de sa tribu et un pion doré au centre. On dispose la réserve de pions des deux côtés de la plate-forme (3 pions dorés et 6 pions de chacune des 2 couleurs de la tribu). Les pions du code-modèle restent toujours en place et ne peuvent servir aux joueurs.

Avant de commencer: lever du soleil à l'Est
A la fin, il s'agit de s'approprier tout l'or des Mayas disposé sur la plate-forme du Soleil.
adversaires ne puisse plus former de codes.
forme du Soleil et le placer dans l'excavation située au centre: le jeu continue jusqu'à ce que l'un des Pour chaque code réussi, il peut s'emparer soit d'un pion doré ou d'un autre pion adverse de la plate-forme du Soleil supérieure (3 pions alignés comme le code-modèle, pion doré au centre, dans n'importe quelle axe, aussi en diagonale).
Chaque joueur tente de placer le plus grand nombre de codes aux couleurs de sa tribu sur la plate-forme du Soleil supérieure (3 pions alignés comme le code-modèle, pion doré au centre, dans n'importe quelle axe, aussi en diagonale).

Buts du jeu: dominer la plate-forme du Soleil en formant des codes et conquérir l'or des Mayas

Un code ③ est formé à l'aide de 3 pions: 2 pions aux couleurs tribales du joueur (B, C), 1 pion doré au centre (A)

MAYA CODE

8 pions dorés, 7 pions de chacune des couleurs tribales en quatre sortes

Pions nécessaires

- ① Plate-forme terrestre indiquant les points cardinaux
- ② Réserve de pions
- ③ Banc MAYA CODE avec les 3 pions indiquant le code-modèle: 1 pion doré (A) au centre et 2 pions aux couleurs de la tribu: (B) à gauche et (C) à droite
- ④ Plate-forme du Soleil (surface de jeu amovible)
- ⑤ Chambre de la Pyramide destinée aux vaincus (excavation)

Composants

Règles du jeu pour 2 joueurs

MAYA CODE

MAYA CODE

Règles du jeu pour 2, 3 ou 4 joueurs

Composants

- ① Plate-forme terrestre indiquant les quatre points cardinaux
- ② Réserve de pions
- ③ Banc MAYA CODE
 - 1 pion doré (A) au centre
 - 1 ou 2 pions personnels aux couleurs de la tribu (B, C)
 - 1 ou 2 pions d'équipe, noir ou blanc (seulement pour les équipes à deux joueurs, C)
- ④ Plate-forme du Soleil (surface de jeu amovible)
- ⑤ Chambre de la Pyramide destinée aux vaincus (excavation)

Pions

- A) Pions dorés dès qu'ils sont en jeu, ils appartiennent à tous
- B) Couleur de la tribu
- C) 2e couleur de la tribu ou couleur de l'équipe

MAYA CODE

Un code ③ est formé à l'aide de 3 pions: 2 pions différents aux couleurs de la tribu ou de l'équipe (B, C) et 1 pion doré au centre (A)

Buts du jeu: dominer la plate-forme du Soleil en formant des codes et conquérir l'or des Mayas

- Chaque joueur tente de placer le plus grand nombre de codes aux couleurs de sa tribu sur la plate-forme du Soleil supérieure (3 pions alignés sur le code-modèle, pion doré au centre, dans n'importe quelle axe, aussi en diagonale).
- Pour chaque code réussi, il peut s'emparer soit d'un pion doré ou d'un autre pion adverse de la plate-forme du Soleil et le placer dans l'excavation située au centre; le jeu continue jusqu'à ce que l'un des adversaires ne puisse plus former de codes.
- A la fin, il s'agit de s'approprier tout l'or des Mayas disposé sur la plate-forme du Soleil.

A. Variante: les uns contre les autres, pour 2, 3, 4 joueurs

Avant de commencer: lever du soleil à l'Est, dans le sens des aiguilles d'une montre

- Le joueur placé côté Est E peut commencer en choisissant les deux couleurs de sa tribu.
- Chaque joueur forme sur son banc le code-modèle avec deux couleurs de sa tribu et un pion doré au centre. (On peut aussi former des codes à 5 pions, mais ceux-ci rendent le jeu plus difficile et plus lent, donc plus approprié pour deux personnes.) Les pions du code-modèle restent toujours en place et ne peuvent servir aux joueurs.
- Des pions blancs et noirs, seulement pour 4 joueurs:
Les joueurs d'en face s'entendent sur les couleurs de leur équipe, noir ou blanc. (Pour 3 joueurs, pas de couleur d'équipe, seul un joueur a droit aux pions noir ou blanc.)
- La réserve de pions est disposée devant ou sur les côtés de la plate-forme.

Ouverture: une fois mis en jeu, l'or des Mayas appartient à tous!

- A chaque coup, le joueur place l'un de ses pions sur la plate-forme du Soleil, à l'endroit voulu, et tente de former son propre code tout en empêchant ses adversaires d'en faire autant.
- Les pions de chaque joueur, de l'équipe ou les pions dorés se déplacent d'une case à chaque coup.
- Chacun peut jouer avec tous les pions dorés de la plate-forme du Soleil: les pions dorés communs sont à disposition de toutes les parties!
- Pions d'équipe: peuvent être utilisés par les joueurs correspondants.

Combat principal: les vaincus sont jetés dans la chambre de la Pyramide!

- Lorsqu'un joueur a réussi à composer son code, il peut et doit (I) s'approprier n'importe quel pion adverse ou pion doré dans le même coup:
 - Les pions pris aux adversaires sont jetés dans la chambre.
 - Les pions dorés viennent grossir la réserve personnelle.

L'or venant d'être joué ne peut pas être repris durant le même coup.

Les codes non composés par les joueurs eux-mêmes ou appartenant à l'adversaire ne donnent pas droit à un pion. Si un coup permet de créer un ou plusieurs codes, le joueur aura droit au nombre de pions correspondants.

Issue du jeu: le vainqueur reçoit tout l'or des Mayas!

- Les joueurs ne possédant plus de pions aux couleurs de la tribu ou de l'équipe sont éliminés.
- Le vainqueur reçoit tout l'or de la plate-forme du Soleil. 1 pion doré vaut 1 point.

Le vainqueur d'une joute sera le premier joueur ayant atteint un total de 84 points dorés.

B. Variante pour 4 personnes: 2 équipes à deux joueurs

Deux joueurs forment une équipe et se placent en face de leurs adversaires. Ils jouent avec 12 pions blancs ou noirs qu'ils utilisent en commun. Une équipe est déclarée vaincue lorsque ses deux joueurs ne peuvent plus former de codes. A l'issue de jeu, on compte les pions dorés gagnés par chaque équipe. L'équipe gagnante reçoit l'or de la plate-forme du Soleil.

MAYA CODE

Regole del gioco per 2, 3 o 4 giocatori

Elenco dei pezzi

- ① Piattaforma della Terra indicante i punti cardinali
- ② Riserva di pioli
- ③ Banco MAYA CODE
 - 1 piolo dorato (A) al centro
 - 1 o 2 pioli personali, coi colori della tribù (B, C)
 - 1 o 2 pioli di gruppo, neri o bianchi (solo nel caso che i giocatori siano due, C)
- ④ Piattaforma del Sole (superficie del gioco asportabile)
- ⑤ Camera della Piramide, destinata ai vinti (scavo)

Pioli

- A) Pioli dorati: dal momento in cui entrano in gioco, sono a disposizione di tutti
B) Colore della tribù
C) Secondo colore della tribù o colore del gruppo

MAYA CODE

Un codice ③ è formato da 3 pioli:
2 pioli diversi, coi colori della tribù o del gruppo (B, C) e un piolo dorato al centro (A).

Obiettivi del gioco: Impadronirsi della piattaforma del Sole, attraverso la composizione di codici e conquistare l'oro del Maya

- Ciascun giocatore tenta di collocare il più gran numero possibile di codici, coi colori della propria tribù, sulla parte superiore della piattaforma del Sole (3 pioli allineati come il codice-modello, piolo dorato al centro, in qualsiasi direzione, anche in diagonale).
- Per ogni codice indovinato, il giocatore ha diritto ad un piolo dorato della piattaforma del Sole o ad un altro piolo dell'avversario e deporlo nello scavo posto al centro; il gioco prosegue finché uno degli avversari si trovi nella impossibilità di formare codici.
- Scopo finale è quello di impadronirsi di tutto l'oro dei Maya, disposto sulla piattaforma del Sole.

A. Variante: gli uni contro gli altri - per 2, 3, 4 giocatori

Prima di iniziare: Sorgere del sole ad Est, nel senso delle sfere dell'orologio

- Il giocatore che occupa il posto Est E, può iniziare scegliendo i due colori per la sua tribù.
- Ciascun giocatore forma sul proprio banco il codice-modello con i due colori della propria tribù e un piolo dorato al centro. (Si possono formare dei codici anche con 5 pioli, ma ciò rende il gioco più difficile e lento, quindi più adatto per quando si gioca in due.) I pioli del codice-modello restano sempre al posto e i giocatori non possono servirsene.
- **Pioli bianchi e neri, solo per 4 giocatori:**
I giocatori piazzati di fronte, si accorderanno sui colori del loro gruppo, nero o bianco. (Per 3 giocatori non vi sono colori di gruppo, solo uno ha diritto ai pioli neri o bianchi.)
- La riserva dei pioli è posta davanti o ai lati della piattaforma della Terra.

Inizio del gioco: una volta messo in gioco, l'oro del Maya è di tutti!

- Ad ogni mossa, il giocatore pone, a sua scelta, uno dei suoi pioli sulla piattaforma del Sole e cerca di formare il proprio codice, impedendone la formazione agli avversari.
- I pioli di ciascun giocatore, di gruppo o dorati, possono essere spostati di un posto per volta.
- Tutti possono giocare coi pioli dorati della piattaforma del Sole: i pioli dorati sono a disposizione di tutti i giocatori!
- Pioli di gruppo: possono essere utilizzati solo dai giocatori del gruppo stesso.

Punto culminante della partita: i vinti vengono gettati nella camera della Piramide!

- Quando un giocatore riesce a comporre un codice, egli può e deve (l) impadronirsi di qualunque piolo dell'avversario o di un piolo dorato:
 - I pioli presi all'avversario vengono gettati nella camera.
 - I pioli dorati servono ad arricchire la riserva personale.
- L'oro che si è appena giocato, non può essere ripreso durante la medesima mossa.
- I codici non composti dagli stessi giocatori o appartenenti all'avversario, non danno diritto ad alcun piolo.
- Se una mossa permette la formazione di uno o più codici, il giocatore ha diritto ad un numero corrispondente di pioli.

Conclusione del gioco: Il vincitore riceve tutto l'oro del Maya!

- I giocatori che non hanno più pioli coi colori della tribù o del gruppo, sono eliminati.
- Il vincitore riceve tutto l'oro della piattaforma del Sole. Ogni piolo dorato vale 1 punto.
- **Vincitore di una partita,** sarà colui che raggiungerà per primo il totale di 84 punti dorati.

B. Variante per 4 persone: 2 gruppi, ciascuno di 2 giocatori

Due giocatori formanti un gruppo, si piazzano di fronte ai loro avversari. Giocano con 12 pioli bianchi o neri, che utilizzano in comune. Perde il gruppo che non ha più possibilità di formare codici. A conclusione del gioco, si contano i pioli dorati vinti da ciascun gruppo. Il gruppo vincente riceve l'oro della piattaforma del Sole.

Il vincitore di una partita sarà colui che per primo raggiungerà un totale di 21 punti.
Il perdente è colui che non ha più alcun piolo del colore della sua tribù. Il vincitore riceve tutto l'oro della piattaforma del Sole. 1 piolo dorato vale 1 punto.

Conclusione del gioco: il vincitore riceve tutto l'oro del Maya!
Se una mossa permette la formazione di uno o più codici, il giocatore ha diritto ad un numero corrispondente di pioli.
L'oro che si è appena giocato, non può essere ripreso durante la medesima mossa.

- I pioli dorati servono ad arricchire la riserva personale.
- I pioli presi all'avversario vengono gettati nella camera.
- L'avversario o di un piolo dorato:
 - Quando un giocatore riesce a comporre un codice, egli può e deve (l) impadronirsi di qualunque piolo del-

Punto culminante della partita: i vinti vengono gettati nella camera della Piramide!

- Ognuno può giocare con tutti i pioli dorati posti sulla piattaforma del Sole: essi sono a disposizione dei due giocatori!
- I propri pioli già sistemati e tutti i pioli dorati possono essere mossi di un posto per volta.
- Ciascun giocatore pone, a suo turno e a sua scelta, un piolo in uno dei fori situati sulla piattaforma, in modo da formare il proprio codice-modello impedendo, contemporaneamente, la formazione di codici al suo avversario.
- Inizio del gioco: l'oro del Maya messo in gioco è, d'ora in avanti, a disposizione dei due giocatori!

- Ciascun giocatore forma sul proprio banco il codice-modello con due colori della propria tribù e un piolo dorato al centro. Si disponga la riserva dei pioli sui due lati della piattaforma della Terra (3 pioli dorati e 6 pioli di ciascuno dei due colori della tribù). I pioli del codice-modello rimangono sempre al posto e non possono essere utilizzati dai giocatori.
- Il giocatore posto ad Est E può iniziare scegliendo i due colori della sua tribù.

Prima di iniziare: il sorgere del Sole ad Est
Scopo finale è quello di impadronirsi di tutto l'oro dei Maya, disposto sulla piattaforma del Sole.

- Per ogni codice indovinato, il giocatore ha diritto ad un piolo dorato della piattaforma del Sole o ad un altro piolo dell'avversario e deporlo nello scavo posto al centro; il gioco prosegue finché uno degli avversari si trovi nella impossibilità di formare codici.
- Ciascun giocatore tenta di collocare il più gran numero possibile di codici, coi colori della propria tribù, sulla parte superiore della piattaforma del Sole (3 pioli allineati come il codice-modello, piolo dorato al centro, in qualsiasi direzione, anche in diagonale).

Obiettivi del gioco: Impadronirsi della piattaforma del Sole, attraverso la composizione di codici e conquistare l'oro del Maya
2 pioli con i colori della tribù del giocatore (B, C) 1 piolo dorato al centro (A)
Un codice ③ è composto da 3 pioli:

MAYA CODE
8 pioli dorati, 7 pioli ciascuno dei colori della tribù, in quattro sorti

Pioli necessari
⑤ Camera della Piramide, destinata ai vinti (scavo)

④ Piattaforma del Sole (superficie del gioco asportabile)

③ Banco MAYA CODE con i tre pioli indicanti il codice-modello:
1 piolo dorato (A) al centro e 2 pioli del colore della tribù: (B) a sinistra e (C) a destra

② Riserva di pioli
① Piattaforma della Terra, indicante i punti cardinali

Elenco dei pezzi
Regole del gioco per 2 giocatori
MAYA CODE

MAYA CODE

Game Instructions for 2 Players

Parts

- ① Earth platform with cardinal points (East, West)
- ② Peg storage
- ③ MAYA CODE bench for the 3 pegs, which form the code pattern: 1 gold peg (A) in the middle and 2 different tribal colour pegs (B) and (C)
- ④ Sun platform (gameboard is removable)
- ⑤ Pyramid chamber for the defeated (drop hole)

Necessary playing pegs

8 gold pegs, 4 tribal colours of 7 pegs each

MAYA CODE

A code ③ is formed with 3 pegs: 2 different own tribal-colours (B, C) and a gold peg (A) in the middle

Game objectives: control the sun platform by forming codes and capture the Maya gold

- Each player tries to place as many of his own tribal colour codes onto the upper sun platform (3 pegs according to the pattern, in one row, gold always in the middle, in any direction, e.g. also diagonal).
- For each code achieved the player is authorized to take back any gold peg from the sun platform or to take away an opponent's peg and drop it down the hole; as often until the opponent cannot form codes anymore (due to a missing colour).
- In the end, objective is to win all the Maya gold placed on the sun platform.

Before starting: sunrise in the East

- The player having the East-side may start and chooses 2 tribal colours.
- Each player forms his code pattern by placing 2 different tribal colour pegs and a middle gold peg onto the code bench ③. According to the pattern the peg storage is prepared on the earth platform (3 gold pegs in the middle and 6 tribal colour pegs on either side).
- The pegs of the code-pattern stay put and may not be used to play with.

Opening: Maya gold once played immediately belongs to both players!

- In turns each player places any peg into any hole of the sun platform, in order to try and build up as many own codes as possible or to hinder opponent's codes.
- Own pegs and all gold pegs once placed on the sun platform may be moved in one-hole-steps at a turn.
- Each player may move any gold pegs which are on the sun platform; they may be used by either player!
- **Main battle: eliminated are dropped down the hole into the pyramid chamber!**
- The player who succeeds in forming a code by himself is authorized and must (!) remove one of the opponent's- or gold pegs:
- Removed opponent's pegs are dropped down the hole
- Gold pegs removed may be taken back into personal storage again.
- Gold pegs just played may not be removed immediately within the same turn.
- Codes not formed by yourself and foreign codes will not authorize to remove a peg. Two or more codes formed by the same move authorize to remove two or more pegs accordingly.

Finish: the winner receives all the Maya gold!

- The player who runs out of one of his tribal colours is defeated and drops out! The winner is credited for all the Maya gold on the sun platform. (One gold peg = 1 point.)
- Winner of a set of games is the player first achieving 21 points.

MAYA CODE

Game Instructions for 2, 3 or 4 Players

Parts

- ① Earth platform with cardinal points
- ② Peg storage
- ③ MAYA CODE bench
 - 1 gold peg in the middle (A)
 - 1 or 2 personal tribal colour pegs (B, C)
 - 1 or 2 team pegs black or white (only with teams of 2 players, C)
- ④ Sun platform (gameboard is removable)
- ⑤ Pyramid chamber for the defeated (drop hole)

Playing pegs

- A) Gold pegs: once in the game belonging to all
- B) personal tribal colour
- C) Second tribal colour or team pegs

MAYA CODE

A code ③ is formed with 3 pegs:

2 different own tribal colours (B, C) and a gold peg (A) in the middle.

Game objectives: control the sun platform by forming codes and capture the Maya gold

- Each player tries to place as many of his own tribal colour codes onto the upper sun platform (3 pegs according to the pattern, in one row, gold always in the middle, in any direction, e.g. also diagonal).
- For each code achieved the player is authorized to take back any gold peg from the sun platform or to take away an opponent's peg and drop it down the hole; as often until the opponent cannot form any codes anymore (due to a missing colour).
- In the end, objective is to win all the Maya gold placed on the sun platform.

A. Version of playing: single players versus all, 2, 3, 4 players

Before starting: sunrise in the East, turns clockwise

- The player having the East-side may start and chooses 2 tribal colours.
- Each player forms his code pattern by placing 2 different tribal colour pegs and a middle gold peg onto the code bench ③. (Codes of 5 pegs can also be formed, whereas the game then turns to be more difficult and slower, so that it is recommended to use 5's codes only when 2 players play against each other.)
- The pegs of the code-pattern stay put and may not be used to play with.
- White and black team pegs only with 4 players:
The players on opposite sides will agree to use the same sort of team pegs black or white. (With 3 players only, the black or white pegs should not be used by more than one player.)
- The peg storage is set up in front and on both sides on the earth platform.

Opening: Maya gold once played immediately belongs to all players!

- In turns each player places any peg into any hole of the sun platform, in order to try and build up as many own codes as possible or to hinder opponent's codes.
- Own pegs and all gold pegs once placed on the sun platform may be moved in one-hole-steps at a turn.
- Each player may move any gold pegs which are on the sun platform; they may be used by all players!
- Team pegs: may be used by both the players of the same team.

Main battle: eliminated are dropped down the hole into the pyramid chamber!

- The player who succeeds in forming a code by himself is authorized and must (!) remove one of the opponent's- or gold pegs:
 - Removed opponent's pegs are dropped down the hole.
 - Gold pegs removed may be taken back into personal storage again.
- Gold pegs just played may not be removed immediately within the same turn.
- Codes not formed by yourself and foreign codes will not authorize to remove a peg. Two or more codes formed by the same move authorize to remove two or more pegs accordingly.

Finish: the winner receives all the Maya gold!

- Players who run out of either personal colour- or team pegs are defeated and drop out.
- The winner is credited with all the Maya gold remaining on the sun platform. 1 gold peg = 1 point.
- Winner of a set of games is the player first achieving 84 gold points.

B. Version of playing: 4 players in 2 teams of 2 players

Two and two players form teams, team players sitting opposite each other. They share the white or black pegs as team pegs and have 12 pegs of these each, which they use cooperatively. A team is not defeated as long as one of its players can form codes. In the end the winning team receives all the Maya gold left on the platform.

MAYA CODE

Spelregels voor 2 spelers

Spelonderdelen

- ① Aardeterras met windrichtingen
- ② Pionnen
- ③ MAYA CODE-bank voor die 3 pionnen die de basiscode vormen:
- ④ Zonneterras (speelvlaakte afneembaar)
- ⑤ Piramidekamer voor verslagenen (valkuil)

Benodigde pionnen

8 goudpionnen en van elk der 4 stamkleuren 7 pionnen

MAYA CODE

Een code ③ wordt met 3 pionnen gevormd:
2 verschillende eigen stamkleuren (B, C) en in het midden 1 goudpion (A)

Doel van het spel: door het vormen van codes het zonneterras te beheersen en Maya-goud te veroveren

- Iedere speler probeert zoveel mogelijk stamkleur codes op het bovenste zonneterras te plaatsen (3 pionnen zoals de basis, op een lijn, een goud telkens in het midden, in alle richtingen, bv ook diagonaal).
- Voor elke geslaagde code mag men van het zonneterras 1 goudpion terugnemen of 1 pion van de tegenpartij afnemen en in de valkuil laten verdwijnen; net zo lang, totdat deze geen codes meer kan maken.
- Aan het einde al het Maya-goud winnen.

Voor het begin van het spel: zonsopgang in het oosten

- De speler met de oostkant E mag beginnen en kiest 2 stamkleuren.
- Elke speler plaatst met 2 verschillende stamkleuren en een goudpion in het midden zijn basiscode op de code bank. De overige pionnen worden voor en aan de zijkant op het aardeterras geplaatst (3 goudpionnen en van elk der beide stamkleuren 6). De pionnen van de basiscode blijven op hun plaats en mogen niet gebruikt worden om te spelen!

Opening: het gespeelde Maya-goud behoort meteen beiden!

- Afwisselend wordt per beurt 1 willekeurige pion op een willekeurige plaats van het zonneterras geplaatst, om te proberen, eigen codes te vormen of om codes van de tegenpartij te verhinderen.
- Reeds geplaatste pionnen en alle goudpionnen mogen een plaats per beurt verplaatst worden.
- Ieder mag met alle goudpionnen op het zonneterras spelen: de goudpionnen kunnen door beide partijen gebruikt worden!

Beslissende slag: de verslagenen in de piramidekamer te laten verdwijnen!

- Degene die zelf een code gevormd heeft, mag en moet (!) gedurende dezelfde beurt een willekeurige pion van de tegenstander of een goudpion wegnemen.
- Verslagen pionnen van de tegenstander laat men in de valkuil verdwijnen.
- Goudpionnen neemt men in eigen reserve.
- Een goudpion, waarmee net gespeeld is, mag niet gedurende dezelfde beurt weggenomen worden.
- Codes die men niet zelf gevormd heeft en vreemde codes geven niet het recht een pion weg te nemen.
- Ontstaan er tegelijkertijd 2 of meer eigen codes, dan mogen ook 2 of meer pionnen weggenomen worden.

Eindspeel: de winnaar ontvangt al het Maya-goud

- Degene die van een stamkleur geen pionnen meer heeft, heeft verloren. De winnaar krijgt al het goud op het zonneterras. 1 goudpion = 1 punt.
- Winaar van een speelronde is degene die het eerst 21 punten behaalt.

MAYA CODE

Spelregels voor 2, 3 of 4 spelers

Spelonderdelen

- ① Aardeterras met windrichtingen
- ② Pionnen
- ③ MAYA CODE-bank
 - 1 goudpion in het midden (A)
 - 1 of 2 persoonlijke stamkleur pionnen (B, C)
 - 1 of 2 team pionnen wit of zwart (alleen bij teams van 2 spelers, C)
- ④ Zonneterras (speelvlaakte afneembaar!)
- ⑤ Piramidekamer voor verslagenen (valkuil)

Pionnen

- A) Goudpionnen: eenmaal in het spel, behoren zij allen
- B) Persoonlijke stamkleur
- C) Tweede stamkleur of teamkleur

MAYA CODE

Een code ③ wordt met 3 pionnen gevormd:
2 verschillende stam- of teamkleuren (B, C) en in het midden 1 goudpion (A)

Doel van het spel: door het vormen van codes het zonneterras te beheersen en Maya-goud te veroveren

- Iedere speler probeert zoveel mogelijk stamkleur codes op het bovenste zonneterras te plaatsen. (3 pionnen zoals de basis, op een lijn, een goud telkens in het midden, in alle richtingen, bv ook diagonaal.)
- Voor elke geslaagde code mag men van het zonneterras 1 goudpion terugnemen of 1 pion van de tegenpartij afnemen en in de valkuil laten verdwijnen; net zo lang, totdat de tegenpartij geen codes meer kan maken.
- Aan het einde al het Maya-goud winnen.

A. Spelvariantie leder tegen alle 2, 3, 4 spelers

Voor het begin van het spel: zonsopgang in het oosten, volgorde met de klok mee

- De speler met de oostkant E mag beginnen en kiest 2 stamkleuren.
- Elke speler plaatst als basis met 2 stamkleuren en 1 goudpion in het midden een code van 3 op de code bank. (Er kunnen ook codes van 5 gevormd worden, waardoor het spel dan langzamer en moeilijker wordt en daarom slecht voor 2 personen aan te raden is.) Met de basis pionnen van de code bank wordt niet gespeeld.
- Alleen met 4 spelers witte en zwarte pionnen:
De spelers aan de tegenoverliggende zijde kiezen de gemeenschappelijke teampionnen wit of zwart. (Bij 3 spelers geen teamkleuren: wit en zwart mogen slechts door een speler gebruikt worden!)
- De overige pionnen worden voor en aan de zijkant van het aardeterras geplaatst.

Opening: het gespeelde Maya-goud behoort meteen ieder!

- Afwisselend wordt per beurt 1 willekeurige pion op een willekeurige plaats van het zonneterras geplaatst, om te proberen, eigen codes te vormen of om codes van de tegenpartij te verhinderen.
- Reeds geplaatste team- en goudpionnen mogen een plaats per beurt verplaatst worden.
- Ieder mag met de goudpionnen op het zonneterras spelen: de ingezetten goudpionnen kunnen door alle partijen gebruikt worden.
- Teampionnen: mogen alleen door de betreffende teamspelers gebruikt worden.

Beslissende slag: de verslagenen in de piramidekamer te laten verdwijnen

- Degene die zelf een eigen code gevormd heeft, mag en moet (!) gedurende dezelfde beurt een willekeurige pion van de tegenpartij of een goudpion wegnemen:
 - Verslagen pionnen van de tegenpartij laat men in de valkuil verdwijnen.
 - Goudpionnen neemt men in eigen reserve.
- Ontstaan er tegelijkertijd 2 of meer eigen codes, dan mogen ook 2 of meer pionnen weggenomen worden. Een goudpion, waarmee net gespeeld is, mag niet gedurende dezelfde beurt weggenomen worden. Eigen stamkleur of teampionnen mogen niet teruggenomen worden.
- Codes die men niet zelf gevormd heeft en vreemde codes geven niet het recht een pion weg te nemen.

Eindspeel: de winnaar ontvangt al het Maya-goud

- Spelers, die geen stamkleur- of teampionnen meer hebben, vallen uit.
- De winnaar krijgt al het goud op het zonneterras. 1 goudpion = 1 punt.
- Winaar van een speelronde is degene die het eerst 84 punten behaalt.

B. Spelvariantie voor 4 personen: 2 teams van 2 spelers

Per 2 spelers wordt een team gevormd, zij zitten tegenover elkaar en spelen met elk 12 witte of zwarte teampionnen, die ze samen gebruiken. Een team is pas overwonnen, wanneer beide spelers geen codes meer kunnen vormen. Aan het einde wordt het goud van elke ploeg geteld. Het winnende team ontvangt al het goud van het zonneterras.

MAYA CODE

Instrucciones del juego para 2, 3 o 4 jugadores

Componentes

- ① Plataforma del suelo con los puntos cardinales
- ② Reserva de clavijas de juego
- ③ Banco de MAYA CODE
 - 1 clavija dorada en el centro (A)
 - 1 o 2 clavijas personales del color tribal (B, C)
 - 1 o 2 clavijas de equipo, negras o blancas (sólo cuando jueguen equipos de 2 jugadores cada uno, C)
- ④ Plataforma del sol (superficie del juego desmontable)
- ⑤ Cámara de pirámide para los vencidos

Clavijas de juego

- A) Clavijas doradas: una vez introducidas en el juego, pertenecen a todos
- B) Color tribal personal
- C) 2º color tribal o color de equipo

MAYA CODE

- Un código ③ está constituido por 3 clavijas de juego: 2 colores tribales o de equipo diferentes (B, C) y 1 clavija dorada en el centro (A)

Objetivos del juego: dominar la plataforma del sol y conquistar el Oro Maya mediante la creación de códigos

- Cada jugador intenta colocar el número máximo de códigos de colores tribales propios sobre la plataforma del sol superior (3 clavijas como en la muestra en una línea, siempre la clavija de color dorado en el centro, en cada dirección, también en diagonal.)
- Cada vez que se consiga un código, se podrá tomar una clavija de oro de la plataforma del sol o bien quitar una clavija al adversario e introducirla en la cámara de la pirámide por el orificio central; esto podrá continuar hasta que el adversario no pueda crear más códigos.
- Al final, el ganador recibe todo el Oro Maya que se encuentra en la plataforma del sol.

A. Variante de juego: cada uno contra todos (2, 3, 4 jugadores)

Antes de la iniciación del juego: salida del sol del Este, orden de juego en el sentido de las agujas de un reloj

- El jugador que se encuentre en E (Este) inicia el juego y elige dos colores tribales.
- Cada jugador enchufa, como muestra, un código de 3 colores en el banco de código, con 2 colores tribales y 1 clavija dorada en el centro. (También se pueden crear códigos de 5 clavijas, en cuyo caso el juego resulta más difícil y más lento, por lo que sólo se recomienda su utilización cuando jueguen dos personas.) No se deberá jugar con las clavijas de muestra del banco de código.
- Clavijas de equipo blancas y negras sólo cuando participen 4 jugadores: Los jugadores que se encuentren uno enfrente al otro deciden, en común, clavijas de equipo idénticas, es decir blancas o negras. (Cuando participen tres jugadores, no se utilizará ningún color de equipo: los colores negro y blanco sólo deberán ser utilizados por en uno de los jugadores.)
- La reserva de clavijas de juego se encuentra a disposición delante y a los lados de la plataforma de tierra.

Iniciación: el Oro Maya, una vez jugado, pertenece inmediatamente a todos

- Por cada actuación se enchufa alternativamente 1 clavija cualquiera en el lugar deseado de la plataforma del sol, para intentar crear códigos propios o bien para impedir la creación de códigos por el adversario.
- Las clavijas propias de equipo y las doradas, enchufadas ya, podrán desplazarse en pasos de 1 agujero cada vez.
- Cada jugador podrá jugar con todas las clavijas doradas sobre la plataforma del sol: las clavijas doradas comunes pueden ser utilizadas por todos los jugadores!
- Clavijas de equipo: sólo podrán ser utilizadas por los jugadores del equipo correspondiente

Lucha principal: hundir las clavijas vencidas en la cámara de la pirámide!

- Aquél que haya podido establecer un código propio, puede y debe retirar, en la misma jugada, 1 clavija dorada o bien la clavija que él desee del adversario:
 - Las clavijas del adversario retiradas se hunden en la cámara de la pirámide.
 - Las clavijas doradas retiradas pasan a formar parte de la reserva propia.
- No se podrá retirar, en la misma jugada, la clavija dorada que se desplazó inmediatamente antes.
- Los códigos del adversario y los que no hayan sido formados por uno mismo no autorizan a retirar una clavija. Si se crean 2 o más códigos propios simultáneamente, se podrán retirar 2 o más clavijas.

Final del juego: el ganador recibe la totalidad del Oro Maya!

- Los jugadores que no posean ninguna clavija de equipo ni tribal quedan excluidos del juego.
 - Todo el oro de la plataforma del sol se acredita al vencedor. 1 clavija dorada = 1 punto.
- El vencedor de una serie de juegos será el primero que consiga obtener 84 puntos, es decir, el que gane 84 clavijas doradas.

B. Variante de juego para 4 personas: 2 equipos de 2 jugadores cada uno

Cada equipo está constituido por 2 jugadores, que se sientan uno enfrente al otro. Cada uno de ellos juega con 12 clavijas de equipo blancas o negras que ellos pueden utilizar en común. Un equipo pierde su partida cuando ambos jugadores no pueden formar más códigos. Al final, se cuenta el oro ganado por el equipo vencedor: el equipo vencedor recibe todo el oro de la plataforma del sol.

MAYA CODE

Instrucciones de juego para 2 jugadores

Componentes

- ① Plataforma del suelo con los puntos cardinales
- ② Reserva de clavijas de juego
- ③ Banco de MAYA CODE para las 3 clavijas que constituyen el código de muestra: 1 clavija dorada (A) en el centro y 2 clavijas de colores tribales diferentes a la izquierda (B) y a la derecha (C)
- ④ Plataforma del sol (superficie de juego desmontable)
- ⑤ Cámara de pirámide para los vencidos

Clavijas de juego necesarias

8 clavijas doradas, 4 juegos de 7 clavijas de colores tribales, de 4 tipos diferentes

MAYA CODE

Un código ③ está constituido por 3 clavijas de juego: 2 colores tribales propios diferentes (B, C) y 1 clavija dorada en el centro (A)

Objetivos del juego: dominar la plataforma del sol y conquistar el Oro Maya mediante la creación de códigos

- Cada jugador intenta colocar el número máximo de códigos de colores tribales propios sobre la plataforma del sol superior (3 clavijas como en la muestra en una línea, siempre la clavija de color dorado en el centro, en cada dirección, también en diagonal).
- Cada vez que se consiga un código, se podrá tomar una clavija de oro de la plataforma del sol o bien quitar una clavija al adversario e introducirla en la cámara de la pirámide por el orificio central; esto podrá continuar hasta que el adversario no pueda crear más códigos.
- Al final, el ganador recibe todo el Oro Maya que se encuentre en la plataforma del sol.

Antes de la iniciación del juego: salida del sol del Este

- El jugador que se encuentre en E (Este) podrá iniciar el juego y elegirá 2 clavijas del color tribal.
- Cada jugador establece su código de muestra enchufando 2 clavijas de color tribal diferentes y una clavija dorada central. La reserva de clavijas de juego se encuentra a disposición delante y lateralmente sobre la plataforma de la tierra (3 clavijas doradas y 6 clavijas por jugador de ambos colores tribales). Las clavijas del código de muestra permanecen enchufadas y no deberán utilizarse durante el juego!

Iniciación: el Oro Maya que se haya introducido en el juego pertenece inmediatamente a ambos

- Por cada jugada se enchufa la clavija deseada en cualquier lugar de la plataforma del sol, alternativa-mente, para intentar crear códigos propios o bien impedir que el adversario forme los suyos.
- Las clavijas propias, y todas las clavijas doradas que se hayan enchufado ya, deberán desplazarse en pasos de 1 agujero cada vez.
- Cada uno podrá jugar con todas las clavijas doradas colocadas sobre la plataforma del sol: las clavijas doradas serán utilizadas en común por ambas partes!

Lucha principal: hundir las clavijas vencidas en la cámara de la pirámide!

- Aquél que haya podido establecer un código propio, puede y debe retirar, en la misma jugada, 1 clavija dorada o bien la clavija que él desee del adversario:
 - las clavijas del adversario retiradas se hunden en la cámara de la pirámide.
 - las clavijas doradas retiradas pasan a formar parte de la reserva propia.
- No se podrá retirar, en la misma jugada, la clavija dorada que se desplazó inmediatamente antes.
- Los códigos del adversario y los que no hayan sido formados por uno mismo no autorizan a retirar una clavija. Si se crean 2 o más códigos propios simultáneamente, se podrán retirar 2 o más clavijas.

Final del juego: el vencedor recibe la totalidad del Oro Maya!

- Quien no tenga ninguna clavija del color tribal habrá perdido el juego. Todo el oro de la plataforma del sol se acredita al vencedor. 1 clavija dorada = 1 punto.
- El vencedor de una serie de juegos será el primero que consiga obtener 21 puntos, es decir, 21 clavijas de oro.