

DANIELE TASCINI SIMONE LUCIANI

TZOLK'IN

DE KALENDER VAN DE MAYA'S

Het spelbord stelt de Maya kalender voor, weergegeven door een 26-tands Tzolk'in wiel, dat verbonden is met 5 kleinere tandwielen, die verwijzen naar de 5 locaties waar de Maya beschaving zich ontwikkelt (Palenque, Uxmal, Tikal, Yaxchilan en Chichen Itza). De spelers nemen de rollen van de Maya stammen aan.

Het bord verwijst naar verschillende acties die jouw stam voordelen kunnen geven. In jouw beurt mag je of arbeiders op de wielen zetten of arbeiders van de tandwielen afnemen, die je in een eerdere beurt hebt geplaatst. De arbeiders voeren acties uit als je ze van de tandwielen afneemt.

Nadat alle spelers aan de beurt zijn geweest draait het Tzolk'in wiel één dag vooruit, waardoor alle arbeiders op de tandwielen één positie vooruit bewegen en ze andere acties kunnen uitvoeren.

Mais speelt een belangrijke rol in het spel. Het dient om de bevolking te voeden en functioneert als betaalmiddel. Acties bieden je de mogelijkheid om voedsel te produceren, grondstoffen te winnen, gebouwen op te richten en technologieën te ontwikkelen. Er zijn acties waarmee je de goden gerieft en door andere acties worden ze boos. Je houdt jouw positie ten opzichte van de goden (Quetzalcoatl, Kukulcan en Chaac) bij op de drie tempels op het spelbord.

De meest toegewijde stammen krijgen de meeste beloningen.

De goden kennen gedurende het spel twee keer overwinningspunten toe. Je kunt ook punten verdienen door bepaalde gebouwen te bouwen of door de kristallen schedels naar Chichen Itza te brengen. Het spel eindigt na één omwenteling van het centrale Tzolk'in tandwiel. Je resterende middelen worden omgezet in overwinningspunten en bepaalde monumenten kunnen punten opleveren. De speler die aan het einde van het spel de meeste punten heeft, wint het spel.



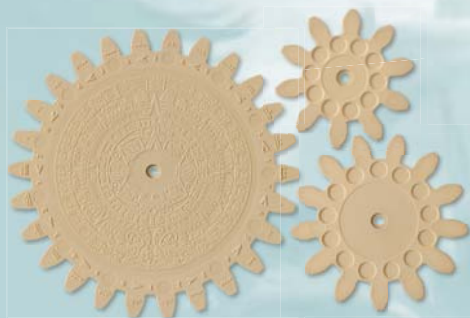
SPELMATERIALEN

SPELBORD

Bestaat uit 6 in elkaar grijpende onderdelen



6 TANDWIELEN VAN VERSCHILLENDE GROOTTE



1 STICKERVEL



6 PLASTIC BEVESTIGINGELEMEN- TEN



24 ARBEIDERS IN 4 KLEUREN

(6 per speler)



28 MARKEERSCHIJFJES IN 4 KLEUREN

(7 per speler)



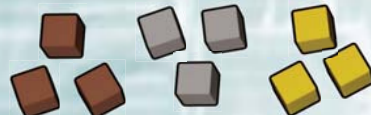
4 TELSCHIJVEN IN 4 KLEUREN

(1 per speler)



65 HOUTEN BLOKJES

Dit zijn de grondstoffen (hout, steen en goud)



13 KRISTALLEN SCHEDELS

van plastic



65 MAISFICHES MET WAARDES VAN 1 OF 5



28 OOGSTTEGELS

(16 maistegels en 12 houttegels)



21 STARTTEGELS



13 MONUMENTTEGELS



32 GEBOUWTEGELS, VERDEELD OVER 2 TIJDSPERKEN



4 DUBBELZIJDIGE SPELERBORDJES IN 4 KLEUREN

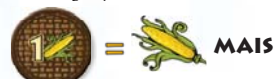


1 STARTSPELER FIGUUR



MATERIALEN

Sommige spelmaterialen worden aangeduid met symbolen:



MAIS



HOUT



STEEN



GOUD



GRONDSTOF

(Alleen hout, steen en goud zijn grondstoffen)



KRISTALLEN SCHEDEL

Er zijn precies 13 kristallen schedels in het spel. Dit is een beperkt aantal. Als de 13de schedel uit de bank is gehaald, kan niemand meer schedels verwerven. In uitzonderlijke situaties kunnen andere spelonderdelen opraken. Als dat gebeurt, dan mag je deze spelonderdelen wel vervangen door andere materialen.

VOORDAT JE GAAT SPELEN

KARTONNEN ONDERDELEN

Druk de kartonnen onderdelen voorzichtig uit de drukborden.

SPELBORD

Bevestig alle tandwielen aan het spelbord door de plastic bevestigingstukken te gebruiken, zie de afbeelding hieronder. Let op dat je de tandwielen op de juiste plekken op het spelbord bevestigt, zie de afbeelding rechts. Er zijn 3 verschillend groottes van de tandwielen.



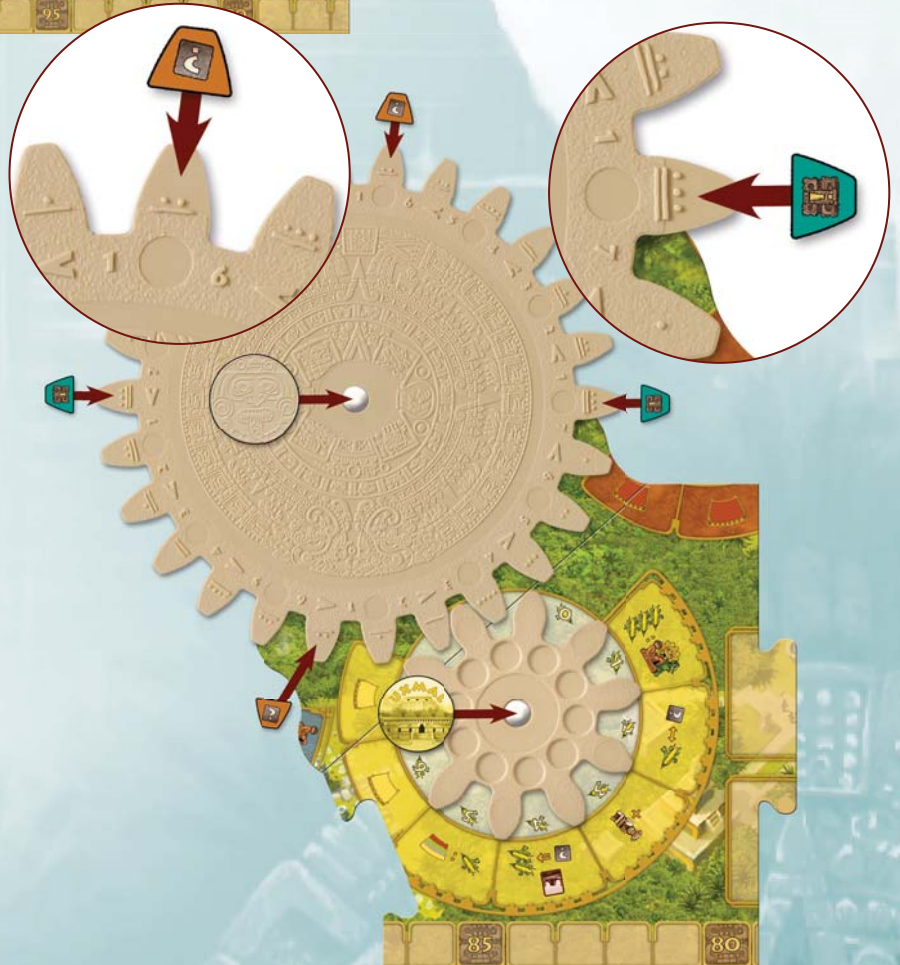
STICKERS

Nadat je de tandwielen hebt bevestigd, plak je de bijbehorende stickers op de wielen. Beplak het centrale tandwiel met de 4 stickers op de tanden, die de voedingsdagen voorstellen. In de afbeelding rechtsonder vind je de posities waar de stickers opgeplakt moeten worden.

Opmerking: het spelbord is zo ontworpen dat je de tandwielen er op kunt laten nadat je hebt gespeeld. De onderdelen passen als een puzzel in en uit elkaar en kunnen zo in de doos teruggeplaatst worden.

SAMENSTELLEN VAN HET SPELBORD

Als je de tandwielen bevestigd hebt en hierop de stickers hebt geplakt, ZET HET SPELBORD DAN IN DEZE VOLGORDE IN ELKAAR OM TE VOORKOMEN DAT HET BESCHADIGD KAN RAKEN.



SPELVOORBEREIDING

Leg het complete spelbord in het midden van de tafel. Leg de rest van de spelmaterialen op of rond het spelbord, zoals aangegeven. De afbeelding toont de opzet van een spel met 4 spelers. Bekijk de kolom op de volgende pagina voor de opzet voor 2 of 3 spelers.



BANK

Leg al het hout, steen, goud, de kristallen schedels en de ongebruikte arbeiders in een bank, zodat iedereen er bij kan. Leg de maisbank op het middelste Tzolk'in tandwiel.

JUNGLE

Bij het Palenque tandwiel horen groepen van 4 vakken, die de oogstvelden in de jungle voorstellen, die gebruikt kunnen worden. Leg één maistegel op elk veld. De groep velden die bij Palenque actie 2 horen (de actie direct naast het nummer 2 dat over het mais symbool is gezet) kunnen alleen mais opleveren. De andere drie groepen kunnen daarnaast ook hout opleveren. Leg één houttegel over elke maistegel die bij actienummer 3, 4 en 5 horen.

KALENDER

Draai het Tzolk'in tandwiel totdat de punt van de pijl naar één van de twee tanden wijst met daarop een blauwgroene sticker, die een voedingsdag aan het einde van een tijdsperiode markeert.

STARTSPELER

Geef de startspelerfiguur aan de speler die het laatste iets heeft geofferd. Als dit geen uitsluitel geeft, geef deze figuur dan aan de speler die zich vrijwillig aanbiedt als volgend offer. De startspelerfiguur draait niet rond. Je kunt deze krijgen door een arbeider op de startspelerplek te zetten. Dit wordt later verder uitgelegd.



TELSCHIJF

Elke speler zet zijn telschijf op het vak "O" van de puntentelling.



VOORBEREIDING PER SPELER

Elke speler kiest een kleur en neemt de volgende spelmaterialen in die kleur:

1 SPELERBORD

Elke speler start het spel met de lichte zijde van zijn of haar spelerbord zichtbaar.

3 ARBEIDERS

STARTTEGELS

Mix de starttegels gedekt, nadat het spel is opgezet (inclusief het plaatsen van de gebouwen en monumenten). Geef nu elke speler 4 starttegels gedekt. Elke speler kiest 2 tegels die hij wil houden. De spelers laten nu hun gekozen starttegels zien en de spelers ontvangen de middelen die op de tegels staan (bekijk pagina 16 voor een gedetailleerde omschrijving van hun effecten). Sommige starttegels hebben een effect tijdens het spel, houd deze voor je. De overige, gebruikte, tegels kunnen terug in de doos.

MARKEERSCHIJFJES

Elke speler plaatst de 7 schijfjes in zijn eigen kleur:

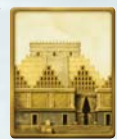
1 op de witte balk van elk van de 3 tempels;

1 op het meest linkse vak van de 4 technologiesporen.

GEBOUWEN EN MONUMENTEN

Sorteer de gebouwen en monumenten in 3 gedekte stapels, op basis van de achterzijde van de tegels – tijdperk 1 gebouw, tijdperk 2 gebouwen en monumenten. Schud elke stapel apart.

MONUMENTVAKKEN



Neem de bovenste 6 monumenten van de stapel en leg deze open op de bovenste 6 vakken op het spelbord. Leg de rest van de monumenten terug in de doos. Deze worden niet meer gebruikt.



GEBOUWVAKKEN

Neem de bovenste 6 gebouwen van tijdperk 1 van de stapel en leg deze open op de 6 gebouwvakken daaronder. Leg de gedekte stapels met tijdperk 1 en tijdperk 2 gebouwen naast het spelbord.

2- OF 3-SPELERS SPEL



De spelvoorbereiding is anders als je minder dan 4 spelers hebt. Deze symbolen op het spelbord wijzen je op deze specifieke regels.

MONUMENTEN

Minder spelers betekent minder monumenten:

- ♦ Trek er 5 bij 3 spelers;
- ♦ Trek er 4 bij 2 spelers.

JUNGLE

Minder spelers betekent dat elke groep met oogstvelden minder wordt. In plaats van 4 velden per groep, gebruik je nu:

- ♦ 3 in een spel met 3 spelers;
- ♦ 2 in een spel met 2 spelers.

DUMMY ARBEIDERS

Na de verdeling van de starttegels aan de spelers, maar nog voordat de spelers gekozen hebben welke 2 tegels ze willen behouden, worden arbeiders van de niet deelnemende kleuren op de tandwielen geplaatst om acties te blokkeren. Deze plaatsing geschiedt op basis van de volgende regels:

1. Mix de overgebleven starttegels en trek deze één voor één.
2. Elke tegel verwijst naar een specifieke actie, zoals vermeld aan de onderzijde van de tegel. Plaats een arbeider van een niet deelnemende kleur op het tandwiel.
3. Als dit de eerste arbeider is die op het tandwiel wordt geplaatst, zet dan een tweede arbeider van een niet deelnemende kleur direct op de tegenoverliggende actieplek op het wiel. Uitzondering: deze tweede arbeider moet niet op Chichen Itza worden geplaatst.
4. Plaats de arbeiders totdat alle arbeiders van de niet deelnemende kleuren geplaatst zijn: 6 bij een spel met 3 spelers en 12 arbeiders bij een spel met 2 spelers.

De dummy arbeiders blijven op de tandwielen tot en met het einde van het spel!

Voorbeeld:



Deze tegel geeft aan dat je een dummy arbeider direct moet plaatsen op actie 5 op het tandwiel van Palenque. Als dit de eerste dummy arbeider op dit wiel is, plaats dan ook een dummy arbeider op actieplek 0 (er van uitgaand dat je nog een dummy arbeider hebt om te plaatsen).

SPELVERLOOP

Elke spelronde bestaat uit 2 of 3 fasen:

1. **DE SPELERS KRIJGEN ELK HUN BEURT**, de startspeler als eerste daarna de andere spelers in volgorde van de klok;
2. **OP EEN VOEDINGSDAG GEVEN DE SPELERS HUN ARBEIDERS MAIS EN ONTVANGEN ZIJ BELONINGEN**. Er zijn maar 4 voedingsdagen per spel. Deze fase wordt dus vaak overgeslagen.
3. **ZET DE KALENDER VOORUIT**. Draai het centrale Tzolk'in tandwiel één dag verder. Als er een arbeider op de startspelerplek staat, dan krijgt een andere speler de startspelerfiguur.

Deze fasen worden hieronder in detail uitgelegd.

Het spel eindigt na het tweede tijdperk, dit komt overeen met één volledige omwenteling van het centrale Tzolk'in tandwiel. De speler met de meeste punten wint het spel.

SPELERSBEURTEN

De startspeler begint en daarna volgen de andere spelers, met de klok mee. Tijdens een beurt moet een speler één van de volgende twee dingen doen:

- ♦ Plaats één of meer arbeiders en betaal hiervoor mais **OF**
- ♦ Neem één of meer arbeiders van de tandwielen terug en voer acties uit.

Je moet arbeiders plaatsen of arbeiders terugnemen. Je mag je beurt niet overslaan. Je kunt ook niet arbeiders plaatsen én terugnemen.

Opmerking: je eerste beurt is altijd een plaatsingsbeurt, omdat er nog geen arbeiders op de tandwielen staan.

BEDELLEN OM MAIS

Als je bij de start van je beurt 2 of minder mais hebt, dan mag je bedelen om mais. Als je dit doet, dan moet je alle mais die je hebt, inleveren en 3 mais van de bank nemen. Je stommititeit maakt de goden boos en je moet op één van de drie tempels één trede omlaag. Bekijk de paragraaf over tempels voor details.

Als je niet genoeg mais hebt om een arbeider te plaatsen en je hebt geen arbeiders op de tandwielen, dan moet je bedelen om mais.

ARBEIDERS PLAATSEN

Je begint het spel met 3 arbeiders en je kunt er meer verwerven tijdens het spel. Als je er voor kiest om arbeiders te plaatsen, dan moet je één of meer arbeiders plaatsen. Je mag zelfs alle arbeiders plaatsen als je wilt. Je plaatst een arbeider door een tandwiel te kiezen en een arbeider te plaatsen op de actieplek met het laagste nummer op dit tandwiel (de laagste actieplek is 0).

Voorbeeld:



Rood heeft een arbeider op het Palenque wiel geplaatst in de vorige beurt en staat nu op actieplek 1. Groen wil nu arbeiders plaatsen op dit tandwiel en moet haar eerste arbeider op actieplek 0 zetten (de laagste lege positie). Daarna moet ze haar tweede arbeider op actieplek 2 zetten. Ze wil haar derde arbeider op Yaxchilan plaatsen. Deze moet op actieplek 0.

Het plaatsen van arbeiders kost mais:

- ♦ Je betaalt evenveel mais als het aantal dat op de actieplek staat;



- ♦ Je betaalt ook mais voor het aantal arbeiders dat je geplaatst hebt; op het spelerbordje staat precies aangegeven wat je betaalt; voor 1 arbeider betaal je 0 mais, voor 2 arbeiders betaal je 1 mais en voor 3 betaal je 3 mais, etc...

1	0	(+0)
2	1	(+1)
3	3	(+2)
6	6	(+3)
10	10	(+4)
15	15	(+5)

(de cijfers tussen haakjes zijn een hulpmiddel en geven aan wat de kosten zijn van één extra arbeider).

Voorbeeld:

In het voorbeeld hierboven moet de groene speler 5 mais betalen:

- ♦ 2 mais voor het plaatsen van de arbeiders op de actieplekken 0, 0 en 2;
- ♦ 3 mais voor het plaatsen van 3 arbeiders (tabel spelerbord).

3	3	(+2)
---	---	------

Groen heeft een vierde arbeider beschikbaar, maar kan deze niet plaatsen omdat dit 3 mais extra kost en zij dit niet kan betalen.

Voorbeeld 2:



Als rood twee arbeiders op Palenque plaatst, zal ze de actieplekken 3 en 4 moeten innemen. De eerste arbeider kost 3 mais (3+(+0)) en de tweede kost 5 mais (4+(+1)). Ze moet 8 mais betalen.

Rood zou meer kunnen betalen, maar heeft geen arbeiders meer.

Je kunt niet meer arbeiders plaatsen, dan wat je kunt betalen. Je mag echter niet 0 arbeiders plaatsen. Als je onvoldoende mais hebt om een arbeider te plaatsen, dan moet je eerst om mais bedelen.

Opmerking: Er is ook een actieplek tussen de tandwielen Palenque en Chichen Itza – de startspelerplek. Je mag hier een arbeider plaatsen als deze plek vrij is, net alsof je een arbeider op een actieplek 0 zet. Bekijk de paragraaf over de Startspelerplek voor details (pagina 10).

ARBEIDERS TERUGNEMEN

Als je één of meer arbeiders op de tandwielen hebt staan, dan kun je arbeiders terugnemen. Je moet één of meer arbeiders terugnemen, maar je hoeft niet alle arbeiders op de tandwielen terug te nemen.

Voor elke arbeider die je terug neemt, doe je het volgende:

- ♦ Gebruik de actie waar je arbeider stond;
- ♦ Gebruik een actie op een plek met een lager actienummer op hetzelfde tandwiel, waarbij je 1 mais betaalt voor elke stap die je terug moet zetten (je mag dit ook doen als er arbeiders op deze lagere plekken staan);
- ♦ Doe niets (je neemt de arbeider van het wiel en voert geen actie uit).

Je voert de gekozen acties in de volgorde uit waarin je jouw arbeiders van de tandwielen afhaalt. Je mag zelf kiezen in welke volgorde je deze er af neemt.

Voorbeeld:



Rood heeft geen arbeiders beschikbaar dus ze moet er een aantal afhalen. Ze besluit om de arbeider op actieplek 2 terug te nemen. Hiervoor krijgt ze 1 steen en 1 mais. Rood zou graag nog een steen willen hebben en betaalt 1 mais om nog een keer 1 steen en 1 mais te krijgen. Ze wil geen hout, dus laat haar derde arbeider op het wiel.

Opmerking: de volgorde is hier belangrijk. Als rood geen mais heeft, dan moet ze eerst de arbeider op actieplek 2 terugnemen, zodat ze mais krijgt dat ze nodig heeft om met de hogergeplaatste arbeider deze actie nog een keer te doen.

VRIJE ACTIEKEUZE

De actieplekken met de hoogste nummers zijn vrije keuze acties. Dit zijn de actieplekken 6 en 7 op de meeste tandwielen en actie 10 op Chichen Itza. Als je een arbeider van één van deze plekken terugneemt, dan kun je één van de acties van het wiel uitkiezen zonder hiervoor iets extra te moeten betalen.



Elk tandwiel stelt een andere plek voor, waar de Maya beschaving zich ontwikkelt. Het wiel biedt een aantal acties. Elke actie heeft een nummer.

Als je een arbeider van een tandwiel neemt, dan mag je de actie uitvoeren die bij de actieplek is aangegeven waar je arbeider stond. Als je wilt kun je in plaats daarvan een actie uitvoeren die bij een actieplek met een lager nummer staat door 1 mais te betalen voor elke stap terug. Je mag er ook voor kiezen om geen actie uit te voeren.

Meestal zijn de hoger genummerde acties waardevoller en komen je arbeiders op steeds betere plekken te staan bij elke tik van het Tzol'in wiel.

MIDDELEN

Door het uitvoeren van bepaalde acties kunnen de spelers sommige middelen ontvangen of kwijtraken. Als je iets krijgt, dan neem je het uit de bank en plaats je dit voor je. Sommige acties kosten ook iets. De kosten betaal je aan de bank. Je kunt deze acties alleen doen als je de middelen hebt om het te kunnen betalen.

Hout, steen en goud heten "grondstoffen". De fysieke vorm van deze grondstoffen zijn houten blokjes.

LIJST VAN MATERIALEN



Stelt een mais voor



Stelt een hout voor



Stelt een steen voor



Stelt een goud voor



Stelt een grondstofblokje voor. Alleen hout, steen en goud zijn grondstoffen. Mais en schedels behoren niet tot de grondstoffen.



Stelt een kristallen schedel voor

VOORUITZETTEN VAN DE KALENDER

Als alle spelers hun beurt hebben gehad, dan wordt het Tzol'in kalender wiel één dag vooruit gezet door deze tegen de klok in één tand verder te draaien. Hierdoor komen alle arbeiders één plek hoger te staan.

Als een arbeider op de actieplek met het hoogste nummer staat (7 op de meeste tandwielen en 10 op Chichen Itza), dan wordt deze van het wiel afgeduwd. De spelers krijgen deze arbeiders terug, maar krijgen geen acties van de terugkomende arbeiders.

Tip: zorg er voor dat je je arbeiders op tijd gebruikt, voordat ze van het tandwiel af worden geduwd.

Opmerking: Dummy arbeiders (bij 2 en 3 spelers) worden niet van het wiel afgeduwd. Zij blijven op de tandwielen gedurende het hele spel.

Als er geen arbeider op de startspelerplek staat, plaats dan één mais van de bank op de huidige tand van het



wiel. Daarentegen zijn de regels voor het vooruitzetten van de kalender anders als er een arbeider op de startspelerplek staat. Bekijk hiervoor de paragraaf over de startspelerplek op pagina 10 voor een gedetailleerde uitleg.

ACTIES

TECHNOLOGIEËN

Technologieën leveren voordelen op, die elke keer gelden als je een specifieke actie uitvoert. Deze voordelen worden omschreven in de paragraaf over technologieën (pagina 12).

De technologietabel op het spelbord heeft 4 verschillende ontwikkelsporen, elk met 5 vakken. Als je in technologie vooruit wilt gaan, dan kies je in welke van deze sporen je wilt ontwikkelen.



Om vanaf het eerste vak te ontwikkelen naar niveau 1, moet je 1 grondstof betalen (hout, steen of goud).



Om van niveau 1 naar 2 te gaan, moet je 2 grondstoffen betalen (hout, steen of goud in een willekeurige combinatie).



Om van niveau 2 naar 3 te gaan, moet je 3 grondstoffen betalen. Niveau 3 is het hoogste niveau dat je

kunt bereiken, maar je kunt nog steeds een technologische ontwikkeling gebruiken om een eenmalige bonus te krijgen:



Om deze bonus te behalen betaal je 1 grondstofblokje. Je krijgt je bonus onmiddellijk. Jouw schijfje blijft echter op niveau 3 staan en deze optie blijft open voor elke keer dat je een technologische ontwikkelingsactie uitvoert.

GEBOUWEN EN MONUMENTEN

Sommige acties geven je de mogelijkheid om gebouwen en monumenten te bouwen. De kosten van de gebouwen en monumenten zijn weergegeven aan de linker bovenzijde. Om het gebouw of monument te bouwen moet je deze kosten exact betalen. Als je niet de juiste grondstoffen hebt, dan kun je het niet bouwen.

Als je een gebouw of monument opricht, dan betaal je de kosten aan de bank, neem je de tegel van het spelbord en plaats je deze voor je.

Voorbeeld:



Om dit gebouw te bouwen moet de speler 1 blokje steen en 1 blokje goud betalen.

Gebouwen worden echter weer aangevuld na de spelersbeurt. Vul het aantal gebouwen na afloop van de beurt weer aan tot 6.

In het eerste tijdperk, zijn alleen gebouwen uit tijdperk 1 beschikbaar. Op de helft van het spel worden de gebouwen uit tijdperk 1 van het spelbord gehaald. Vervang deze door gebouwen van de stapel met tijdperk 2, zodat er weer 6 nieuwe gebouwtegels - nu uit tijdperk 2 - op het spelbord liggen. Bekijk paragraaf Gebouwen en Monumenten op pagina 11 voor meer details.



PALENQUE

Palenque biedt je de mogelijkheid om voedsel of hout van de jungle te oogsten. Acties 2, 3, 4 en 5 behoren bij de tegels die je op het bord hebt gelegd bij de spelvoorbereiding. Actieplek 2 bevat alleen maistegels, terwijl acties 3, 4 en 5 starten met houttegels bovenop de maistegels.

Als je één van deze oogstacties benut, kies dan één van de vier vakken van die groep en verwijder de bovenste tegel. Als je een houttegel verwijdert, neem dan de hoeveelheid hout die bij de actie staat aangegeven. Als je een maistegel verwijdert, neem je de aangegeven hoeveelheid mais. Als alle tegels in die groep weggenomen zijn, dan kun je de actie niet benutten (tenzij je een landbouwtechnologie op niveau 2 hebt die je de mogelijkheid geeft om mais te oogsten zonder tegel).

Bij acties 3, 4 en 5, zul je door het hout heen moeten om bij de mais te komen. De eerste speler die deze actie kiest, zal alleen maar houttegels zien. Als een speler hout neemt, dan is er mais beschikbaar voor de volgende speler die deze actie kiest.

Je kunt ook mais krijgen door het bos af te branden: verwijder de houttegel die bovenop ligt (leg het terug in de doos). Neem de maistegel en ontvang de hoeveelheid mais die bij deze actie hoort. Zet nu één van je schijfjes bij een tempel één positie omlaag, omdat je de goden boos hebt gemaakt (bekijk de paragraaf over de tempels voor details).

Als bij deze actie zowel hout- als maistegels beschikbaar zijn, dan mag de speler kiezen of hij hout of mais neemt (en de bijbehorende tegel).

Opmerking: Er zijn monumenten waarvoor de verworven tegels punten kunnen opleveren, houd deze daarom voor je tot het einde van het spel. Let op: als je een bos afbrandt, dan wordt deze tegel afgelegd.



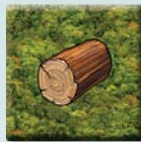
Vissen: ontvang 3 mais. (Het spel bevat geen vistegels, dus je gebruikt de mais, dat eten voorstelt als je de actie vissen uitvoert). Er liggen geen tegels bij deze actie, dus het kan ook niet opraken.



Neem één maistegel en ontvang 4 mais.



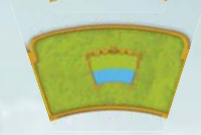
Neem één maistegel en ontvang 5 mais, of neem één houttegel en ontvang 2 hout.



Neem één maistegel en ontvang 7 mais, of neem één houttegel en ontvang 3 hout.



Neem één maistegel en ontvang 9 mais, of neem één houttegel en ontvang 4 hout.



Voer één van de acties op het Palenque tandwiel naar keuze (je hoeft nu geen extra kosten te betalen in mais voor het gebruik van een actie met een lager nummer).

Voorbeeld:



Rood heeft besloten om arbeiders op te halen. Ze laat haar arbeider op actieplek 1 staan, want ze wil dat deze arbeider naar een actieplek draait die meer waard is. Ze haalt de arbeider op plek 3 op, neemt een houttegel en ontvangt 2 hout. De rode speler heeft veel mais nodig, daarom gebruikt ze de arbeider op actieplek 4 om het bos af te branden en 7 mais te ontvangen. De houttegel verdwijnt uit het spel en de maistegel neemt ze voor zich. Ook moet ze nu één van haar schijfjes in een tempel naar keuze één trede omlaag zetten.

Stel dat Rood dezelfde arbeiders wilde gebruiken zonder de goden boos te maken. Dan neemt ze met de arbeider op actieplek 3 eerst een houttegel en het bijbehorende hout. Daarna betaalt ze 1 mais om de arbeider op plek 4 in te zetten op actieplek 3. Hiermee kan de net vrijgekomen maistegel benut worden en ontvangt ze 5 mais. Let op dat dit alleen kan als ze vooraf minimaal één mais had om de actie met een lager nummer uit te mogen voeren.



YAXCHILAN

De bergen van Yaxchilan bieden allerlei waardevolle materialen op: hout uit het bos, steen van de rotsen, goud uit de mijn en kristallen schedels die verborgen liggen achter de watervallen. Deze materialen worden uit de bank genomen bij het uitvoeren van de acties.



Neem 1 hout



Neem 1 steen en 1 mais



Neem 1 goud en 2 mais



Neem 1 kristallen schedel



Neem 1 goud, 1 steen en 2 mais



Voer één van de acties op het Yaxchilan wiel uit (je hoeft hiervoor niet extra te betalen).

Zoals in de vorige paragraaf gemeld zijn er maar 13 kristallen schedels. Als de 13de schedel genomen is, dan levert actie 4 niets meer op. Hout, steen, goud en mais zijn echter onbeperkt. Raken de spelstukken op, gebruik dan andere materialen ter aanvulling.



TIKAL

Tikal is het centrum van architectonische en technologische ontwikkeling.

Deze acties bieden je de kans om gebouwen op te richten of vooruitgang te boeken op een technologiespoor. Voor technologische ontwikkeling betaal je met grondstoffen: hout, steen of goud:



Ga één niveau vooruit in één technologie en betaal het bijbehorende aantal blokjes (zie pagina 7).



Richt een gebouw op en betaal de bijbehorende kosten.



Ga één of twee technologieniveaus vooruit (het is ook toegestaan op twee verschillende technologiesporen elk één niveau vooruit te gaan). Betaal de benodigde kosten in blokjes.



Richt één of twee gebouwen of een monument op en betaal de benodigde kosten. Als je twee gebouwen opricht, dan kun je jouw technologische ontwikkeling in de

architectuur gebruiken voor het eerste of het tweede gebouw. Echter één van de twee moet zonder gebruikmaking van deze technologie gebouwd worden. (Architectonische technologie wordt nooit toegepast op monumenten. Zie pagina 12).

Als het eerste gebouw je verder helpt op het architectonische technologiespoor, dan mag je dit effect gebruiken bij het oprichten van het tweede gebouw. Ook als het eerste gebouw je grondstoffen geeft, dan mag je die gebruiken voor de bouw van je tweede gebouw. Als het eerste gebouw je een actie geeft, voer deze actie dan uit voordat je het tweede gebouw opricht.

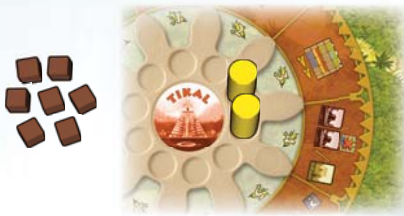


Ga twee treden omhoog op twee verschillende tempels. Dit kost één blokje. Bekijk de paragraaf over tempels voor meer details.



Voer één van de acties van het Tikal tandwiel uit. (Je hoeft hiervoor niet extra te betalen)

Voorbeeld:



Geel heeft wat hout over, dus hij besluit zijn twee arbeiders van het Tikal tandwiel af te halen. Hij gebruikt actie 3 om twee technologieën naar het eerste niveau te tillen en betaalt 1 hout per ontwikkeling. Dan gebruikt hij actie 4 om de twee gebouwen op te richten die hij kan betalen. Als hij klaar is, vult hij de gebouwen weer aan door de bovenste gebouwen-tegels van de stapel van het eerste tijdperk te gebruiken.

Opmerking: Geel kon ook twee niveaus in één technologie vooruitgaan, maar zou hierdoor onvoldoende hout overhouden om beide gebouwen op te richten.



UXMAL

Uxmal is het handelscentrum. Hier kunnen spelers offers aan de goden brengen en handel drijven op de markt.

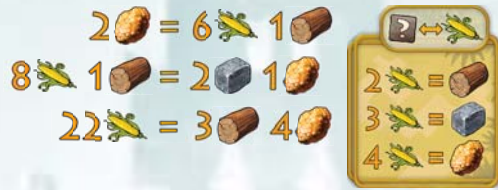


Ga één trede omhoog op een tempel naar keuze. Dit kost 3 mais. Bekijk de paragraaf over tempels voor meer details.



Verruil mais en grondstoffen zo vaak als je wilt. De wisselkoers is op de omruiltabel terug te vinden (naast het onderste technologiespoor).

Enkele voorbeelden van ruil:



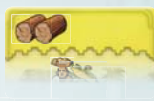
Neem één arbeider in jouw kleur van de bank en zet hem voor je neer. Deze actie heeft geen effect als je al 6 eigen arbeiders in het spel hebt.



Richt een gebouw op en betaal hiervoor met mais. Deze actie lijkt op de bouwactie op het Tikal wiel, behalve dat je nu niet met grondstoffen betaalt maar met 2 mais per benodigde grondstof. Je moet de bouwkosten volledig met mais betalen. Je mag niet een gedeelte met grondstoffen betalen.

Je kunt deze actie niet gebruiken om een monument op te richten.

Voorbeeld:



Voor beide gebouwen betaal je 4 mais om deze op te richten.



Voer één van de acties uit die terug te vinden zijn op de tandwielen van Palenque, Yachilan, Tikal of het Uxmal tandwiel. Dit kost 1 mais (extra naast de eventuele kosten van de actie zelf). Let op: de acties van het Chichen Itza kunnen hier niet worden gekozen.



Voer één van de acties van Uxmal uit. (Je hoeft geen extra mais te betalen voor acties met lagere nummers, maar je moet bijvoorbeeld wel 1 mais betalen als je actie 5 kiest).



CHICHEN ITZA

Chichen Itza is een heilige plek. Hier mag je jouw kristallen schedels achterlaten en in de gunst van de goden komen.

Elke actieplek heeft één positie om een schedel te plaatsen. Als je een actie hebt uitgevoerd, dan moet je daar een kristallen schedel op de actieplek achterlaten. Je kunt een actie niet uitvoeren als er al een kristallen schedel op die plek ligt. Kortom: elke actie op dit tandwiel mag maar één keer worden uitgevoerd.

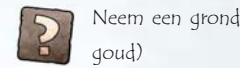
Als je de schedel plaatst ontvang je onmiddellijk je opbrengsten:



Een specifiek aantal overwinningpunten



Eén trede omhoog in een specifieke tempel



Neem een grondstof naar keuze (hout, steen of goud)

Elke actie heeft een eigen god:



Chaak heeft de bruine tempel aan de linkerzijde



Quetzalcoatl heeft de gele tempel in het midden



Kukulcan heeft de groene tempel aan de rechterzijde.

Voorbeeld:



Rood wil een kristallen schedel in Chichen Itza plaatsen. Ze neemt de arbeider van actieplek 7. Ze heeft een goud nodig voor haar volgende plannen, daarom betaalt ze 1 mais om actie 6 te doen. Ze plaatst de schedel op actieplek 6 en ontvangt 8 overwinningpunten. Ze gaat met haar fiche één trede omhoog op de groene tempel en neemt 1 grondstof naar keuze van de bank – een gouden blokje.

Net als de andere tandwielen, heeft Chichen Itza een actieplek (10) die de mogelijkheid biedt om een actie naar keuze te doen van het tandwiel zonder hiervoor extra mais te hoeven betalen.

STARTSPELERPLEK



De startspelerplek bevindt zich tussen Pa-lenque en Chichen Itza. Als er geen arbeider op staat, dan is het één van de actieplekken waar je je arbeider op kunt zetten. Zoals gewoonlijk betaal je voor het aantal arbeiders dat je plaatst en betaal je de kosten van elke actieplek. De startspelerplek is kosteloos.

Als je jouw arbeider op deze plek hebt gezet, dan heb je een aantal voordelen. Drie van deze voordelen hebben effect op het moment van het vooruitzetten van de kalender, maar het eerste voordeel krijg je zodra jouw beurt ten einde is:

NEEM HET OPGEBOUWDE MAIS

In elke ronde dat niemand de startspelerplek kiest, wordt er 1 mais op de tand van het Tzolk'in tandwiel geplaatst die bij de pijl staat. Als je deze actie uitvoert, krijg je alle mais die op dat moment op het wiel ligt. Neem de mais pas aan het einde van je beurt. (Dit betekent dat je dit voedsel niet kunt gebruiken om je arbeiders deze beurt te plaatsen, maar wel kunt gebruiken om je arbeiders te voeren als deze ronde een voedingsdag is.)

De volgende dingen vinden plaats aan het einde van de ronde, gedurende de fase waarin de kalender vooruit wordt gezet.

NEEM JE ARBEIDER TERUG

Je hoeft niet te wachten op een beurt waarin je jouw arbeiders terugneemt, je krijgt jouw arbeider die op de startspelerplek staat direct terug aan het einde van de ronde.

Let op: Dit werkt hetzelfde als een arbeider die van een tandwiel wordt afgeduwd. Dit zijn de enige twee manieren om een arbeider terug te ontvangen, zonder dat je hiervoor een echte terugneembeurt moet gebruiken.

VERPLAATS

DE STARTSPELERFIGUUR

De startspelerfiguur verschuift altijd naar een andere speler als deze actie wordt gekozen. Als je de startspelerfiguur al voor je hebt liggen, dan schuift deze door naar de speler links van jou. Anders neem je de startspelerfiguur voor je en ben jij nu startspeler totdat iemand deze actie weer kiest. Dit is de enige manier waarop de startspelerfiguur kan verschuiven.

DE KALENDER VOORUIT ZETTEN

De normale gang van zaken is dat de kalender één dag vooruit wordt gezet, maar je mag er voor kiezen de kalender een extra dag vooruit te zetten. Dit voorrecht wordt beperkt door:

- ♦ Je kunt dit voorrecht niet gebruiken als de donkere kant van jouw spelerbord boven ligt. Als je gebruik maakt van dit recht, leg dan de donkere kant boven om te laten zien dat je hiervan gebruik hebt gemaakt. (Als je de bovenste trede van een tempel hebt bereikt, dan mag je jouw bord weer omdraaien. In de paragraaf over de tempels vind je meer details.)
- ♦ Je mag dit voorrecht niet gebruiken om een arbeider van een tandwiel af te duwen die er normaal gesproken niet vanaf geduwd zou worden. Ter verduidelijking: je mag geen gebruik maken van dit recht als er een arbeider op een actieplek 6 van één van de kleinere tandwielen staat of op plek 9 van het Chichen Itza wiel staat.

Als je geen gebruik mag maken van het voorrecht om de kalender vooruit te zetten, dan kun je wel profiteren van de andere privileges.

Het is niet mogelijk om de kalender twee dagen vooruit te zetten om daarmee een voedingsdag over te slaan. De kalender kan wel twee dagen vooruit, maar de voedingsdag wordt dan gewoon uitgevoerd.

Voorbeeld:



Groen heeft een arbeider op de startspelerplek geplaatst. Vervolgens is de rode speler aan de beurt. Rood besluit om arbeiders terug te nemen. Als ze de arbeider op actieplek 6 wegneemt, dan mag de groene speler de kalender wel twee dagen vooruitdraaien. De arbeider op actieplek 7 is niet van belang, want die wordt er toch al vanaf geduwd, ongeacht of de kalender twee dagen vooruitgaat. Rood kiest er voor om de arbeider op actieplek 7 te gebruiken en de arbeider op plek 6 te laten staan. Hierdoor wordt het voor Groen niet mogelijk om de kalender een extra dag vooruit te zetten.

Let op: in de laatste spelronde heeft het geen zin om de kalender een extra dag vooruit te zetten, maar de startspelerplek kan wel extra mais opleveren voor de laatste voedingsdag. Eventueel overgebleven mais kan ook overwinningpunten voor de eindtelling opleveren.

TEMPELS

spelers starten.

Je kunt één trede omhoog op elke tempel door:

- ♦ Een starttegeltje te kiezen die je deze bonus geeft aan het begin van het spel;
- ♦ Door een kristallen schedel in Chichen Itza achter te laten;
- ♦ Door 3 mais te betalen op actieplek 1 van Uxmal;
- ♦ Door 1 grondstofblokje te betalen op actieplek 5 van Tikal;
- ♦ Door een gebouw op te richten dat je dit voorrecht geeft;
- ♦ Door een technologie toe te passen die je dit voorrecht geeft.

Als je het voorrecht krijgt om een trede omhoog te gaan op een tempel waar je niet hoger kunt, dan gaat dit voorrecht verloren.

Opmerking: op actieplek 1 van Uxmal kun je één trede om-

hoog gaan op een tempel naar keuze. Op actieplek 5 van Tikal kun je één trede omhoog in twee verschillende tempels. In beide gevallen kun je de actie alleen gebruiken als je de kosten er voor betaalt (3 mais in Uxmal en 1 grondstof in Tikal). Geen van deze acties geeft je de kans om extra stappen te maken door extra te betalen.

De top van de tempel kan alleen door één speler worden bezet. Zodra een speler de bovenste trede bereikt heeft, dan kan niemand er nog bij komen. (Tenzij een speler de goden boos maakt en een trede omlaag moet). Alle andere treden op de tempels kunnen wel gedeeld worden.

Zodra je de top van een tempel hebt bereikt, dan draai je de lichte zijde van jouw spelerbord boven. Hierdoor kun je in het spel het Tzolk'in tandwiel vaker dan één keer een extra dag vooruit draaien. (Als de lichte kant van jouw bord al bovenligt, dan heeft dit geen effect.)



De drie goden hebben elk een tempel op het spelbord. De tempels hebben verschillende hoogtes.

De bovenste trede van elke tempel is in de vorm van de god. Het symbool van de god staat op de witte trede, waar de

DE GODEN BOOS MAKEN

Bepaalde acties maken de goden boos, maar soms kies je er toch voor omdat je mais nodig hebt. Als je de goden boos maakt, dan kies je een tempel en verzet je jouw schijfje één trede omlaag. Je mag geen tempel kiezen waar jouw schijfje zich al op de onderste trede bevindt.

HET BOS AFBRANDEN

Op de Palenque acties 3, 4 en 5 kun je er voor kiezen om het bos af te branden, de houttegels af te leggen en de maistegel te nemen. De goden worden hierdoor boos, daarom zul je één van jouw schijfjes op de tempels één trede omlaag moeten zetten. Als je al op de onderste trede staat bij elke tempel, dan mag je het bos niet afbranden.

BEDELEN OM MAIS

Als je 2 of minder mais hebt aan het begin van je beurt, dan kun je om mais bedelen en krijg je jouw maisvoorraad aangevuld tot 3. De goden worden hierdoor boos, daarom

zul je één van jouw schijfjes op de tempels één trede omlaag moeten zetten. Als je al op de onderste trede staat bij elke tempel, dan mag je niet bedelen.

Er is één uitzonderlijke situatie die zich kan voordoen. Als je geen arbeiders op de wielen hebt, dan moet je arbeiders plaatsen. Als je onvoldoende mais hebt om een arbeider te plaatsen en bedelen om mais is ook geen optie, omdat je onderaan op alle tempels staat, in dat geval bieden de goden je één uitweg. Je mag één arbeider plaatsen op de goedkoopste plek die beschikbaar is en je moet al je mais inleveren.

GEBOUWEN EN MONUMENTEN

Als je een gebouw of een monument opricht, dan leg je deze op tafel voor je neer.

GEBOUWEN

Als je een gebouw hebt gebouwd, dan moet je aan het einde van je beurt de vrijgekomen plek weer aanvullen met een nieuw gebouw van de stapel. Het nieuwe gebouw is van het tijdperk waarin je je op dat moment bevindt. Als de stapel met gebouwen van het tijdperk opraaft, dan worden de lege plekken niet opgevuld.

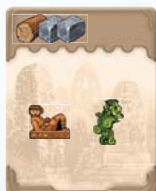
Aan het einde van tijdperk 1 (halverwege het spel), nadat alle spelers hun arbeiders hebben gevoed, verwijder je alle gebouwen van tijdperk 1 en vervang je deze door 6 nieuwe gebouwen van de stapel gebouwen van tijdperk 2. Deze stapel met gebouwen wordt vanaf dat moment alleen nog maar gebruikt.

Sommige gebouwen leveren een directe eenmalige bonus op. Andere gebouwen, boerderijen genoemd, die leveren een voordeel op elke keer dat je jouw arbeiders moet voeden.

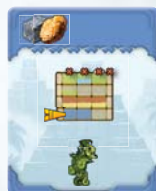
GEBOUWEN VOOR EENMALIG GEBRUIK



STADSGEBOUWEN



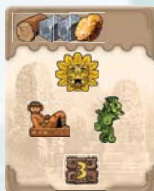
GRAFTOMBEN



GRAFTOMBEN

Als je één van bovenstaande gebouwen bouwt, ontvang je direct een bonus. Op pagina 16 vind je een uitleg van de betekenis van de symbolen.

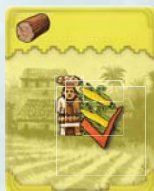
Voorbeeld:



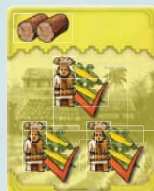
Als je dit gebouw opricht, ga je onmiddellijk 1 trede omhoog bij alle drie de tempels en ontvang je 3 overwinningpunten.

BOERDERIJEN

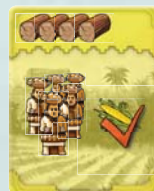
Een boerderij levert je voordelen die je bij elke voedingsdag opnieuw kunt benutten.



Eén arbeider heeft geen mais nodig.



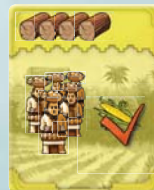
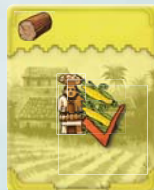
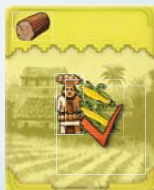
Drie van je arbeiders hebben geen mais nodig.



Elke arbeider heeft nu één mais minder nodig. Als je twee van deze gebouwen bezit, worden daarmee al je arbeiders gevoed.

Het is niet mogelijk dat een arbeider minder dan 0 mais nodig heeft.

Voorbeeld:



Als deze speler haar arbeiders voedt, betaalt hij 3 mais. Twee van haar arbeiders zijn kosteloos en de andere drie kosten elk maar één mais.

MONUMENTEN



Monumenten worden alleen aan het begin van het spel neergelegd. Als een monument wordt opgericht, dan wordt er geen nieuw monument getrokken om in het lege vak te leggen.

Monumenten hebben alleen effect aan het einde van het spel. Deze effecten staan op de tegel. Een volledige uitleg vind je op pagina 16.

Je mag meer dan één monument bouwen.

Opmerking: je kunt een monument alleen bouwen met Tikal actie 4. De architectuur technologie bonus kun je niet gebruiken bij het bouwen van het monument.

TECHNOLOGIEËN

Technologieën zorgen er voor dat bepaalde acties waardevoller worden gedurende de rest van het spel. Er zijn vier technologiesporen. Elk spoor heeft een startvak, drie technologieniveaus en een bonusvak. Als je het derde niveau in een technologie hebt bereikt, dan kun je niet verder vooruit. Als je dan een actie van technologische vooruitgang uitvoert, dan ga je niet vooruit maar krijg je in plaats daarvan een bonus. Je kunt een bonus meerdere keren krijgen. Als je met een actie twee keer vooruitgang in technologie kunt doen, kun je de bonus twee keer krijgen. Meer hierover vind je in de paragraaf over Tikal. Een technologie heeft invloed op bepaalde acties. De achtergrond van de kleur van de technologie komt overeen met de kleur van de acties waar het invloed op heeft. Als je schijft zich op een hoger technologisch niveau bevindt, profiteer je ook van de voordelen van de eerder bereikte niveaus.

voert, dan ga je niet vooruit maar krijg je in plaats daarvan een bonus. Je kunt een bonus meerdere keren krijgen. Als je met een actie twee keer vooruitgang in technologie kunt doen, kun je de bonus twee keer krijgen. Meer hierover vind je in de paragraaf over Tikal. Een technologie heeft invloed op bepaalde acties. De achtergrond van de kleur van de technologie komt overeen met de kleur van de acties waar het invloed op heeft. Als je schijft zich op een hoger technologisch niveau bevindt, profiteer je ook van de voordelen van de eerder bereikte niveaus.

nologie komt overeen met de kleur van de acties waar het invloed op heeft. Als je schijft zich op een hoger technologisch niveau bevindt, profiteer je ook van de voordelen van de eerder bereikte niveaus.

LANDBOUW

Neem 1 mais extra als je mais uit de jungle oogst (Palenque actie 2, 3, 4 of 5, maar niet actie 1).

Neem 2 mais extra als je mais uit de jungle oogst (Palenque actie 2, 3, 4 of 5).



Als er geen maistegel beschikbaar is, mag je toch mais oogsten zonder een maistegel te nemen (Palenque actie 2, 3, 4 of 5). (Maar als je mais oogst en er is een oogsttegel beschikbaar, dan moet je deze nemen.)

Neem 1 mais extra, elke keer dat je vist (Palenque actie 1).

Ga direct 1 trede omhoog bij een tempel naar keuze.

Opmerking: Omdat de voordelen van een technologie cumulatief zijn, ontvangt een speler op het 3de niveau van landbouwtechnologie 3 mais extra als hij mais in de jungle oogst. Hij kan zelfs mais oogsten als er geen maistegel bij die actie beschikbaar is. En hij krijgt 1 mais extra als hij gaat vissen.

GRONDSTOFFEN VERKRIJGEN

Neem 1 hout extra als je hout in Yaxchilan (actie 1) of Palenque (actie 3, 4 of 5) verkrijgt.

Neem 1 goud extra als je goud in Yaxchilan (actie 3 of 5) verkrijgt.



Neem 1 steen extra als je steen in Yaxchilan (actie 2 of 5) verkrijgt.

Neem direct 2 grondstoffen naar keuze.

LET OP: Je krijgt de extra grondstof **ALLEEN** als je een grondstof van dezelfde soort verkrijgt. Je kunt geen extra hout krijgen als je mais in Palenque oogst of als je in Yaxchilan actie 2 uitvoert.

LET OP: Deze technologieën hebben alleen effect op Yaxchilan en Palenque. Ze geven je geen extra grondstoffen als je deze op een andere manier verwerft (bijvoorbeeld van gebouwen, van de goden, Chichen Itza acties of van de markt.)

ARCHITECTUUR

Neem 1 mais als je een gebouw bouwt (Tikal actie 2 of 4 en Uxmal actie 4).

Als je in Tikal een gebouw opricht (actie 2 of 4), dan hoeft je één grondstofblokje minder te betalen. (Jij mag kiezen welke grondstof.) Als je in Uxmal een gebouw opricht (actie 4), dan hoeft je twee minder mais te betalen.



Verdien 2 overwinningpunten als je een gebouw opricht (Tikal actie 2 of 4, Uxmal actie 4).

Ontvang direct 3 overwinningpunten.

LET OP: Als je Tikal actie 4 uitvoert dan heeft deze technologie alleen invloed op één van de gebouwen die je opricht. Het andere gebouw moet volledig betaald worden (als je het wilt bouwen) en levert geen mais of punten op. Deze technologie heeft geen effect op het bouwen van een monument.

THEOLOGIE

Op het Chichen Itza tandwiel kun je bij het terugnemen van je arbeider 1 **HOGERE** actie kiezen. Je hoeft hier geen extra mais voor te betalen. Deze actie komt in plaats van de andere actie die de arbeider kan uitvoeren.

Neem 1 extra kristallen schedel als je een kristallen schedel van Yaxchilan (actie 4) neemt. (Let op: dit geldt niet als je een schedel op een andere manier verkrijgt).



Na het uitvoeren van een actie op het Chichen Itza wiel, mag je gelijk 1 grondstofblokje betalen om 1 trede omhoog te gaan op een tempel naar keuze. (Als je een grondstofblokje van je Chichen Itza actie hebt gekregen, dan mag je het gelijk hiervoor gebruiken.)

Neem direct een kristallen schedel van de bank.

VOEDINGS DAG



Een voedingsdag is een ronde waarin je jouw arbeiders moet voeden. Er zijn 4 voedingsdagen per spel.

Vier tanden op het Tzolk'in tandwiel zijn aangemerkt als voedingsdagen. Als het wiel zo gedraaid is dat de pijlpunt naar een voedingsdag wijst (of als een speler het voorrecht van de startspelerplek gebruikt om over een voedingsdag heen te gaan) dan is de nieuwe ronde een voedingsdag. De getallen op het Tzolk'in wiel geven het aantal dagen aan voordat de volgende voedingsdag komt.

Opmerking: de eerste spelronde is geen voedingsdag, ook al begint het spel met de punt van de pijl die naar een voedingsdag wijst. Deze tand stelt de vierde en laatste voedingsdag voor, die pas plaats vindt nadat het Tzolk'in tandwiel één complete omwenteling heeft gemaakt.

Een voedingsdag wordt gespeeld als een normale ronde, alleen wordt er nadat iedereen aan de beurt is geweest (en nog voordat het wiel wordt gedraaid) het volgende gedaan (op de spelerbordjes staat de betekenis van de voedingsdagen ook aangegeven):

DE ARBEIDERS VOEDEN



Om je arbeiders te voeden, moet je 2 mais per arbeider aan de bank betalen. Hierbij maakt het niet uit of deze arbeider zich op één van de wielen bevindt of voor je staat. De enige arbeiders die niet in het spel zijn (en niet gevoed hoeven te worden) zijn de arbeiders in de bank.

Je moet zo veel mogelijk arbeiders voeden als je kunt. Als je ze niet allemaal te eten kunt geven, dan kost het je 3 overwinningpunten voor elke arbeider die je niet volledig kunt voeden.

Het is niet mogelijk om een arbeider half te voeden. Bijvoorbeeld als je drie arbeiders hebt en je bezit maar 5 mais, dan moet je 4 mais betalen om 2 van je arbeiders te voeden. Je kunt je derde arbeider niet voeden, dus behoud je 1 mais en moet je 3 overwinningpunten aftrekken.

Bepaalde gebouwen, de zogenaamde "boerderijen" zorgen er voor dat je minder mais hoeft te betalen om je arbeiders te voeden. Bekijk de paragraaf over gebouwen voor details.

PAS DE BESCHIKBARE GEBOUWEN AAN



De gebouwen veranderen bij de overgang van tijdperk 1 naar tijdperk 2.

Op de tweede voedingsdag, nadat de arbeiders gevoed zijn, verwijder je alle gebouwen van tijdperk 1 en vervangt deze door gebouwen van tijdperk 2. De monumenten blijven liggen. Gebouwen die al zijn opgericht blijven ook bij de spelers liggen.

NEEM BELONINGEN



Nadat de spelers hun arbeiders gevoed hebben, geven de tempelgoden beloningen

aan de godsvruchtige spelers. De beloningen kunnen materialen of overwinningpunten zijn, al naar gelang de voedingsdag in het midden of aan het einde van een tijdperk is.

BELONINGEN IN HET MIDDEN VAN EEN TIJDPERK



Bruinoranje voedingsdagen vinden plaats aan het einde van een tijdperk. Dit gebeurt op één kwart en op driekwart van het spel. De spelers krijgen

grondstoffen en kristallen schedels als beloningen.

De materialen die je krijgt zijn afhankelijk van je positie op de tempels. Voor elke tempel ontvang je de grondstoffen of schedels die afgebeeld zijn op de trede waarop je schijfje staat en de treden daaronder van dezelfde tempel.

Let op: als de bank niet voldoende kristallen schedels heeft om alle spelers te kunnen belonen, dan krijgt geen van de spelers een schedel.

Voorbeeld:



Rood ontvangt 1 steen, 2 hout en 1 kristallen schedel. Blauw krijgt 2 steen en 2 hout. Geel ontvangt 2 steen.

BELONINGEN AAN HET EINDE VAN EEN TIJDPERK



Blauwgroene voedingsdagen vinden plaats aan het einde van een tijdperk. Dit gebeurt op de helft van het spel en aan het einde van het spel. Godsvruchtige spelers worden beloond met overwinningpunten.

tige spelers worden beloond met overwinningpunten.

- ♦ Op elke tempel verdienen je de punten die zijn aangegeven op de rechterzijde van de trede waarop je staat. Let op: als je op de onderste trede van een tempel staat, verlies je overwinningpunten.
- ♦ De speler op de hoogste positie op een tempel krijgt extra overwinningpunten. De getallen boven de tempels geven aan hoeveel extra punten ze krijgen. Het getal links geeft de bonus aan die aan het einde van het eerste tijdperk wordt verdiend door de hoogste speler. Het getal rechts is de bonus aan het einde van het tweede tijdperk. Als zich meerdere spelers op de hoogste positie bevinden, dan krijgen deze spelers ieder de helft van de bonus.

Voorbeeld:

Als de situatie van het vorige voorbeeld zich voordoet aan het einde van tijdperk 1, dan zouden de spelers het volgende krijgen:

Rood: 16 overwinningpunten (2+0+9 voor de treden van de tempels, 4 voor de hoogste positie op de groene tempel en 1 voor een gedeelde eerste plek op de gele tempel).

Blauw: 15 overwinningpunten (6+0+5 voor de treden van de tempels, 3 voor de gedeelde eerste plek op de bruine tempel en 1 voor een gedeelde eerste plek op de gele tempel).

Geel: 7 overwinningpunten (6+0-3 voor de treden van de tempels, 3 voor de gelijke positie op de bruine tempel en 1 voor de gedeelde eerste plek op de gele tempel).

Als het dit de situatie aan het einde van tijdperk 2 zou zijn geweest, dan zouden de spelers de volgende punten krijgen:

Rood: 18 overwinningpunten (2+0+9 voor de treden van de tempels, 4 voor de hoogste positie op de groene tempel en 3 voor een gedeelde eerste plek op de gele tempel).

Blauw: 15 overwinningpunten (6+0+5 voor de treden van de tempels, 1 voor de gedeelde eerste plek op de bruine tempel en 3 voor een gedeelde eerste plek op de gele tempel).

Geel: 7 overwinningpunten (6+0-3 voor de treden van de tempels, 1 voor de gelijke positie op de bruine tempel en 3 voor de gedeelde eerste plek op de gele tempel).

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt na de vierde voedingsdag. Het Tzolk'in tandwiel heeft op dat moment één volledige omwenteling gemaakt. De spelers zetten al hun materialen om naar overwinningpunten en scoren punten met hun monumenten. De speler met de meeste punten wint.

Bij een gelijke stand wint de speler met de meeste arbeiders op de tandwielen. Is de stand dan nog gelijk, dan delen de als eerste geëindigde spelers de overwinning.

Esoterische opmerking: technisch gezien draait de Tzolk'in kalender nog één dag verder na het bijtellen van de score aan het einde van het tweede tijdperk (de punten van de tempels) en nog voor de eindtelling. Dit kan er voor zorgen dat er nog arbeiders van de tandwielen af worden geduwd.

EINDTELLING

Om de eindscore te kunnen bepalen, doe je het volgende:

1. Zet alle grondstoffen om in mais op basis van de omruiltabel van de markt;
2. Tel één overwinningpunt voor elke 4 mais;
3. Tel 3 overwinningpunten voor elke kristallen schedel;
4. Tel de overwinningpunten van jouw monumenten.



GEDETAILLEERD SPELOVERZICHT

1. **SPELBEURTEN.** Begin met de startspeler en daarna in volgorde van de klok. Een beurt wordt in de onderstaande volgorde uitgevoerd:

a) Bedel om mais; als je 2 of minder mais hebt, mag je jouw maisvoorraad aanvullen tot 3 mais; de goden worden hierdoor boos;

b) Je moet kiezen uit één van de volgende twee opties:

I. Plaats één of meer arbeiders. Een arbeider moet altijd op de laagst beschikbare actieplek op een tandwiel worden geplaatst. De hoeveelheid mais die je moet betalen is afhankelijk van:

1. Het aantal arbeiders dat geplaatst wordt, zoals weergegeven op de spelerborden;
2. De actieplek waar de arbeiders op geplaatst worden.

II. Neem één of meer arbeiders, één voor één. Bij elke arbeider die je van een wiel neemt, doe je het volgende:

1. Voer de actie uit die bij de actieplek van de arbeider hoort;
2. Of voer een actie met een lager nummer uit, door één mais te betalen voor elke stap terug;
3. Of voer geen actie uit.

c) Als je een gebouw hebt opgericht, vul dan de vrijgekomen lege plekken op het bord aan met nieuwe gebouwen uit het huidige tijdperk.

d) Als je een arbeider op de startspelerplek hebt geplaatst, neem dan het mais dat zich heeft opgebouwd op de tanden van het Tzolk'in wiel.

2. **ARBEIDERS VOEDEN EN OPBRENGSTEN ONTVANGEN.** Deze fase van een spelronde doet zich alleen voor tijdens voedingsdagen.

a) Je moet 2 mais betalen voor elke arbeider die je in het spel hebt; voor elke arbeider die je niet kunt voeden, raak je 3 overwinningpunten kwijt;

b) Als de voedingsdag aan het einde van tijdperk 1 is, neem dan alle gebouwen van tijdperk 1 van het bord en leg in plaats daarvan zes gebouwen van tijdperk 2 neer; neem deze van de stapel;

c) Van elke tempel worden de beloningen van de goden uitbetaald. Elke tempel wordt apart afgehandeld.

I. In het midden van een tijdperk (bruinoranje voedingsdagen) krijgen de spelers de grondstoffen of kristallen schedels die aan de linkerkant van de treden van de tempels zijn afgebeeld. Je krijgt als beloning de grondstoffen die op of onder de trede waarop jouw schijfje staat zijn afgebeeld.

II. Aan het einde van een tijdperk (blauw-groene voedingsdagen) krijgen de spelers overwinningpunten.

1. Je verdient de overwinningpunten die aan de rechterzijde van de trede waarop jouw schijfje staat vermeld zijn, maar niet de waardes op de treden daaronder;

2. De speler met de hoogste positie krijgt een bonus, zoals aangegeven boven de tempel. Het getal dat links vermeld is, is de bonus aan het einde van het eerste tijdperk. Het getal rechts is het aantal bonuspunten aan het einde van het tweede tijdperk. Als twee of meer spelers de hoogste positie delen, dan krijgen deze spelers ieder de helft van de bonus.

3. **DE TZOLK'IN KALENDER VOORUITZETTEN**

a) Als er geen arbeider op de startspelerplek staat, doe dan het volgende:

- I. Leg één mais op de huidige tand van het Tzolk'in wiel;
- II. Draai het Tzolk'in wiel één dag verder. Arbeiders die van een wiel afgeduwd worden, gaan terug naar de spelers.

b) Als jouw arbeider op de startspelerplek staat, doe dan het volgende:

- I. Neem je arbeider terug van de startspelerplek;
- II. Neem de startspelerfiguur van een andere speler of, als je al startspeler was, verplaats de startspelerfiguur naar de speler links van jou;

III. Draai de kalender 1 dag vooruit. Als de lichte kant van jouw spelerbord boven ligt, dan mag je de kalender 2 dagen vooruitzetten, zolang hierdoor geen arbeider van een tandwiel wordt afgeduwd. Als je gebruik hebt gemaakt van het recht om de kalender een extra dag vooruit te zetten, draai dan jouw spelerbord om zodat de donkere kant boven komt te liggen. Arbeiders die van de tandwielen geduwd zijn, gaan terug naar de spelers.

VOORBEELD: DE EERSTE 2 RONDES

Het is de eerste spelronde en groen is de startspeler. Ze wil één arbeider op actieplek 0 van Tikal zetten en één arbeider op actieplek 0 van Yaxchilan en ze de volgende beurt weer terugnemen. Dan bedenkt ze dat ze ook een derde arbeider kan plaatsen op de actieplek 0 van Palenque, die haar 3 mais oplevert als ze deze de volgende beurt terug neemt. Wel kost het haar 2 mais extra om deze derde arbeider te plaatsen. Ze plaatst alle drie haar arbeiders en betaalt in totaal 3 mais.

Nu is het de beurt aan de Blauwe speler. Hij zet twee arbeiders op de actieplekken 1 en 2 van Palenque en betaalt hiervoor 4 mais. Hij zou graag een derde arbeider willen plaatsen, maar hij heeft niet genoeg mais om dat te kunnen doen en beëindigt zijn beurt. De rode speler plaatst twee arbeiders op Yaxchilan acties 1 en 2 en de derde arbeider op actieplek 1 van Tikal. Dit kost haar 7 mais. Tenslotte zet Geel een arbeider op Tikal actie 2 en een andere op de startspelerplek. Dit kost hem 3 mais.

Aan het einde van de eerste ronde krijgt Geel de startspelerfiguur en kan hij er voor kiezen om de kalender een extra dag vooruit het zetten. Omdat hij maar 1 arbeider op de tandwielen heeft staan kiest hij er voor om de kalender maar één dag verder te draaien.

Geel is de nieuwe startspeler. Hij plaatst twee arbeiders op de actieplekken 0 en 4 van Palenque en betaalt hiervoor 5 mais. Groen heeft al haar arbeiders op de tandwielen dus ze moet er minimaal één vanaf halen. Ze besluit er maar twee vanaf te halen. Eerst neemt ze de arbeider van Yaxchilan, op actieplek 1, van het wiel en ontvangt hiervoor 1 hout. Daarna neemt ze de arbeider van actieplek 1 in Tikal en gebruikt het hout dat ze net verworven heeft om één niveau vooruit te gaan in de landbouw technologie. Als ze haar derde arbeider in Palenque er nu af zou halen, zou ze 3 mais krijgen, maar omdat ze nog maar beperkt is ontwikkeld in landbouw technologie, besluit ze te wachten zodat ze de volgende beurt van dit voordeel gebruik kan maken (+1 mais op actieveld 2).

De blauwe speler besluit zijn arbeiders te laten staan en zet er nog eentje bij op Tikal actieplek 0. Hij hoeft hier geen mais voor te betalen. Rood moet een aantal arbeiders terugnemen. Ze neemt alleen de arbeider die haar één 1 goud en 2 mais oplevert.

Aan het einde van deze ronde wordt er één mais toegevoegd aan de tand op het Tzolk'in wiel, omdat geen van de spelers de startspelerplek bezet heeft.



**EEN SPEL ONTWERPEN DOOR
DANIELE TASCINI & SIMONE LUCIANI**

ILLUSTRATIES: MILAN VAVROŇ

GRAFISCH ONTWERP: FILIP MURMAK

NEDERLANDSE VERTALING: HANS VAN TOL

BELANGRIJKSTE TESTERS: PETR MURMAK, VÍT VODIČKA

TESTERS: Kreten, Vitek, Vlaada, Filip, Paul, Vladimír, Jirka Bauma, Flygon, Plema, Petr, Tomáš, Markéta, dilli, Miloš, Yuri, Jurri, David, Rumun, Monika, Filip Neduk, Aska Dytko, Ido Traini, Simone Tascini and the friends from Tempio di Kurna, Tom Rosen, Jennifer Geske, Bryan Bowe, Curt Churchill en vele anderen van de Gathering of Friends, Podmitrov en andere spelevenementen.

SPECIALE DANK GAAT UIT NAAR: Antonio Petrelli voor de briljante ideeën in de eerste fasen van de ontwikkeling en Paul Crogan voor zijn niet-aflatende steun en enthousiasme.

CGE
Czech Games Edition

© Czech Games Edition, October 2012

www.CzechGames.com

© Dutch translation, The Game Master,

January 2013

www.thegamemaster.nl

STARTTEGELS EN EFFECTEN VAN GEBOUWEN



Neem 6 maïs



Neem 2 hout



Neem 1 steen



Neem 1 goud



Neem 1 kristallen schedel



Verdien 2 overwinningpunten



Neem één van je arbeiders van de bank en zet deze voor je



Ga 1 niveau omhoog op het technologische pad van landbouw, zonder grondstoffen te betalen



Ga 1 niveau omhoog op het technologische pad van onttrekking, zonder grondstoffen te betalen



Ga 1 niveau omhoog op het technologische pad van architectuur, zonder grondstoffen te betalen



Ga 1 niveau omhoog op het technologische pad van theologie, zonder grondstoffen te betalen



Ga 1 niveau omhoog op een technologisch pad naar keuze, zonder grondstoffen te betalen



Ga 2 niveaus omhoog in een technologie naar keuze of 1 niveau in twee technologieën



Ga 1 trede omhoog op de bruine tempel



Ga 1 trede omhoog op de gele tempel



Ga 1 trede omhoog op de groene tempel



Ga 1 trede omhoog op een tempel naar keuze



Je mag een gebouw oprichten (alsof je actie 2 van Tikal uitvoert)



Je mag op de markt maïs met grondstoffen uitwisselen (actie 2 van Uxmal)



Betaal 1 maïs en voer direct één van de acties op een wiel van Palenque, Yaxchilan, Tikal of Uxmal uit.



Eén van je arbeiders heeft geen maïs meer nodig.



Al je arbeiders kosten nu nog maar één maïs per voedingsdag.

DE EFFECTEN VAN DE MONUMENTEN



Tel 4 overwinningpunten bij voor elke (grijs-omrande) graftombe of monument dat jij hebt gebouwd.

(Dit monument telt ook mee.)



Tel 4 overwinningpunten bij voor elk (groenomrande) stadsgebouw of monument dat je hebt gebouwd. (Dit monument telt ook mee.)



Tel 4 overwinningpunten bij voor elk (blauwomrande) altaar of monument dat je hebt gebouwd. (Dit monument telt ook mee.)



Tel 2 overwinningpunten bij voor elk gebouw en monument dat je gebouwd hebt.



Tel overwinningpunten bij op basis van het aantal arbeiders dat je in het spel hebt: 0 bij drie, 6 bij vier, 12 voor vijf of 18 punten als je zes arbeiders in het spel hebt (in het spel = niet in de bank).



Kies één tempel en tel het aantal treden dat jouw schijfje boven de starttrede staat. Tel 3 overwinningpunten voor elke trede. (Het voorbeeld op het monument levert 12 punten op.)



Tel 6 overwinningpunten bij voor elk monument dat gebouwd is, ongeacht wie het gebouwd heeft. (Dit monument telt ook mee.) Bij 2 spelers levert elk monument 6 punten op, in een 3-spelers spel is dit 5 punten per monument en bij 4 spelers tel je 4 punten per gebouwd monument.



Tel 3 overwinningpunten bij voor elk technologieniveau dat je hebt. (Een schijfje in het startvak geldt als niveau 0 in die technologie.)



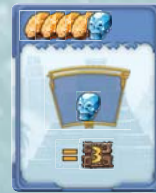
In elke tempel tel je de punten die op de trede staan waar jouw schijfje aan het einde van het spel staat. (Dit is in feite een tweede "eind van een tijdperk" telling zonder de bonuspunten.)



Tel 4 overwinningpunten bij voor elke maïstegel die je voor je hebt liggen.



Tel overwinningpunten bij voor elke technologie waarin je het derde niveau hebt behaald: 9 voor één, 20 voor twee en 33 punten als je alle drie of vier technologieën op het hoogste niveau hebt ontwikkeld.



Tel 3 overwinningpunten voor elke kristallen schedel die rondom het Chichen Itza tandwiel is geplaatst. Het maakt hierbij niet uit wie de schedel heeft geplaatst.



Tel 4 overwinningpunten bij voor elke houttegel die je voor je hebt liggen (afgebrand hout telt niet mee)