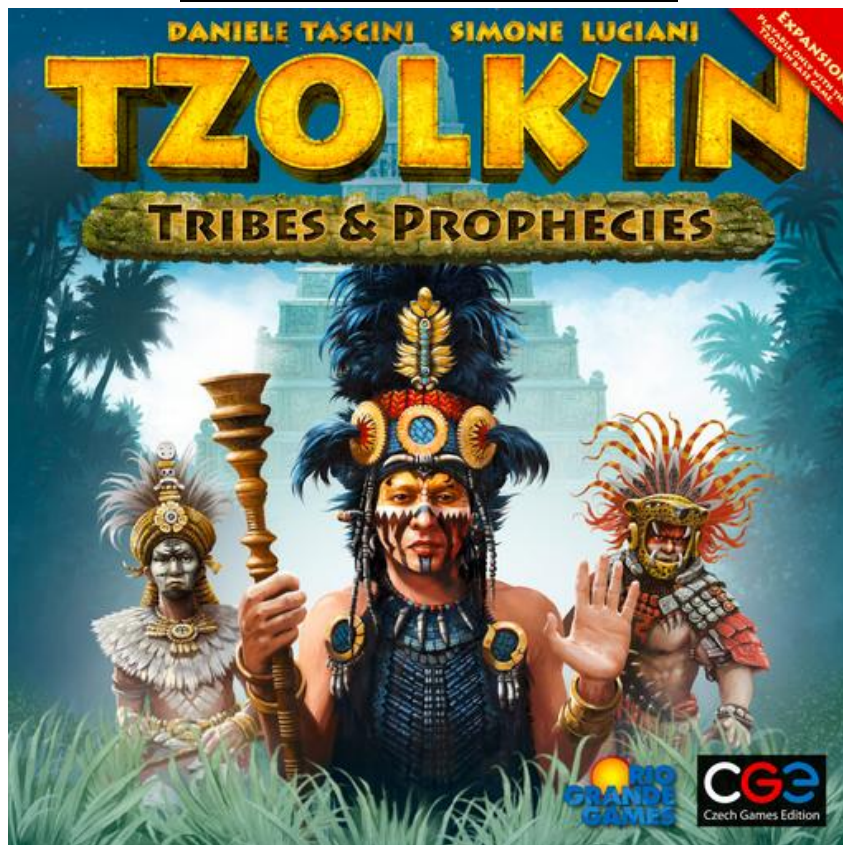


# TZOLK'IN: STAMMEN & VOORSPELLINGEN (TRIBES AND PROPHECIES)

## NEDERLANDSTALIGE SPELREGELS



Zware tijden hebben een schaduw geworpen over de grote Maya beschaving. Voedsel is schaars geworden en de goden zijn onverschillig. Iedereen moet sneller werken enkel om te overleven. Maar ondanks de chaos - of misschien dankzij de chaos - is er een vijfde leider opgestaan in de strijd om de heerschappij over de Maya's.

Met Tzolk'in: Stammen en Voorspellingen, word je de machtige heerser van jouw eigen stam. Jouw uiteindelijke doel is het welzijn van jouw volk. Iedere stam heeft unieke gaven. Je kunt de rijke Ixtab leiden, de vele Yaluk, de ijverige Ah Chuy Kak, of één van de 10 andere stammen.

De goden hebben gesproken en wij horen hun woorden via de monden van de profeten. Zij hebben drie rampen voorzien die de Maya's zullen overkomen. Zij die de voorspellingen verwaarlozen zullen omkomen, maar de verstandigste heersers zullen gehoor geven aan de waarschuwingen, vooruit plannen en hun volk naar grotere glorie leiden.

Originele spelregels Pag. 2 → Deze spelregels Pag. 2-4

Originele spelregels Pag. 3 → Deze spelregels Pag. 3-6

Originele spelregels Pag. 4 → Deze spelregels Pag. 6-8

Originele spelregels Pag. 5 → Deze spelregels Pag. 8-12

Vertaling stammenkaarten op Pag. 13

---

*Originele spelregels Pag. 2*

## **INHOUD(CONTENTS)**

Deze uitbreiding bevat verschillende nieuwe elementen om het basisspel uit te breiden. Ze kunnen individueel of in combinatie worden gebruikt.

### **Extra materiaal blokken**

- 30+ Materiaal blokken

De materialen (hout, steen, en goud) zouden onbeperkt moeten zijn. Deze nieuwe blokken moeten aan je basisset worden toegevoegd zodat je nooit zonder iets komt te zitten tijdens een 5-speler spel. En we hebben ook een complete set van goudblokken toegevoegd voor het geval je in het bezit bent van de eerste editie en liever de nieuwe kleur gebruikt.

### **Stammen**

- 13 Stammentegels

Elke speler heeft een unieke speciale gave die de regels verandert en bijdraagt aan de afwisseling van het spel.

### **Voorspellingen**

- 13 Voorspellingstegels
- 1 Voorspellingsbord

Elke voorspelling duurt een kwart van het spel waardoor één aspect van het spel moeilijker is dan normaal. Spelers die deze uitdaging overwinnen worden beloond met extra overwinningspunten op de volgende Voedingsdag.

### **Nieuwe gebouwen**

- 8 Nieuwe gebouwen

Vier nieuwe gebouwen voor elk tijdperk geven het spel nieuwe effecten.

## **Vijfde speler**

- Houten componenten voor een vijfde speler
- Een nieuw dubbelzijdig spelerbordje voor een vijfde speler
- 7 nieuwe oogsttegels (4 maïstegels en 3 houttegels)
- 13 directe actietegels
- 1 directe actie bord

Nu kun je Tzolk'in met vijf spelers spelen. We voegen ook regels toe voor het gebruik van directe acties in een spel met minder spelers.

## **STAMMEN (TRIBES)**

We noemen ze allemaal “de Maya’s”, maar hun cultuur bestond uit vele stadstaten, elk met zijn eigen identiteit. De Stammen uitbreiding stelt je in staat om een groep mensen met een unieke gave te leiden.

### **Voorbereiding per speler**

Hussel na het opstellen van het spel (inclusief het plaatsen van de gebouwen en de monumenten en het plaatsen van dummy arbeiders, indien aanwezig) de Stammentegels en deel er willekeurig 2 uit aan iedere speler. Starttegels moeten ook op dit moment worden uitgedeeld, elke speler kiest ook 1 Stammentegel om te houden en geeft de andere terug.

### **Speciale gave**

Jouw Stammentegel geeft je een speciale gave die je mag gebruiken tijdens het spel. De gave wordt omschreven in de titel. Gedetailleerde beschrijvingen staan in de Appendix van deze spelregels.

## **VOORSPELLINGEN (PROPHECIES)**

Met magisch zicht, hebben de profeten drie rampen voorzien die de Maya's zullen overkomen. De wijste heersers zullen voorbereiden op problemen en hun volk naar grotere glorie leiden.

### **Spelvoorbereiding**

Mix tijdens het voorbereiden van het spel (tegelijk met het plaatsen van gebouwen en monumenten en voordat spelers hun Starttegels kiezen) de Voorspellingstegels en trek willekeurig 3 kaarten. Plaats ze in willekeurige volgorde op het Voorspellingsbord.

### **Duur van een voorspelling**

Elke voorspelling voorspelt een ramp die een kwart van het spel duurt. Het effect van de eerste voorspelling begint op de dag na de eerste Voedingsdag. Deze ramp duurt tot het eind van de tweede Voedingsdag. Op de volgende dag, treedt de tweede voorspelling in werking en deze ramp duurt tot

het einde van de derde Voedingsdag. Dan treedt de derde voorspelling in werking tot het einde van het spel.

---

*Originele spelregels Pag. 3*

Het effect van elke voorspelling begint op de dag na een Voedingsdag en duurt tot het einde van de volgende Voedingsdag. Dit geldt nog steeds als iemand de tijdversneller inzet om de Voedingsdag één tand later plaats te laten vinden dan normaal. Tijdens het eerste kwart van het spel is er geen voorspelling in werking. Bij de laatste drie kwarten, treedt iedere voorspelling omstebeurt in werking.

*Voorbeeld*

*Deze voorspelling zal beginnen op deze dag*

*En duurt tot het einde van deze dag*

**Calamiteiten**

De bovenste helft van de Voorspellingstegel stelt een ramp voor. De ramp maakt een bepaald aspect van het spel moeilijker terwijl de voorspelling van kracht is. De ramp duurt tot het EINDE van een Voedingsdag. Het is nog steeds van toepassing als je op die Voedingsdag beloningen ontvangt. Als de ramp je laat betalen wanneer je een beloning ontvangt van een tempel of gebouw, dan kun je er voor kiezen om niet te betalen en de beloning niet te ontvangen.

Ook als een actie je meerdere voordelen geeft en een ramp vereist dat je voor een van beide betaalt, dan kun je er voor kiezen om niet te betalen en dat voordeel niet te ontvangen. In dat geval ontvang je nog steeds de andere voordelen.

*Voorbeeld*

*Deze voorspelling vereist dat je 1 maïs betaalt wanneer je een goudblok ontvangt. Yaxchilan actie 5 geeft je 1 goud, 1 steen en 1 maïs. Wanneer de voorspelling in werking is en je deze actie uitvoert, dan heb je twee opties:*

- 1. Of neem 1 steen en 2 maïs;*
- 2. Of neem 1 goud, 1 steen en 1 maïs.*

*Merk op dat je de kosten kan betalen met de maïs die je zou hebben ontvangen voor de actie. Je kunt ook 1 maïs betalen, dan 1 goud, 1 steen en 2 maïs pakken maar het resultaat is hetzelfde.*

*Stel dat je het derde technologieniveau 'grondstoffen verkrijgen' hebt. Onder normale omstandigheden kun je voor deze actie 2 goud, 2 steen, en 2 maïs krijgen. Zolang deze voorspelling in werking is heb je drie opties:*

- 1. Neem 2 steen en 2 maïs;*

2. *Neem 1 goud, 2 steen, en 1 maïs;*
3. *Of neem 2 goud en 2 steen.*

Elke ramp is uitgelegd in de Appendix van deze spelregels.

### **Bonuspunten**

Aan het eind van de ramp (als iedereen klaar is met het voeden van de arbeiders en beloningen heeft geïnd) verdienen spelers bonuspunten, zoals afgebeeld op de andere helft van de Voorspellingstegel. Merk op dat het ook mogelijk is om punten te verliezen in plaats van te verdienen. (Als je meer punten verliest dan je hebt, dan eindig je met een negatief overwinningspuntentotaal.)

De beloning is gerelateerd aan de ramp. Bijvoorbeeld, als een profeet voorspelt dat gebouwen duurder worden, dan worden spelers beloond voor gebouwen. Alle gebouwen tellen mee, ongeacht wanneer ze werden gebouwd, dus een wijs heerser zal zich voorbereiden door het bouwen van gebouwen voordat deze duur worden. Dit is de waarde van de voorspelling. De beloningen worden uitgelegd in de Appendix van deze spelregels.

## **NIEUWE GEBOUWEN (NEW BUILDINGS)**

Zoals alle beschavingen, bouwden de Maya's nieuwe gebouwen bovenop de ruïnes van de oude gebouwen.

### **Effecten**

Effecten van gebouwen, die niet in het originele spel gevonden kunnen worden, staan in de Appendix van deze spelregels.

Echter, alle nieuw tijdperk 1 gebouwen hebben één effect genaamd renovatie dat we nu in detail zullen toelichten.

### **Renovatie**

Alle vier tijdperk 1 gebouwen in deze uitbreiding kunnen worden gerenoveerd. Dit effect kan gebruikt worden op een monument of gebouw dat je later in het spel bouwt. Renovatie staat toe dat je het oudere gebouw sloopt en de materialen gebruikt om de nieuwere te bouwen.

Gooi het gebouw met de renovatie icoon weg. Dit geldt als betaling voor elk materiaalblokje dat de twee kaarten gemeen hebben. Je hoeft alleen te betalen voor de blokken die niet nodig waren voor het oudere gebouw. (Maar blokken die nodig waren voor het oudere gebouw en niet voor het nieuwe gebouw gaan verloren. Je krijgt geen "wisselgeld".)

Als je een gebouw opricht met behulp van Uxmal actie 4, dan moet je eerst de korting berekenen voordat je de prijs omzet naar maïs.

Je mag niet meer dan één gebouw renoveren om één enkel gebouw of monument op te richten.

Als een gebouw is weggegooid voor renovatie telt het niet langer mee voor jouw gebouwen en je mag er geen voordelen of beloningen meer voor ontvangen. In het bijzonder, als het gebouw jou

materiaal levert op Voedingsdagen dan kun je deze beloning niet langer ontvangen na het weggooien van het gebouw.

*Voorbeeld*

*Groen heeft deze twee gebouwen*

*Ze wil deze bouwen*

*Ze heeft drie opties:*

- 1. Beide oudere gebouwen behouden en 1 hout, 2 steen en 1 goud betalen voor de nieuwe.*
- 2. Alleen het blauwe gebouw wegdoen en 1 hout, 2 steen betalen voor het nieuwe gebouw. (Of 6 maïs betalen als ze Uxmal actie 4 gebruikt)*
- 3. Alleen het groene gebouw weg doen en 1 goud betalen voor het nieuwe gebouw. (Of 2 maïs op Uxmal actie 4)*

*Ze kan niet beide gebouwen weg doen om het nieuwe gebouw voor niks te bouwen omdat twee renovatie effecten niet kunnen worden gebruikt om hetzelfde gebouw (of monument) te bouwen.*

---

*Originele spelregels Pag. 4*

## **VIJFDE SPELER (FIFTH PLAYER)**

Een nieuwe leider is opgestaan om te strijden om de heerschappij over de Maya cultuur. Nu vragen alle heersers hun volk om sneller te werken.

### **Voorbereiding voor vijf spelers**

Deze uitbreiding bevat extra onderdelen zodat je met vijf spelers kan spelen. Zoals altijd komt het aantal velden in de jungle overeen met het aantal spelers in het spel. Gebruik de oogsttegels uit deze uitbreiding om een vijfde veld op te zetten voor elk van de Palenque oogstacties (2,3,4 en 5). Het Directe Actiebord en de Directe Actietegels moeten worden opgesteld zoals hieronder aangegeven.

### **Direct Acties**

De Directe Actie is een speciale actie die maar voor een korte tijd beschikbaar is. De beschikbare Directe Actie verandert regelmatig. De actie heet "direct" omdat een speler die de Directe Actie kiest deze actie in dezelfde beurt uit mag voeren.

### **Voorbereiden van Directe Acties**

Plaats het Directe Actiebord op het hoofdbord zodat deze de startspelerplek bedekt, zoals afgebeeld.

Verdeel de Directe Actietegels volgens de afbeelding op de rug en mix elke groep apart, gedekt. Leg de Tijdperk 2 Actietegels opzij. Deze zullen later in het spel worden gebruikt.

Pak alle Tijdperk 1 Directe Actietegels en plaats ze open op het Tzolk'in tandwiel (in willekeurige volgorde) zodat elke tegel overeenkomt met twee dagen in Tijdperk 1. Ze zullen de bovenste helft

van het tandwiel bedekken vanaf de startende blauwgroene tand tot de tegenovergestelde blauwgroene tand.

### **Directe Actie kiezen**

In een beurt waarin je arbeiders plaatst is een van je opties om een van je arbeiders op een Directe Actievak te plaatsen. Elke Directe Actie kost 1. Je mag arbeiders niet plaatsen op meer dan één Directe Actievak per beurt (maar het is wel toegestaan om één arbeider op een Directe actievak te plaatsen en een andere op de startspelerplek). Als alle Directe Actievakken bezet zijn kan je Directe Actie niet kiezen in deze beurt.

### **Directe Actie uitvoeren**

De beschikbare Directe Actie is afgebeeld op de tegel die momenteel op het Direct Actiebord ligt. De Directe Actietegels zijn uitgelegd in de Appendix van deze spelregels.

Een Directe Actievak is vergelijkbaar met de startspelerplek:

- Je mag de voordelen van dit vak gebruiken in dezelfde beurt. Zodra je klaar bent met het plaatsen van arbeiders moet je de directe actie uitvoeren. (Als je ook een arbeider op de starterplek hebt geplaatst mag je de opgebouwde maïs pakken voordat je de Directe Actie uitvoert.)
- Je wacht niet op een terugneembeurt om deze arbeider terug te krijgen. De arbeider op een Directe Actievak krijg je automatisch terug aan het einde van de ronde.

Het is niet toegestaan om een arbeider op een Directe Actievak te plaatsen als je de Directe Actie niet uit kan voeren. Bijvoorbeeld, als de Directe Actie je toestaat om 1 maïs te betalen en een gebouw op te richten kan je deze actie niet kiezen tenzij je al het benodigde materiaal hebt voor een van de beschikbare gebouwen en minstens 1 maïs wanneer het tijd is om de actie uit te voeren. Als je de Directe Actie hebt gekozen dan moet je de actie uitvoeren aan het einde van je beurt.

Hoewel de Directe Acties lijken op acties die beschikbaar zijn elders op het bord is geen van je technologieën van toepassing op een Directe Actie. Bijvoorbeeld, als je een Directe Actie gebruikt om 1 hout te pakken dan kan je niet het eerste technologie niveau “grondstoffen verkrijgen” toepassen, dat je 1 extra hout geeft (omdat dit alleen van toepassing is op bepaalde acties op Yaxchilan en Palenque). Echter, Directe Acties kunnen worden beïnvloed door andere dingen zoals voorspellingen en speciale gaven van stammen.

### **Direct Actie veranderen**

Wanneer de pijl naar een tand wijst die overeenkomt met een nieuwe Direct Actietegel dan verwijder je de oude Directe Actietegel van het Directe Actiebord and vervang je het door de nieuwe. Op deze manier verandert de beschikbare Directe actie elke volgende ronde (of sneller, als iemand de Tijdversneller gebruikt).

### **Tijdperk 2 Directe Acties**

Je onthult de Tijdperk 2 Directe Actietegels op de eerste Voedingsdag na het voeden van de arbeiders. Tegen deze tijd zijn vier of vijf Tijdperk 1 Directe Acties verwijderd van het Tzolk'in tandwiel.

Plaats de Tijdperk 2 Directe Actietegels willekeurig op het Tzolk'in tandwiel net als je deed met de Tijdperk 1 tegels, behalve dat je er deze keer maar 6 plaatst, te beginnen bij de tand na de blauwgroene tand. De laatste Directe Actietegel is twee dagen voor de laatste ronde beschikbaar. Dit betekent (tenzij dagen worden overgeslagen) dat het beschikbaar is voor 3 rondes.

### **Directe acties voor minder spelers**

Als je Directe Acties wilt gebruiken in een spel met minder dan vijf spelers dan kun je 6 dummy arbeiders toevoegen om de tandwielen net zo vol te maken als in een 5-speler spel. Gebruik de Starttegels om de dummy arbeiders te plaatsen zoals uitgelegd in de regels van het originele spel. (Behalve dat we nu aanraden om de markeerschijfjes te gebruiken in de niet-spelende kleuren om dummy arbeiders te representeren. Dat maakt het makkelijker om dummy arbeiders te onderscheiden van de arbeiders van de spelers.)

- In een 2-speler spel, gebruik 18 dummy arbeiders en plaats de eerste twee op Directe Actievakken.
- In een 3-speler spel, gebruik 12 dummy arbeiders en plaats de eerste op een Directe Actievak.
- In een 4-speler spel, gebruik 6 dummy arbeiders and plaats de eerste op een Directe Actievak.

Een dummy arbeider op een Directe Actievak blokkeert dat vak gedurende het hele spel.

Opmerking: Het kan gebeuren dat je niet genoeg Starttegels over hebt om alle dummy arbeiders te plaatsen. Plaats er zoveel als je kunt. Gebruik dan, nadat de spelers Starttegels hebben gekozen, de overgebleven Starttegels om de dummy arbeiders te plaatsen.

---

*Originele spelregels Pag. 5*

## **APPENDIX**

### **Boerderijen**

In het basisspel, hadden alle arbeiders altijd 2 maïs nodig op Voedingsdagen. In deze uitbreiding kunnen de Hongervoorspelling en de Yaluk stam meer maïs vereisen. Als arbeiders meer dan 2 maïs nodig hebben dan heb je deze regels nodig voor boerderijen:

Dit symbool betekent eigenlijk "één van je arbeiders heeft 2 maïs minder nodig". (In het basisspel is dit hetzelfde als "geen maïs" maar nu moeten we specifieker zijn.) Geen arbeider kan voordeel hebben van meer dan één van deze effecten.

Dit symbool betekent nog steeds dat al jouw arbeiders 1 maïs minder nodig hebben. Het is cumulatief, dus al jouw arbeiders kunnen baat hebben bij twee van zulke effecten, als je ze hebt. (Ze zouden allemaal 2 maïs minder nodig hebben, wat niet altijd hetzelfde is als "geen maïs" nodig hebben.)

*Voorbeeld 1*



*Het is hongertijd. Alle arbeiders hebben 3 maïs nodig, niet 2. Je hebt hierboven drie arbeiders en drie boerderijen. De twee “Voed alle arbeiders 1 maïs” effecten voorzien iedere arbeider van 2 maïs. Het “Voed één arbeider 2 maïs” effect voorziet één arbeider van 2 extra maïs. De behoeften van die arbeider zijn geheel vervuld. (Meer dan vervuld, eigenlijk. De effecten kunnen de arbeider 4 maïs geven, maar de arbeider heeft er maar 3 nodig.) Je moet nog steeds de anderen voeden, voor een totaal van 2 maïs.*

#### *Voorbeeld 2*

*Dit is ook een tijd van honger. Of beter gezegd, jij bent de Yaluk stam die altijd 1 extra maïs nodig heeft. Dus al jouw arbeiders hebben 4 maïs nodig gedurende de Hongertijd. Hierboven heb je vijf arbeiders en drie boerderijen.*

*Elk “voed één arbeider 2 maïs” effect voorziet één arbeider van 2 maïs. Jouw boerderijen hebben 6 van deze effecten, maar een arbeider mag niet meer dan één keer voordeel hebben, dus je kunt er maar vijf toepassen, één voor elke arbeider.*

### **Aantekeningen bij stammen**

**Ah Chuy Kak:** De 2 (of meer) arbeiders moeten op tandwielen geplaatst worden. De startspelerplek en de Direct Actievakken zijn geen tandwielen en tellen niet. Wanneer je de ene arbeider terugneemt heb je dezelfde opties als bij een terugneembeurt: gebruik de bijbehorende actie, gebruik een actie met een lager nummer door het betalen van 1 maïs, of doe niets.

**Ahau Chamahez:** Dit kan cumulatief gebruikt worden met technologieniveau 1 “Theologie” om een kristallen schedel 2 plekken vooruit te zetten in Chichen Itza (voor 1 maïs). Je kunt deze gave zelfs gebruiken als de volgende actie “voer een actie uit naar keuze” is. Bijvoorbeeld, op Tikal 5, kun je 1 maïs betalen om actievak 6 te gebruiken, die je elke Tikal actie laat kiezen zonder extra kosten.

**Ahmakiq:** Deze gave breekt de regel die eist dat je iedere beurt een arbeider plaatst of terugneemt.

**Bacab:** Jouw gave om iedere beurt met minstens 2 maïs te beginnen is geen bedelen. Je hoeft geen trede omlaag te gaan in een tempel. Bedelen zodat je met 4 maïs kunt beginnen is bedelen en zorgt er wel voor dat je één trede omlaag moet in een tempel.

**Balam:** Merk op dat je in totaal 1 maïs verdient, niet 1 maïs voor iedere stap terug. Je mag de ene maïs die je verdient hebt gebruiken om te betalen voor kosten verbonden aan deze actie. Je kunt deze gave zelfs gebruiken op een “voer naar keuze één van de acties op dit tandwiel uit” vak. Bijvoorbeeld, op Yaxchilan 6 of 7, kun je een actie met een lager nummer uitvoeren en 1 maïs verdienen in plaats van het uitvoeren van een actie met lager nummer voor niets.

**Cit-Bolon-Tum:** Bijvoorbeeld, om 1 arbeider te plaatsen op actievak 5 betaal je 3 maïs. Om 2 arbeiders op 2 actievakken te plaatsen met kosten 5, kun je 3 betalen voor de eerste en 5+1 voor de tweede of 5 voor de eerste en 3+1 voor de tweede, in beide gevallen is het 9 maïs.

Wanneer jouw arbeider op dit extra actievak wordt geduwd (8 op de meeste tandwielen, 11 op Chichen Itza) is hij niet direct van het tandwiel af geduwd. Bijvoorbeeld, als je een arbeider op Palenque 6 hebt kan een speler de Tijdversneller gebruiken en jouw arbeider naar Palenque 8 verplaatsen. Als je arbeider op Palenque 8 staat dan duwt de volgende draai van het tandwiel je arbeider eraf.

**Huracan:** Je kunt ook betalen om actievakken met een lager nummer op één van beide tandwielen te gebruiken. Bijvoorbeeld, op Palenque 4, kun je 1 maïs betalen om actie 3 op Yaxchilan of Palenque uit te voeren.

**Itzamna:** Het kost jou 1 blokje om van het eerste naar het tweede niveau te gaan en 2 blokjes om van het tweede naar de derde te gaan. Wanneer je boven het derde niveau komt in een technologie kun je de niveau 4 bonus pakken van elk van de vier technologieën. Dus als je op niveau 3 in “Landbouw” was, kun je 1 blokje betalen om een kristallen schedel te krijgen, zelfs als je nog geen enkel niveau vooruit was gegaan in “Theologie”.

**Ixtab:** Neem eerst je starttegels zet dan 1 stap terug in een tempel.

**Vacub-Caquix:** Je kiest één vak op één tandwiel om te behandelen als “bezet” en alle stukken die je op dit tandwiel plaatst in deze beurt mogen dat vak overslaan.

**Xaman Ek:** Je kunt deze gave gebruiken op elk moment tijdens je beurt. Dus je kunt hem gebruiken voordat je kosten betaald verbonden aan acties of nadat je betaald hebt voor het plaatsen van arbeiders op tandwielen. Merk op dat je deze gave niet kan gebruiken wanneer je jouw arbeiders voed aan het eind van een Voedingsdag omdat dit gebeurt na je beurt (en na die van de andere spelers). Plan vooruit.

**Yaluk:** Het kost altijd 1 extra maïs. Als de Hongervoorspelling in werking is dan hebben jouw arbeiders 4 maïs in plaats van 3 nodig. Om uit te vinden hoe deze effecten samenwerken met de boerderijen, zie de boerderijsectie hiervoor.

**Yumaax:** Om de kosten te berekenen voor het plaatsen van meerdere arbeiders gebruik je de tabel op je stammentegel in plaats van de tabel op je spelerbord. De kosten van de actievakken op het spelbord blijven hetzelfde.

### **Directe Acties**

Krijg 3 maïs

Krijg 1 hout en 1 maïs

Krijg 1 steen

Krijg 1 goud

Stijg 1 niveau in de technologie van jouw keuze, tegen de normale kosten.

Ruil maïs en materiaal zo vaak als je wilt (zoals je zou op Uxmal actie 2)

Betaal 1 maïs en bouw één gebouw

Herinnering: Technologieën zijn nooit van toepassing op een Directe Actie.

### **Nieuwe Gebouw effecten**

Wanneer je een ander gebouw of monument opricht, kun je één gebouw met dit symbool weggooien en de kosten hiervan als korting gebruiken. (Maar je kunt er niet meer dan één weggooien om een hogere korting te krijgen.)

Vanaf nu ontvang je aan het eind van elke Voedingsdag (na ieders beurt, maar voordat je arbeiders voedt) de aangegeven beloning. (Alle maïs die je ontvangt kan gebruikt worden om je arbeiders te voeden.)

Vanaf nu ontvang je aan het eind van elke Voedingsdag (na ieders beurt, maar voordat je arbeiders voedt) of 1 hout of 1 kristallen schedel. De beloning is hout op de eerste twee Voedingsdagen en kristallen schedels op de laatste twee Voedingsdagen.

Wanneer je dit gebouw opricht plaats je meteen een kristallen schedel erop (die aangegeven staat in kosten). Wanneer je de kristallen schedel hier plaatst krijg je de aangegeven beloning. Als je technologieniveau 2 "Theologie" hebt mag je deze op dit moment gebruiken. Een schedel die hier geplaatst wordt telt als een schedel die op Chichen Itza geplaatst wordt (zelfs voor doelen van het monument in het originele spel). Je moet de kristallen schedel hebben om dit gebouw op te kunnen richten. Om het te bouwen met behulp van Uxmal actie 4, betaal je 2 maïs en 1 schedel. (Maïs vervangt het goud, maar het kan de schedel niet vervangen.) Het derde technologieniveau van "Architectuur" is alleen van toepassing op materialen niet op schedels.

Kies een technologie waarin jouw markeerschijf tenminste niveau 1 heeft. Verminder je niveau met 1 en ga 1 niveau vooruit in één van de andere drie zonder materialen te betalen. (Als je vooruit gaat in een technologie die al op niveau 3 staat dan ontvang je de normale bonus.)

Je mag een monument oprichten (alsof je de monumentoptie van Tikal actie 4 uitvoert.)

### **Voorspellingen**

Veel van de voorspellingen vereisen dat je extra kosten betaalt om iets te doen. (Zoals het ontvangen van materialen of een trede omhoog gaan in een tempel.) Als je de kosten niet betaalt dan voor je de actie niet uit.

Wraakzuchtige goden: Wanneer je een trede omhoog gaat in een tempel moet je 1 maïs betalen. Verdien punten op basis van het totale aantal treden dat je omhoog bent gegaan sinds het begin van het spel. De starttrede telt als 0, en de trede daaronder telt als -1.

Boze god: Wanneer je 1 trede omhoog gaat op de aangegeven tempel moet je 1 materiaalblokje betalen. Verdien punten op basis van het totale aantal treden dat je omhoog bent gegaan sinds het begin van het spel.

**Bosbrand:** Wanneer je hout oogst van Palenque krijg je 1 blok minder dan normaal. Verdien punten op basis van het aantal houtoogsttegels in je bezit.

**Droogte:** Wanneer je maïs oogst van Palenque krijg je 1 maïs minder dan normaal. (Dit geldt niet voor Palenque actie 1, Vissen.) Verdien punten op basis van het aantal maïsoogsttegels in je bezit.

**Goud tekort:** Wanneer je een blok goud ontvangt moet je 1 maïs betalen. (Als je tegelijk maïs en goud ontvangt mag je de maïs gebruiken om voor het goud te betalen.) Verdien punten op basis van het aantal blokjes goud in je bezit.

**Ontheiliging:** Wanneer je een kristallen schedel ontvangt moet je ervoor betalen door een trede omlaag te gaan in een tempel naar keuze. Verdien punten op basis van het aantal kristallen schedels dat je hebt. (Geplaatste schedels tellen niet mee.)

**Leraar tekort:** Wanneer je een niveau omhoog gaat in een technologie (zelfs op niveau 3) moet je één extra materiaalblokje betalen. Verdien punten op basis van het totale aantal niveaus dat je bent gestegen. (Vooruitgang boven niveau 3 wordt niet geteld.)

**Vergeten traditionele kennis:** Je kunt het effect van een tweede niveau van een technologie niet gebruiken (Maar je moet nog steeds eerst naar niveau 2 stijgen voordat je naar niveau 3 mag.) Verdien punten op basis van het aantal technologieën waarin je tot ten minste niveau 2 bent gestegen.

**Overvolle steden:** Wanneer je een gebouw opricht (maar niet een monument) moet je 1 extra materiaalblokje (naar keuze) betalen. Als je een gebouw opricht met behulp van maïs dan moet je 2 extra maïs betalen (in plaats van 1 extra blokje). Verdien punten op basis van het aantal gebouwen in je bezit. (Monumenten tellen niet mee.)

**Honger:** Op de Voedingsdag van dit kwart van het spel, heeft iedere arbeider 1 extra maïs nodig. Dus je moet iedere arbeider 3 maïs voeden in plaats van 2. Kijk onder 'Boerderijen' voor details over boerderijen en honger. Verdien punten op basis van het aantal arbeiders, dat je voedt (als je overwinningpunten verliest voor het niet voeden van een arbeider dan telt die arbeider niet mee).

**Hoog water:** Wanneer je een arbeider op Chichen Itza plaats moet je 2 maïs betalen. Verdien punten op basis van het aantal arbeiders dat je op het Chichen Itza tandwiel hebt staan.

## **STAMMENKAARTEN**

(Vertaling tekst op stammenkaarten)

### **Yaluk**

Je begint het spel met 5 arbeiders in plaats van 3.

Al je arbeiders kosten 1 extra maïs om te voeden op Voedingsdagen (3 in plaats van 2).

Elke ongevoede arbeider kost je 5 overwinningspunten in plaats van 3.

### **Ah Chuy Kak**

In jouw beurt, als je ten minste 2 arbeiders plaatst op het tandwiel, mag je een andere arbeider terugnemen (alsof je ervoor had gekozen om 1 arbeider terug te nemen tijdens een terugneembeurt).

### **Bacab**

Als je aan jouw beurt begint met minder dan 2 maïs, neem dan maïs van de bank zodat je begint met precies 2 maïs.

Als je om maïs bedelt dan krijg je 4 in plaats van 3.

### **Ahau Chamahez**

In een terugneembeurt, mag één van de arbeiders die je terugneemt de actie uitvoeren die 1 nummer hoger is dan de actie waarop de arbeider stond. Gebruik van dit privilege kost je 1 maïs.

### **Ahmakiq**

Je mag ervoor kiezen om je beurt over te slaan (noch plaatsen, noch terugnemen van arbeiders). Als je dit doet, krijg je 2 maïs.

### **Balam**

Wanneer je een arbeider terugneemt en een lager geplaatste actie kiest, verdien je 1 maïs. Je betaalt geen maïs voor iedere stap terug.

### **Huracan**

Tikal and Uxmal zijn voor jou dezelfde plek. Bijvoorbeeld, als jouw arbeider Tikal actie 5 uit kan voeren mag je ervoor kiezen om Uxmal actie 5 in plaats daarvan uit te voeren. Yaxchilan en Palenque zijn ook dezelfde plek voor jou.

### **Vacub-Caquix**

Wanneer je arbeiders op het tandwiel plaatst, mag je één onbezet vak overslaan alsof deze bezet was. (Kies één vak van één tandwiel tijdens iedere plaatsingsbeurt.)

### **Ixtab**

Bij het kiezen van starttegels houd je er 3(en gooit er maar 1 weg). Zet dan 1 stap terug op de tempel van jouw keuze.

### **Cit-Bolon-Tum**

Eenmaal per beurt, wanneer je maïs betaalt om een arbeider op een tandwiel te plaatsen, mag je 3 maïs betalen in plaats van de kosten van het actievak. (Dit heeft geen effect op de kosten voor het plaatsen van meerdere arbeiders.)

Op elk tandwiel heb je 1 extra vak (actievak 8 op de meeste tandwielen, 11 op Chichen Itza) Dit vak werkt net als het normale hoogstgenummerde vak, het stelt je in staat om elke actie op dat tandwiel uit te voeren zonder extra kosten.

### **Xaman Ek**

Eenmaal tijdens je beurt, mag je 1 materiaalblok ruilen voor maïs voor de wisselkoers aangegeven in de omruiltabel.

### **Itzamná**

Wanneer je betaalt voor vooruitgang in technologie betaal je volgens deze tabel.

Wanneer je boven niveau 3 komt mag je elk technologieniveau 4 bonus kiezen.

### **Yumbaax**

Wanneer je arbeiders plaatst betaal je volgens deze tabel. (Niet de tabel op je spelerbord.)