Stefan Feld
City Collection
6

CUZCO

Een spel voor 2 – 4 spelers vanaf 14 jaar.

De Sapa Inca ("de enige Inca") of Sapay Inca ("Ik, de enige Inca") was symbool voor de zon. Hij werd gezien als de zoon van Inti (de zonnegod van de Inca's) en werd vaak Intip Churin of "Zoon van de Zon" genoemd. Hij werd vereerd als een bovennatuurlijke god-keizer.

Een chasqui ("boodschapper" of "estafetteloper") was een goedgetrainde loper. Hij bezorgde boodschappen door het hele rijk en diende de Sapa Inca.

Ze gebruikten de stenen wegen en hangbruggen van het Inca-wegennet, om naast troepenbewegingen en transport van goederen, snel boodschappen te kunnen bezorgen.

Elke chasqui rende een deel van een route tussen 2 ontmoetingspunten waar andere renners stonden te wachten als aflossing; dit werden de "tambo" genoemd, plaatsen waar de renners konden eten en uitrusten. De afstand tussen de punten varieerde tussen de 15 en 25 kilometer. Met dit estafettesysteem waren de chasqui in staat om een boodschap over duizenden kilometers binnen enkele dagen te versturen.

De chasqui droegen een quipu en een pututu. Een quipu werd gebruikt om informatie over te brengen met een systeem van touwen en knopen. De pututu was een slakkenhuis dat werd gebruikt als trompet, om andere chasqui te waarschuwen dat hij dichtbij was, zodat ze zich konden voorbereiden om te gaan rennen.

SPELBESCHRIJVING

Als estafetteloper door de Andes

Als chasqui bezorg je belangrijke informatie in opdracht van de Sapa Inca, de heerser van Tawantinsuyu (het Incarijk), vanuit de hoofdstad Cuzco naar de dorpen verspreid door het rijk. Als beloning voor het brengen van de informatie naar een dorp krijg je een veer en voeg je deze toe aan je hoofdtooi, een belangrijk statussymbool voor zowel mannen als vrouwen. Je zult studeren aan de Universiteit van Cuzco om je kennis uit te breiden en je zult een bloeiende boerderij beheren.

Omdat godsdienst een belangrijke rol speelde in het Incarijk, stuur je priesters naar de tempel en verzamel je offergaven om de goden gunstig te stemmen en hun steun te verkrijgen.

Je voert deze taken zo goed mogelijk uit, door dobbelstenen op verschillende actievelden te plaatsen. De speler met de beste strategie en planning zal de gunst winnen van de Sapa Inca en wint het spel.

De speler met de meeste punten aan het einde van het spel is de winnaar.

SPELMATERIAAL

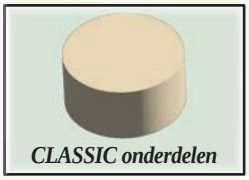
• **1 modulair wegennet genaamd "Tawantinsuyu" (het Incarijk)**

Bestaat uit 6 gelijkzijdige driehoeken, een vierdelige bordrand en een actiebord uit 3 delen.

• **1 Cuzco-tableau met 6 armen**

• **1 schijf voor het Cuzco-tableau**

*DELUXE onderdelen**



CLASSIC onderdelen

• **1 Cuzco-speelbord (hoofdstad van het Incarijk)**

Bestaat uit 3 delen

• **1 • 1 overzichtsbord voor de godenkaarten en de wetenschaps- en landbouwfiches**

Bestaat uit 3 delen

• **30 offergaven**

• **10 Inti-medailles**

"Inti" was de zonnegod, de oppergod van de Inca's.

• **36 voedselfiches**

(maïs en aardappels)

• **48 veren**

12 in elk van de kleuren turquoise, paars, oranje en roze

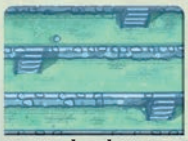
*DELUXE onderdelen**

CLASSIC onderdelen

• **60 godenkaarten,** *12 voor elk van de 5 verschillend gekleurde goden*

achterkant

• **36 landbouwfiches,** *met de afbeelding van een landarbeider*



achterkant

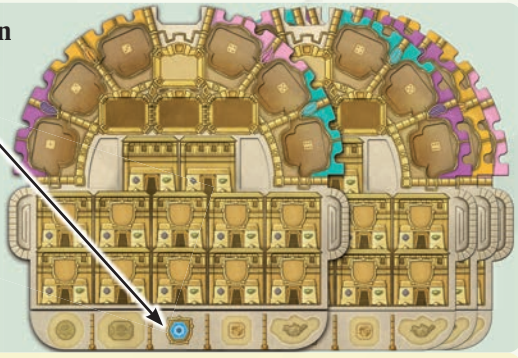
• **36 wetenschapsfiches,** *met de afbeelding van een onderzoeker*

achterkant

- **4 maskerborden**

Met een opslagveld in de kleur van de speler.

Zie "voorbereidingen voor het eerste spel" op pagina 14.



- **61 opdrachtfiches van de Sapa Inca**

6 startfiches met een lichtgrijze achterkant

55 opdrachtfiches met een goud-kleurige achterkant

- **4 spelersvolgorde-fiches**

- **30 goederen**

7x soep | *6x kleding* | *5 aardewerken kom* | *5 aardewerken karaf* | *4x gereedschap* | *3x sieraden*

- **1 spelrondenfiche**

- **1 fase III ring & „Stefan Feld"-figuur met voet**

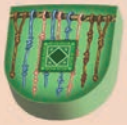
- **1 vuurfiche voor het Cuzco-tableau**

Wordt alleen gebruikt in de CLASSIC versie. In de DELUXE versie wordt de schijf met het vuurproef-symbool gebruikt

- **1 spelregeloverzicht**
- **1 addendum**

Spelmateriaal per speler *(In de kleuren rood, geel, groen en blauw)*

- **10 quipu-fiches** *(Informatie met geknoopte touwen)*



*DELUXE onderdelen**

CLASSIC onderdelen

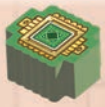
- **6 diadeem-fiches,** *in elke kleur, met de dobbelsteensymbolen 1 tot en met 6*

achterkant

- **1 chasqui** *(boodschapper of estafetteloper)*

- **4 priesters**

- **1 scoresteen**



*DELUXE onderdelen**

CLASSIC onderdelen

- **1 kennissteen**

*DELUXE onderdelen**

CLASSIC onderdelen

- **3 dobbelstenen**

- **2 gekleurde fiches**

- **1 overzicht**

Voorkant: Overzicht van het spelverloop

Achterkant: Overzicht van de eindtelling

- **1 +100/+200 overwinningspuntenfiche**

Cuzco Module 1: Puputu - De slakkenhuisjes

- **15 slakkenhuisjes-fiches**

12x +1/-1

3x +2/-2

*Dit hoofdstuk toont zowel het spelmateriaal van de **DELUXE versie*** als de **CLASSIC versie**. Hierna zal alleen het spelmateriaal van de **DELUXE versie*** worden getoond in de illustraties.*

SPELVOORBEREIDING

1) Leg het **"Tawantinsuyu"**-wegennet in het midden van de tafel:
Leg de 6 driehoeken zo neer, dat telkens een driehoek met veren en een driehoek zonder veren elkaar afwisselen en ze samen een gesloten zeshoek vormen. Plaats nu de bordranden, waarbij de randen met en zonder veren elkaar afwisselen. Elk dorp heeft nu een veer en een gebouw. Plaats de houten schijf in de kleine uitsparing in het midden en leg hier het Cuzco-tableau en de vuurproef-ring overheen. Leg het tableau zo neer dat de wegen telkens naar een dorp voeren, ongeacht de afgebeelde waarde van de dobbelsteen en leg de vuurproef ring zo neer, dat op elke weg steeds een van de afgebeelde vuurproeven ligt. Voeg tenslotte de 3 delen van het actiebord toe, met de juiste zijdes naar boven, afhankelijk van het aantal spelers.

4 spelers:	3 spelers:	2 spelers:
4	3/4	3/4 2/3	2/3 2

2) Plaats de **offergaven** en **voedselfiches** op de twee overeenkomstige velden in de bovenste hoeken van het speelbord.

3) Leg nu per speler **3 veren**, in elk van de 4 verschillende kleuren, als algemene voorraad op de overeenkomstige velden in de onderste hoeken van het speelbord. De overgebleven veren worden teruggelegd in de doos.

4) Zet het **Cuzco-speelbord** in elkaar.

5) Zet het **overzichtsbord** voor de trekstapels met godenkaarten en de **wetenschaps- en landbouwfiches** in elkaar en leg het tegen de hoek van het Cuzco-speelbord. Plaats beide borden nu naast het "Tawantinsuyu"-wegennet.

6) Sorteer de 60 **godenkaarten** naar kleur en schud de stapels afzonderlijk. Leg de 5 stapels gedekt op de overeenkomstige velden van het overzichtsbord.

7) Schud de **oranje landbouwfiches** en de **blauwe wetenschapsfiches** afzonderlijk van elkaar en leg ze als gedekte stapels op de overeenkomstige velden van het overzichtsbord.

8) Plaats de **fase III ring** op de brug naast het kennisspoor, gemarkeerd met een pijl en het „1"-symbool. ***Let op:*** *in plaats van de ring kan ook het "Stefan Feld"-figuur worden gebruikt.*

Spelmateriaal per speler in de kleuren rood, geel, groen en blauw

13) Elke speler krijgt een willekeurig masker *(alle maskers hebben een verschillende volgorde van de kleuren veren in de bovenste rand)* en legt dit voor zich neer.

14) Elke speler kiest een kleur en krijgt in deze kleur het volgende spelmateriaal:
- **6 diadeemfiches**. Elke speler neemt een set fiches in zijn kleur, met de dobbelstenen 1-6 en plaats de fiches op de overeenkomstige velden van het masker.
- **2 gekleurde fiches**, die op de priestervelden van het masker worden gelegd.
- **4 priesters**, die op de gekleurde fiches worden gelegd.
- **10 quipu-fiches**, plaats deze fiches op de 10 aangegeven velden van het masker. Er zijn twee rijen met elk 5 velden. Laat de twee velden boven deze rijen leeg.
- **3 dobbelstenen**, leg deze naast het masker.
- **1 chasqui**, plaats deze op het Cuzco-tableau van het wegennet van **Tawantinsuyu.** 14
- **1 +100/+200 overwinningspuntenfiche**, leg dit voorlopig opzij.

15) Daarnaast krijgt elke speler nog:
- **1 veer:** Neem een veer van elke kleur uit het algemene voorraad en geef elke speler willekeurig een van deze veren *(**In een spel met 2 of 3 spelers:** De overgebleven veren gaan terug in algemene voorraad)*. Elke speler plaatst zijn veer in een uitsparing met de overeenkomstige kleur, aan de bovenrand van zijn masker.
Let op: *Een eenmaal geplaatste veer kan niet meer verplaatst worden.*
- **2 offergaven:** Neem deze uit de voorraad en leg ze op het daarvoor bestemde veld van het masker.
- **1 Inti-medaille:** Neem deze uit de 4 overgebleven Inti-medailles en leg deze op het aangegeven veld van het masker *(**In een spel met 2 of 3 spelers:** De overgebleven medailles worden uit het spel verwijderd)*.

9) Stapel de 6 **Inti-medailles** op het aangegeven veld van de tempel op het Cuzco-speelbord.

10) Schud alle **goederenfiches** gedekt en leg ze vervolgens willekeurig open op de 30 marktvelden van het Cuzco-speelbord.

In een spel met 2 of 3 spelers: *Verwijder telkens een fiche soep, kleding, aardewerken kom, aardewerken karaf, gereedschap en sierraden. Plaats op elke rij van de markt nu maar 4 fiches, waarbij telkens het meest linkse veld - gemarkeerd voor 4 spelers - leeg blijft.*

11) Sorteer de **opdrachtfiches** naar hun achterkant. Leg de 6 lichtgrijze startfiches voorlopig opzij. Schud de overige 55 opdrachtfiches (met goudkleurige achterkant) en leg deze gedekt in stapels van gelijke hoogte op de 3 velden onder het paleis. Leg dan evenveel opdrachtfiches als het aantal spelers plus twee, open op de velden van het paleis. Haal deze fiches zo gelijkmatig mogelijk van de stapels.

12) Plaats het **spelrondenfiche** op de eerste trede van de trap rechts naast de eerste marktrij.

• **1 spelersvolgorde-fiche:** Geef elke speler willekeurig een fiche *(**In een spel met 3 spelers:** Gebruik de fiches 1-3; **in een spel met 2 spelers:** Gebruik fiches 1 en 2)*; Elke speler plaats dit fiche in de middelste uitsparing aan de bovenkant van het masker. Deze fiches bepalen de startpositie van de scoresteen en de kennissteen op de betreffende sporen van het Cuzco-speelbord:

Spelersvolgorde	*Veld van het overwinningspunten spoor*
1	0
2	1
3	2
4	3

Plaats alle kennisstenen op veld nul van het kennisspoor bij de universiteit, in de spelersvolgorde van boven *(speler met fiche 1)* naar onderen *(speler met fiche 4)*.

• **3 opdrachtfiches:** Geef elke speler willekeurig een van de lichtgrijze opdrachtfiches die eerst opzij waren gelegd. De ongebruikte fiches worden uit het spel verwijderd. Hierna trekt elke speler twee gouden opdrachtfiches van de gedekte stapels bij het paleis. Elke speler plaatst zijn opdrachtfiches open op de 3 aangegeven velden van zijn masker *(de volgorde van de fiches is niet van belang)*.

• **2 godenkaarten:** Neem twee kaarten van elk van de 5 stapels en schud deze. Geef elke speler **gedekt twee van deze kaarten** en bewaar de overgebleven kaarten als een reservestapel. Als een speler twee kaarten van dezelfde kleur krijgt, dan moet hij een van deze kaarten afleggen en een kaart van de reservestapel trekken. De afgelegde kaart wordt weer in de reservestapel geschud. Herhaal dit tot elke speler twee kaarten van een verschillende kleur heeft. Leg dan de reservestapel open op de aflegstapel van het overzichtsbord. Draai de bovenste kaart van elk van de 5 stapels godenkaarten om. 15 *(**In een spel met twee spelers:** Trek slechts één kaart van elk van de 5 stapels, schud ze en geef elke speler twee kaarten. De overgebleven kaart wordt op de aflegstapel gelegd.)*

SPELVERLOOP

Het spel wordt gespeeld in 6 rondes, die elk uit 3 opeenvolgende fases bestaan:

- **Fase I: Gooi de dobbelstenen, kies acties en voer deze uit**
- **Fase II: Wetenschap en landbouw**
- **Fase III: Het Cuzco-speelbord afhandelen**

Opmerking: Sommige kaarten die door de spelers gebruikt worden, zullen de regels die hieronder beschreven worden wijzigen. De regels op de godenkaarten gaan altijd boven de basisregels van het spel.

OPBOUW EN UITLEG VAN DE GODENKAARTEN

Er zijn 60 godenkaarten, 12 van elk van de 5 verschillende goden. Elke god heeft zijn eigen achtergrondkleur en 3 verschillende vaardigheden. Er zijn 4 kaarten met elke verschillende vaardigheid.

Als tijdens het spel een stapel godenkaarten leeg raakt, zoek dan in de aflegstapel de kaarten van deze betreffende god. Schud de kaarten en leg ze als een nieuwe trekstapel op het overzichtsbord.

Iliapa *Mama Quilia* *Viracocha* *Pacha Mama* *Mama Sara*

Kosten (1 offergave)

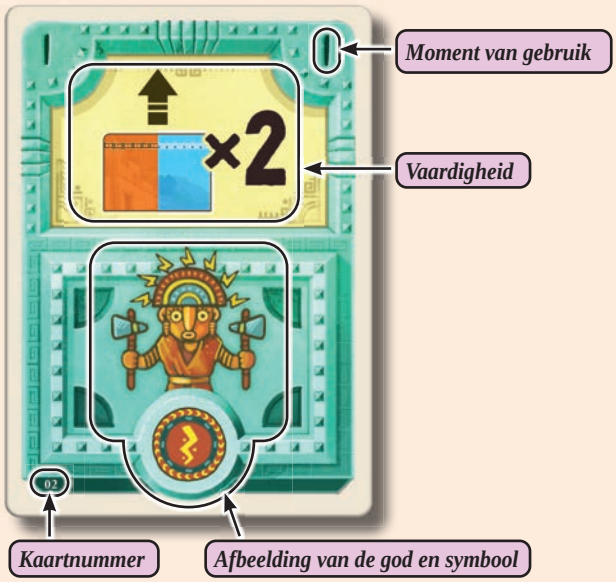
Om een godenkaart te kunnen gebruiken, moet bij het spelen ervan 1 offergave worden betaald. Leg de kaart open op de aflegstapel, onder de trekstapels en leg de offergave terug in de algemene voorraad. Als je geen offergaven hebt, dan kun je geen godenkaarten spelen.

Moment van gebruik (fase I, II, III, Einde van het spel)

Elke godenkaart kan alleen gespeeld worden in de fase die is afgebeeld in de bovenste hoeken van de kaart.

Vaardigheid en kaartnummer

Het bovenste gedeelte van elke kaart toont de vaardigheid. Elke kaart heeft een nummer zodat een uitleg van de vaardigheid gemakkelijk teruggevonden kan worden in het addendum.



Inti-medaille (de zonnegod = de oppergod)

Door 1 Inti-medaille te betalen mag je de vaardigheid van **1 van de 5 openliggende godenkaarten** gebruiken. Leg de gebruikte kaart op de aflegstapel en verwijder de medaille uit het spel. In dit geval **betaal je geen** offergave.

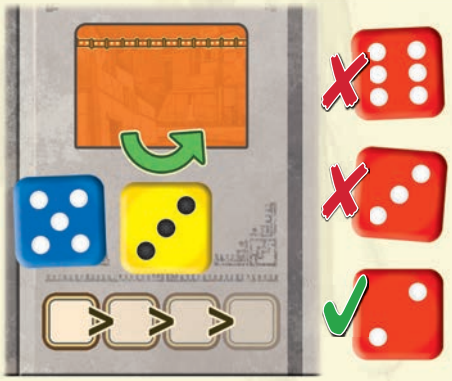
Let op: *Je mag meerdere Inti-medailles gebruiken tijdens je beurt maar je moet ze gebruiken voor verschillende openliggende godenkaarten (niet meerdere keren dezelfde kaart).*

Voorbeeld: Frank betaalt een Inti-medaille om de gele (godin van de maïs) godenkaart te gebruiken. Daarna legt hij de kaart op de aflegstapel. Hij hoeft geen offergave te betalen om de kaart te gebruiken.

Fase I: Gooi de dobbelstenen, kies acties en voer deze uit

Aan het begin van **fase I** gooien alle spelers gelijktijdig hun dobbelstenen. In de spelersvolgorde *(beginnend met de speler met fiche 1)*, neemt elke speler 1 van zijn dobbelstenen en plaats deze op een van de actievelden en voert direct de gekozen actie uit. In de meeste gevallen is het aantal ogen van de dobbelsteen gerelateerd aan de kracht van de actie.

Belangrijk: Je mag alleen een **dobbelsteen** op een actieveld plaatsen, als het **aantal ogen** van de dobbelsteen **lager** is dan het aantal ogen op **elk van de andere dobbelstenen** op het actieveld, ongeacht van wie de dobbelstenen zijn.



Voorbeeld:

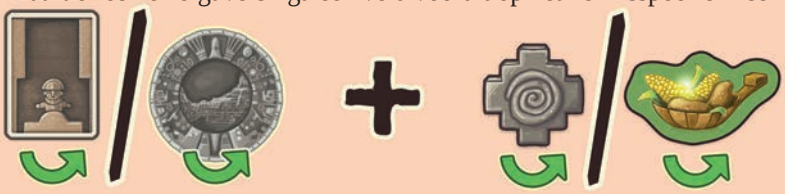
Er liggen al twee dobbelstenen op het actieveld wetenschap - een 3 en een 5. Patricia (rood) zou nu alleen een dobbelsteen met 1 of 2 kunnen plaatsen (geen3, 4, 5 of 6).

De vuurproef

Een speler kan een vuurproef uitvoeren als hij:

- Een priester plaatst op de trap van de tempel **(Actie: Tempel)**, of
- een diadeemfiche op het eigen masker activeert **(Actie: Hoofdtooi)**, of
- zijn chasqui-figuur terugkeert naar Cuzco **(Actie: Bewegen over de stenen weg of de hangbrug)**.

Neem direct een godenkaart **of** een offergave **en** ga een veld vooruit op het kennisspoor **of** neem een voedselfiche.



Voorbeeld: Ulrich (groen) plaatst een priester op de trap van de tempel. Hij gebruikt zijn vuurproef om een godenkaart te nemen (geen offergave) en neemt een voedselfiche (in plaats van een veld vooruitgaan op het kennisspoor).

De actievelden

Actie: Bewegen over de stenen weg of de hangbrug

Beweeg je chasqui van de huidige locatie, over een grijze stenen weg of een bruine hangbrug, naar een aangrenzende locatie. Dit kan een dorp zijn of Cuzco (het Cuzco-tableau). Je mag alleen wegen en bruggen gebruiken met een aantal ogen dat kleiner of gelijk is aan het aantal ogen van jouw dobbelsteen.

In een spel met 2 of 3 spelers: *De regels voor het plaatsen van een dobbelsteen blijven ongewijzigd. Op een veld met een dubbele actie moet de speler één van deze acties kiezen.*

Nadat je een dorp hebt bereikt neem je het bovenste meest linkse quipu-fiche van je masker en leg je dit op het grote gebouw van het dorp. Als er geen quipu-fiches meer liggen op de 10 velden van je masker, neem dan een van het reserveveld aan de onderkant van je masker. Plaats je quipu-fiche bovenop eventuele fiches die al op het gebouw liggen.

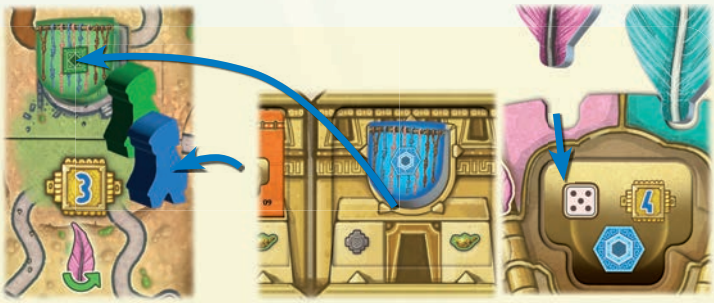
Belangrijk: *In elk dorp mag maar 1 quipu-fiche van elke spelerskleur liggen.*

Voorbeeld: Frank (blauw) heeft zijn dobbelsteen met 4 ogen op het actieveld "stenen weg" geplaatst. Hij mag zijn chasqui-figuur van Cuzco (zijn huidige locatie), over één van de stenen wegen met 4 of 2 ogen, verplaatsen naar een aangrenzend dorp in de binnenste cirkel. Hij mag geen stenen weg met 6 ogen of een van de hangbruggen gebruiken.

Dan krijg je **een veer**, in de kleur die is aangegeven in het dorp, uit de algemene voorraad. Plaats de veer in een uitsparing van je masker met de overeenkomstige kleur. Vergeet niet - een veer die geplaatst is **kan niet worden verplaatst**.

Belangrijk: *Als een speler al 3 veren van dezelfde kleur heeft (eventueel inclusief de startveer), dan kan hij niet meer veren van deze kleur krijgen. Hij mag echter nog steeds een quipu-fiche plaatsen in een dorp met een veer in deze kleur (als hij hier tenminste nog geen quipu-fiche geplaatst heeft).*

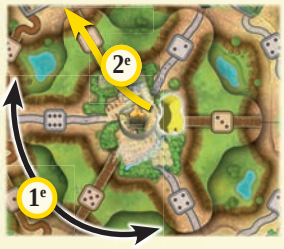
Door het plaatsen van een quipu-fiche krijg je een extra leeg veld op je masker. Je mag op dit veld een wetenschapsfiche of landbouwfiche plaatsen doormiddel van de overeenkomstige actie. Als je chasqui-figuur op enig moment tijdens het spel **terugkeert naar Cuzco**, dan plaats je hier **geen** quipu-fiche maar krijg je een **vuurproef** *(zie vuurproef op pagina 7)*. De volgende keer als je je chasqui-figuur verplaatst en **voordat** hij Cuzco verlaat, mag je het **Cuzco-tableau vrij draaien**, in een voor jou gunstige richting, naar de dorpen in de binnenste cirkel.



Voorbeeld: Frank (blauw) verplaatst zijn chasqui-figuur naar dit dorp en plaatst het bovenste meest linkse quipu-fiche van zijn masker boven op het groene quipu-fiche van Ulrich dat hier al lag. Daarna neemt hij een roze veer (zoals aangegeven onder het dorp) uit de algemene voorraad en plaats deze in een uitsparing van zijn masker met dezelfde kleur.

Voorbeeld - Verplaatsen naar Cuzco:

Voorbeeld - Cuzco verlaten:



Actie: Wetenschap of landbouw

Neem een wetenschapsfiche of een landbouwfiche van het Cuzco-speelbord, afhankelijk van de gekozen actie, van een veld met hetzelfde of een lager aantal ogen, dan de geplaatste dobbelsteen.

In een spel met 2 spelers: *De regels voor het plaatsen van een dobbelsteen blijven ongewijzigd. Op een veld met een dubbele actie moet de speler een van deze acties kiezen.*

Plaats het gekozen wetenschapsfiche of landbouwfiche op één van de 12 velden van je masker, mits het veld leeg is *(geen quipu-fiche, wetenschapsfiche of landbouwfiche heeft)*. Zorg dat de wetenschaps- en voedselsymbolen aan de onderkant van het veld zichtbaar blijven. Een speler die geen lege velden op zijn masker heeft mag deze actie niet uitvoeren.

Let op: *De kolommen met wetenschapsfiches of landbouwfiches op het Cuzco-speelbord worden op dit moment **niet** aangevuld. Dit gebeurt alleen in fase III aan het einde van de ronde.*

Belangrijk: *Als je een wetenschapsfiche of landbouwfiche neemt, **dan mag je de bijbehorende vaardigheid op dit moment niet gebruiken**. Dit mag alleen in fase II (zie pagina 11).*

Voorbeeld: Beate plaatst haar dobbelsteen met 4 ogen op het landbouw-actieveld. Ze mag een van de landbouwfiches nemen, naast de 4, 3, 2 of 1 afgedrukte ogen (niet naast 5 of 6). Ze kiest het fiche bij 3.

Voorbeeld: Beate plaatst haar gekozen landbouwfiche op een leeg veld in de bovenste rij van haar masker. Het wetenschaps- en voedselsymbool zijn nog zichtbaar.

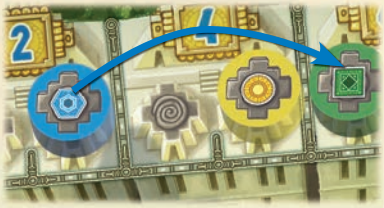
Actie: Omruilen

Ruil de punten van je geplaatste dobbelsteen tegen een verscheidenheid aan acties. Je mag **elke combinatie van ruilmogelijkheden** gebruiken en ook dezelfde ruilmogelijkheid meerdere keren, zolang je voldoende punten hebt om te betalen. Alle ruilmogelijkheden zijn weergegeven op het actieveld samen met de bijbehorende kosten.

Deze acties kosten telkens 1 punt:

- **Aanstelling aan de Universiteit van Cuzco:**
  Schuif één van de **wetenschapsfiches** op je masker omlaag en **bedek het wetenschapssymbool** van dat veld. Plaats je kennissteen zoveel velden naar voren op het kennisspoor, als aangegeven op het fiche. Plaats je kennissteen boven op een kennissteen die eventueel al aanwezig is op het veld.
  Voor elke punt van de dobbelsteen die je geplaatst hebt, mag je een wetenschapsfiche omlaag schuiven en de kennissteen het bijbehorende aantal velden verplaatsen.

Let op: *tijdens fase III levert de positie op het kennisspoor overwinningspunten op en wordt het gebruikt om de spelersvolgorde in de volgende ronde te bepalen (zie pagina 11).*

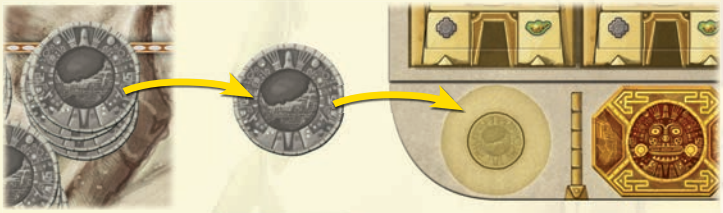


- **Voedsel verkrijgen:**
  Schuif één van de **landbouwfiches** op je masker omlaag en **bedek het voedselsymbool** van dat veld. Neem zoveel voedselfiches uit de algemene voorraad, als aangegeven op het landbouwfiche. Plaats de voedselfiches op het aangegeven veld aan de onderkant van je masker. **Voor elke punt van de dobbelsteen die je geplaatst hebt, mag je een landbouwfiche omlaag schuiven en het bijbehorende aantal voedselfiches nemen.**

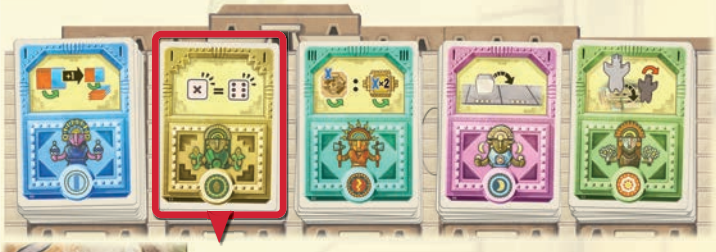
- **Overwinningspunten verkrijgen:**
  Krijg **1 overwinningspunt** *(voor elk punt van de dobbelsteen en plaats de scoresteen evenzoveel velden vooruit op het overwinningspuntenspoor).*

Deze acties kosten telkens 2 punten:

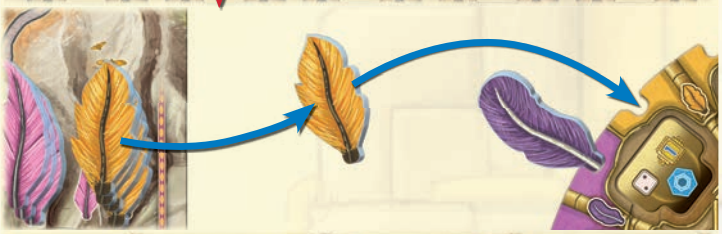
- **Een offergave verkrijgen:**
  Neem **1 offergave** uit de algemene voorraad en plaats deze op het aangegeven veld, aan de onderkant van je masker.



- **Een godenkaart nemen:**
  Neem **1** van de 5 openliggende **godenkaarten** van het overzichtsbord. Draai direct de volgende godenkaart van deze stapel om. Je mag de nieuwe godenkaart op elk moment van de bijbehorende fase spelen, tegen betaling van 1 offergave.



- **Een veer nemen:**
  Neem **1 veer**, van een kleur naar keuze, uit de algemene voorraad en plaats deze in een uitsparing met de bijpassende kleur, aan de bovenkant van je masker. Als je al 3 veren van een kleur hebt dan mag je geen veer van deze kleur nemen.



- **Een quipu-fiche naar het reserveveld verplaatsen:**
  Neem **1 quipu-fiche** van zijn startveld op het masker en plaats dit op het reserveveld aan de onderkant van het masker. Dit levert een extra leeg veld op voor wetenschapsfiches of landbouwfiches, zonder een actie "bewegen" te gebruiken. Je mag zoveel quipu-fiches als je wilt op het reserveveld plaatsen en deze later in een dorp bezorgen doormiddel van de actie "bewegen". Je mag een quipu-fiche dat in een dorp bezorgd is nooit verplaatsen.

Voorbeeld 1: Patricia heeft haar dobbelsteen met 5 ogen op het actieveld "omruilen" geplaatst. Ze besteedt twee punten aan een "aanstelling aan de Universiteit". Ze schuift twee van haar wetenschapsfiches omlaag met een gezamenlijke waarde van 5. Ze verplaatst haar kennissteen 5 velden vooruit op het kennisspoor van 1 maar 6. Hierna besteedt ze een punt aan de actie "voedsel verkrijgen" en ze schuift een van haar landbouwfiches omlaag. De waarde van dat fiche is 3 dus neemt ze 3 voedselfiches uit de algemene voorraad. Ze besteed de overgebleven twee punten aan de actie "offergaven verkrijgen" en ze neemt 1 offergave uit de algemene voorraad. Ze legt de voedselfiches en offergave op de daarvoor bestemde velden aan de onderkant van haar masker.

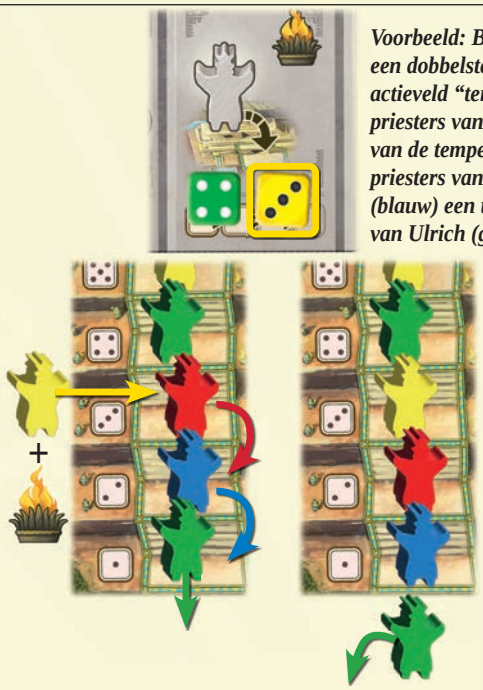
Actie: Tempel

Plaats een van je priesters op een trede van de trap van de tempel. Het aantal ogen van de dobbelsteen bepaalt de positie op de trap van de tempel, op het Cuzco-speelbord, waar je 1 van je 4 priesters plaatst.

Op elke trede kan slechts 1 priester staan. Als er op de gekozen trede al een priester staat, dan wordt deze 1 trede naar onderen geduwd. Dit herhaalt zich tot op elke trede maar 1 priester staat. Een priester die op de eerste trede staat wordt naar beneden geduwd en wordt uit de tempel verwijderd en gaat terug naar zijn eigenaar.

Bij het plaatsen van een nieuwe priester onderga je direct een vuurproef (zie pagina 7).

Opmerking: *Tijdens fase III levert de positie van de priesters op de trap van de tempel overwinningspunten op (zie pagina 11).*



Voorbeeld: Beate (geel) plaatst een dobbelsteen met 3 ogen op het actieveld "tempel". Ze plaatst een de priesters van haar masker op de trap van de tempel op trede 3. Ze duwt de priesters van Patricia (rood) en Frank (blauw) een trede omlaag. De priester van Ulrich (groen) wordt uit de tempel verwijderd en gaat terug naar zijn masker.

Actie: Hoofdtooi

Het aantal ogen van de geplaatste dobbelsteen bepaalt welk diadeemfiche je mag activeren. Je mag alleen een diadeemfiche activeren met hetzelfde of een lager aantal ogen dan de geplaatste dobbelsteen en dat veren in de twee bijbehorende uitsparingen heeft. Als geen diadeemfiche aan deze voorwaarden voldoet, dan kan deze actie niet worden gekozen.

Het diadeemfiche wordt geactiveerd door het om te draaien naar de versierde zijde; de dobbelsteen, die op het fiche is afgebeeld, is nu niet langer zichtbaar. Een geactiveerd diadeemfiche kan niet worden teruggedraaid.

Als je een diadeemfiche activeert krijg je een **vuurproef**, het aantal **overwinningspunten** dat op het fiche is afgebeeld en een **overwinningspuntenbonus gebaseerd** op de huidige ronde:

Ronde 1 & 2 => 10 overwinningspunten

Ronde 3 & 4 => 7 overwinningspunten

Ronde 5 & 6 => 4 overwinningspunten

Voorbeeld: Patricia (rood) heeft haar dobbelsteen met 4 ogen op het actieveld "Hoofdtooi" geplaatst. Haar diadeemfiche met 3 ogen heeft twee veren en dus activeert ze dit fiche, wat haar 9 overwinningspunten oplevert (2 voor het fiche en 7 voor de huidige derde ronde) en een vuurproef.

Actie: Overwinningspunten

Krijg **2 overwinningspunten**. Het aantal ogen van de geplaatste dobbelsteen is voor deze actie niet van belang.

Voorbeeld: Ullrich (groen) plaatst zijn dobbelsteen op het actieveld "overwinningspunten" en krijgt twee overwinningspunten

Fase II: Wetenschap en landbouw

In de spelersvolgorde **mogen** de spelers exact 1 vaardigheid van hun wetenschapsfiches **en** 1 vaardigheid van hun landbouwfiches gebruiken, in een volgorde naar keuze. De symbolen op de fiches tonen de beschikbare vaardigheden. Het doet er hierbij niet toe waar de fiches liggen op het masker, of ze wel of niet naar beneden geschoven zijn en of ze in deze ronde verkregen zijn of niet. De gebruikte fiches blijven onveranderd op hun plek liggen *(ze worden niet naar onderen of naar boven geschoven)*.

Belangrijk: *Als je meerdere landbouwfiches* ***of*** *wetenschapsfiches met* ***dezelfde*** *vaardigheid gebruikt mag je deze combineren tot* ***een gezamenlijk gebruik****. Je mag* ***geen*** *wetenschapsfiches en landbouwfiches met gelijke vaardigheden combineren voor een gezamenlijk gebruik.*
Het overzicht en de uitleg van alle wetenschapsfiches en landbouwfiches kan worden gevonden in het addendum.

Voorbeeld: Patricia gebruikt 2 identieke wetenschapsfiches en 3 identieke landbouwfiches (het doet er niet toe of de fiches wel of niet naar onderen verschoven zijn). Voor de wetenschapsfiches (stenen weg) gebruikt ze de twee fiches gecombineerd als verplaatsing van 4 stappen op een stenen weg (ze kan geen 2 keer 2 stappen verplaatsen dus moet ze het combineren tot 4 stappen). Ze krijgt 3 voedselfiches uit de algemene voorraad.

Fase III: Het Cuzco-speelbord afhandelen

In deze fase volg je de rivier op het Cuzco-speelbord van brug naar brug en handelt de verschillende gebouwen af die gemarkeerd zijn met versierde pijlen. Start bij de brug naast kennisspoor bij de universiteit. Ga dan naar de tempel, vervolgens naar de markt en tenslotte naar het paleis. Gebruik het ringfiche (of de „Stefan Feld"-figuur), om bij te houden welk deel je afhandelt. De ring begint bij brug 1, daarna brug 2 enz. Aan het einde van fase 3 wordt de ring teruggeplaatst op brug 1.

1) De universiteit

Elke speler krijgt de overwinningspunten die zijn aangegeven boven zijn kennissteen (tussen 0 en 15 overwinningspunten). Plaats alle kennissstenen terug op het startveld (onder 0 overwinningspunten) en plaats ze in de volgorde van het spoor, de speler die het minst ver was onderop en de speler die het verst was bovenop. Als twee of meer kennisstenen op hetzelfde veld stonden, dan blijft de volgorde van deze stenen ongewijzigd. Tenslotte wordt de volgorde van de kennisstenen gebruikt om de nieuwe spelersvolgorde te bepalen. De speler met de bovenste kennissteen krijgt fiche 1, de speler met de kennissteen daaronder fiche 2, enz. **Verplaats de ring of het "Stefan Feld"-figuur naar brug 2.**
Belangrijk: De nieuwe spelersvolgorde treedt direct in werking.

2) De tempel

Elke speler krijgt de volgende overwinningspunten voor zijn priesters op de trap van de tempel:

- **Ronde 1 & 2 => 1 overwinningspunt per priester**
- **Ronde 3 & 4 => 2 overwinningspunten per priester**
- **Ronde 5 & 6 => 3 overwinningspunten per priester**

De speler met de meeste priesters op de trap van de tempel krijgt 1 Inti-medaille van de stapel op de tempel en legt deze op zijn masker. Als meerdere spelers hetzelfde aantal priesters op de trap hebben staan, dan krijgt de speler met de priester op de hoogste trede, de medaille.

Als er op dit moment geen priesters op de trap van de tempel staan, dan wordt een 1 Inti-medaille van de stapel gepakt en uit het spel verwijderd.
Verplaats de ring of het "Stefan Feld"-figuur naar brug 3.

3) De markt

In de spelersvolgorde *(die bepaald is bij het afhandelen van het kennisspoor)*, mag elke speler **een van de goederen** kopen, uit de **marktrij** die overeenkomt met de **huidige ronde**. Elk goederenfiche kost de hoeveelheid voedsel die op het fiche is afgebeeld. Elke speler die een van de goederen koopt, **krijgt direct** het aantal **overwinningspunten** dat op het fiche is afgebeeld en hij plaatst vervolgens het fiche op het aangegeven veld van zijn masker. De betaalde voedselfiches worden teruggelegd in de algemene voorraad. Een speler die geen goederen kan of wil kopen wordt overgeslagen. **Verplaats de ring of het "Stefan Feld"-figuur naar brug 4.**

Voorbeeld: Ulrich (groen) heeft als het eerste de gelegenheid om een van de goederen te kopen. Hij kiest de soep en betaalt een voedselfiche. Hij krijgt direct een overwinningspunt. Hierna kunnen Patricia (rood), Beate (geel) en Frank (blauw) ook nog een van de goederen kopen.

4) Het paleis

In de spelersvolgorde moet elke speler **exact één van de 3 opdrachten** op zijn masker vervullen. Als dit lukt levert dit de speler 6 overwinningspunten op.

Op elk opdrachtfiche staat de **minimale eis** om de opdracht te vervullen. Je mag meer hebben dan dit, maar nooit minder dan de aangegeven hoeveelheid.

***Belangrijk:** om een **opdracht te vervullen** hoef je **nooit iets te betalen**, je moet alleen aantonen dat je aan de eis voldoet.*

Een vervulde opdracht wordt omgekeerd op het daarvoor bestemde veld van je masker gelegd en blijft daar liggen tot het einde van het spel. Als je niet een van de 3 opdrachten kunt vervullen, dan moet je een opdrachtfiche kiezen en dit terugleggen in de doos. Je krijgt nu geen overwinningspunten.
Nadat je een opdracht vervuld hebt (of niet), kies je een nieuw opdrachtfiche uit de openliggende fiches bij het paleis en legt dit op het lege veld van je masker.
De openliggende opdrachtfiches bij het paleis worden niet direct aangevuld. De overige spelers hebben nu een beperktere keus.

***Belangrijk:** Je neemt altijd een nieuw opdracht fiche, zelfs in de zesde ronde.*

Verplaats de ring of het "Stefan Feld"-figuur naar brug 5.

Voorbeeld: Ulrich (groen) is als eerste speler aan de beurt. Hij kan één van zijn 3 opdrachten vervullen omdat hij 3 paarse veren heeft. Hij draait zijn vervulde opdrachtfiche om en legt het op het veld voor de vervulde opdrachten bovenaan op zijn masker

Voorbeeld: Ulrich heeft nu als eerste de keus bij het nemen van een nieuw opdrachtfiche. Hij kiest "twee goederen kleding" en legt dit op het nu lege opdrachtveld van zijn masker. Nu is, in de spelersvolgorde, de volgende speler aan de beurt om een opdracht te vervullen, of een opdrachtfiche af te leggen en een nieuwe opdracht te kiezen.

5) Einde van de Ronde

Als dit het einde van ronde 6 is, ga dan naar het hoofdstuk "einde van het spel". Als dat niet het geval is, dan wordt een nieuwe ronde als volgt voorbereid.
Verwijder eerst alle overgebleven kennisfiches en landbouwfiches van het Cuzco-speelbord en leg deze naast het bord op aparte aflegstapel. Vul de rijen met kennisfiches en landbouwfiches met de nieuwe fiches van de stapels op het overzichtsbord. Verwijder nu de overgebleven opdrachtfiches uit het paleis en vul de velden met nieuwe fiches van de stapels onder het paleis - altijd **evenveel fiches als het aantal spelers plus twee**.
Overgebleven goederen van de huidige ronde worden verwijderd en teruggelegd in de doos.
Schuif het spelrondenfiche een veld omlaag naar de volgende marktrij. Alle spelers nemen hun dobbelstenen van de actievelden terug en leggen ze voor zich neer.

Verplaats de ring of het "Stefan Feld"-figuur terug naar brug 1 en start de volgende ronde.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt na het vervullen van de opdracht fiches van de Sapa Inca tijdens de zesde ronde. Alle spelers moeten nu proberen hun 3 overgebleven opdrachten te vervullen en krijgen 6 overwinningspunten voor elke vervulde opdracht. Plaats de vervulde opdrachtfiches op de stapel met eerder vervulde opdrachten op je masker. Opdrachten die niet vervuld kunnen worden, worden teruggelegd in de doos.

Nu volgt de eindtelling:

Spelers krijgen overwinningspunten (OP) voor:

2 overwinningspunten voor elke niet-gebruikte Inti-medaille die je bezit.

Voorbeeld:

2 niet-gebruikte Inti-medailles = 4 overwinningspunten.

Het aantal afgebeelde overwinningspunten voor elk dorp waar jouw Quipu-fiche boven op de stapel ligt.

Voorbeeld: 8 OP voor rood.

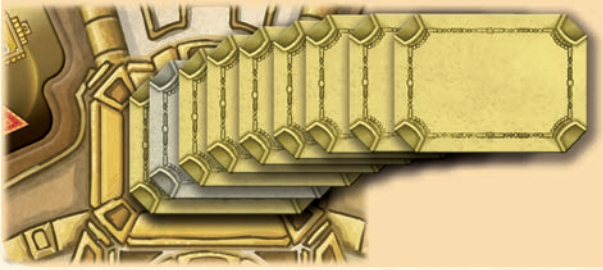
*Overgebleven **voedselfiches**, **offergaven** en **godenkaarten** leveren geen overwinningspunten op.*

Daarnaast krijgen spelers overwinningspunten voor de volgende prestaties op hun masker:

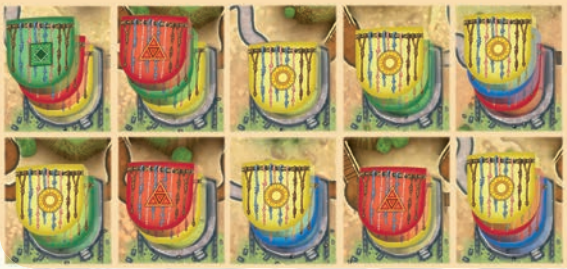
6 overwinningspunten als je jouw hoofdtooi hebt verfraaid met alle 12 veren.

9 overwinningspunten als je al jouw diadeemfiches hebt geactiveerd.

9 overwinningspunten als je 9 opdrachtfiches hebt vervuld. *1 in elke ronde plus de 3 laatste fiches aan het einde van het spel.*



10 overwinningspunten als je al jouw 10 quipu-fiches hebt bezorgd in de dorpen.



Bijvoorbeeld voor geel.

12 overwinningspunten als je 12 landbouwfiches en/of wetenschapsfiches op alle 12 velden van je masker hebt liggen.

6 overwinningspunten als je 6 goederen hebt gekocht.

Belangrijk: *Je krijgt alleen overwinningspunten als je geheel aan de prestatie hebt voldaan.*

De speler met de meeste overwinningspunten is de winnaar. Bij gelijke stand wint de speler die vooraan staat in de spelersvolgorde.

CUZCO MODULE 1: PUPUTU – DE SLAKKENHUISJES

Veranderingen in de spelvoorbereiding:

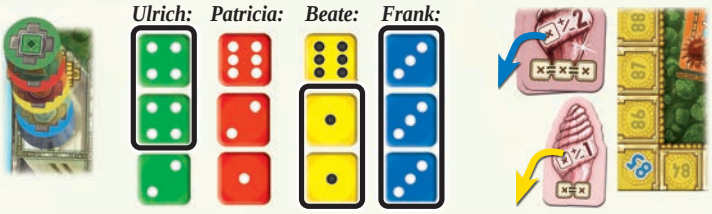
Spel met 4 spelers: Leg de 15 putupufiches naast het Cuzco-bord als een algemene voorraad *(12x licht roze +1/-1 & 3 donkerroze +2/-2).*

Spel met 3 spelers: Leg de 11 putupufiches naast het Cuzco-bord als een algemene voorraad *(9x licht roze +1/-1 & 2x donkerroze +2/-2).*

Spel met 2 spelers: Leg de 7 putupufiches naast het Cuzco-bord als een algemene voorraad *(6x licht roze +1/-1 & 1x donkerroze +2/-2).*

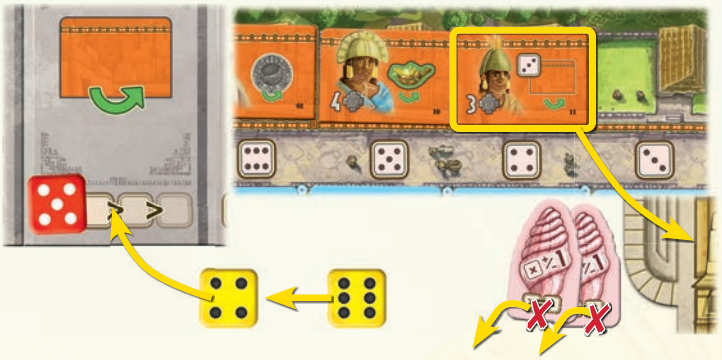
Veranderingen in het spelverloop:

Als een speler aan het begin van fase I twee gelijke getallen dobbelt, dan neemt hij een +1/-1 putupufiche uit de algemene voorraad.
Als hij 3 gelijke getallen dobbelt, dan neemt hij een +2/-2 putupufiche.
Als het betreffende fiche niet meer beschikbaar is in de algemene voorraad, dan neemt de spelers niets. Als er minder fiches beschikbaar zijn dan er spelers dubbel of 3x gelijk gegooid hebben, dan worden de putupufiches gepakt in de omgekeerde spelersvolgorde.



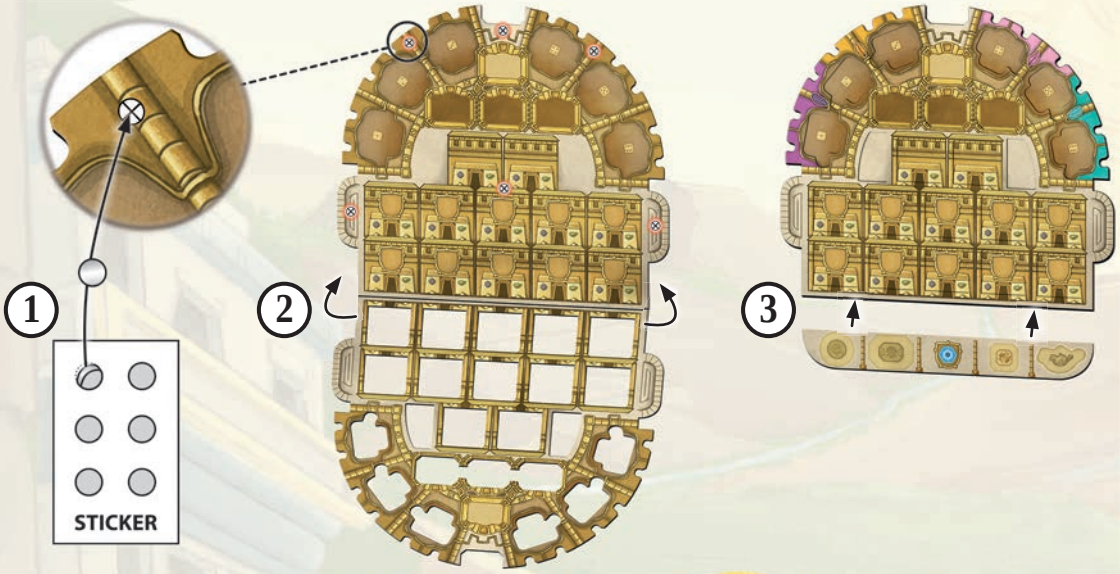
Voorbeeld: Ulrich (groen) en Beate (geel) hebben beide dubbel gegooid. Omdat er maar één putupufiche +1/-1 over is neemt Beate dit fiche (omdat ze achter Ulrich komt in de spelersvolgorde). Ulrich krijgt geen putupufiche. Frank (blauw) Heeft 3 dezelfde ogen gegooid en mag een putupufiches +2/-2 nemen.

Spelers mogen de fiches tijdens hun beurt gebruiken als ze een dobbelsteen op een actieveld plaatsen. Voor elk putupufiche dat een speler teruglegt in de algemene voorraad, mag hij het aantal ogen van de dobbelsteen veranderen met +1 / -1 of +2 / -2, afhankelijk van het fiche. Verander de bovenliggende zijde van de dobbelsteen voordat deze geplaatst wordt op een actieveld en volg de normale regels voor het plaatsen van een dobbelsteen.
Een dobbelsteen kan nooit minder dan 1 of meer dan 6 ogen hebben *(je mag geen 1 in een 6 veranderen of omgekeerd)*.
Ongebruikte putupufiches hebben aan het eind van het spel geen waarde.



Voorbeeld: Beate (geel) heeft twee putupufiches +1/-1 (verzameld in 2 ronden). Ze besluit ze beide te gebruiken (en terug te leggen in de algemene voorraad) om de 6 in een 4 te veranderen, om de landbouwactie dan te kunnen uitvoeren (met haar 6 of 5 kon ze de actie niet uitvoeren omdat er al een dobbelsteen met waarde 5 op dit actieveld lag). Nu mag ze het actieveld "landbouw" gebruiken en het landbouwfiche van veld 4 nemen.

VOOR HET EERSTE SPEL: DE MASKERS VOORBEREIDEN



Voor het eerste spel worden de maskers als volgt voorbereid:

1) Plaats de dubbelzijdige stickers op de 6 punten gemarkeerd met ⊗, op elk van de maskers.

2) Vouw dan de onderkant om tegen de stickers om beide delen vast te lijmen.

3) Tijdens de spelvoorbereiding bevestig je het opslagveld in jouw kleur aan de onderkant van het masker.

CUZCO

Stefan Feld
City Collection
6

cuzco.queen-games.com

Stefan Feld
City Collection

Ontdek meer over de Stefan Feld City Collection op onze website!

new.queen-games.com/sfcc

INHOUD

Spelmateriaal ____ *pagina 2-3*

Spelvoorbereiding ____ *pagina 4-5*

Opbouw en uitleg van de godenkaarten ____ *pagina 6*

Fase I: Gooi de dobbelstenen, kies acties en voer deze uit ____ *pagina 7-10*

De vuurproef ____ *pagina 7*

Actie: Bewegen over de stenen weg of de hangbrug ____ *pagina 7-8*

Actie: Wetenschap of landbouw ____ *pagina 8*

Actie: Omruilen ____ *pagina 8-9*

Actie: Tempel ____ *pagina 10*

Actie: Hoofdtooi ____ *pagina 10*

Actie: Overwinningspunten ____ *pagina 10*

Fase II: Wetenschap en landbouw ____ *pagina 11*

Fase III: Het Cuzco-speelbord afhandelen ____ *pagina 11-12*

Einde van het spel ____ *pagina 13*

Cuzco Module 1: Puputu - De slakkenhuisjes ____ *pagina 14*

Voor het eerste spel: De maskers voorbereiden ____ *pagina 14*

Stefan Feld City Collection producten ____ *pagina 15*

est. 1989

QUEEN GAMES

© Copyright 2022/2023 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.

Stefan Feld
City Collection
6

CUZCO

ADDENDUM

INHOUD

De symbolen op kaarten en fiches ____ *pagina 2-3*
De godenkaarten ____ *pagina 4*
De wetenschapsfiches en landbouwfiches ____ *pagina 5*
De opdrachten van de Sapa Inca ____ *pagina 6-7*

DE SYMBOLEN OP KAARTEN EN FICHES

Fase I

Fase II

Fase III

Einde van het spel

links -> voorwaarde / vereiste
rechts -> gevolg / resultaat / opbrengst

elke worp verandert virtueel in „6“

extra

×2 *gebruik de vaardigheid 2 keer*

×3 *krijg iets 3 keer*

je mag een dobbelsteen op een actieveld plaatsen, als deze hetzelfde aantal ogen of meer heeft dan de dobbelstenen die er al liggen

of het een of het ander

gebruik / plaats / activeer

≠ *verschillende wetenschaps- of landbouwfiches of goederen*

krijg kennis, overwinningspunten, kaarten, voedsel, veren, offergaven of wetenschaps-/ landbouwfiches

verplaats over stenen wegen of hangbruggen naar het volgende dorp

schuif een wetenschapsfiche of landbouwfiche omhoog

plaats of verplaats iets (dobbelsteen / priester)

schuif een wetenschapsfiche of landbouwfiche omlaag

betaal of geef iets af

vervul een opdracht met 1 voorwaarde minder

+1 *een extra wetenschapsfiche of landbouwfiche*

vervulde opdracht

wetenschapsfiche

landbouwfiche

wetenschapsfiche of landbouwfiche

offergave

2 *overwinningspunten (2)*

Inti-medaille

een dobbelsteen naar keuze

een van de goederen naar keuze

een veld op het kennisspoor (universiteit)

een chasqui of priester van de speler zelf

een willekeurige priester

een willekeurig quipu-fiche

een willekeurige godenkaart

godenkaart Iliapa (blauwgroen / turquoise)

godenkaart Mama Quilia (roze)

godenkaart Viracocha (blauw)

godenkaart Pacha Mama (lichtgroen)

godenkaart Mama Sara (goudgeel)

niet-geactiveerd diadeemfiche

geactiveerd diadeemfiche (versierde zijde)

een willekeurig dorp

een dorp in de binnenste cirkel

een dorp in de buitenste cirkel

goederenfiche soep

goederenfiche kleding

goederenfiche gereedschap

goederenfiche aardewerken kom

goederenfiche aardewerken karaf

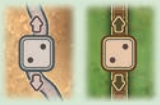
goederenfiche sieraden

roze veer

turquoise veer

oranje veer

paarse veer



Stenen wegen en hangbruggen: Je beweegt je chasqui over stenen wegen en hangbruggen naar het volgende dorp. Op beide soorten weg is een dobbelsteensymbool afgebeeld dat het minimale aantal ogen aangeeft, dat nodig is om de weg te kunnen gebruiken.

Dorpen: Naast elk dorp zijn een veer en overwinningspunten afgebeeld. Jouw chasqui moet quipu-fiches van je masker afleveren in de dorpen. Als je een quipu-fiche aflevert in een dorp krijg je direct de afgebeelde veer. Je krijgt aan het einde van het spel overwinnings-punten als jouw quipu-fiche bovenop ligt.

Cuzco-tableau met vuurproeven: Dit tableau is geen dorp maar stelt de hoofdstad Cuzco voor. Wanneer je Cuzco binnengaat onderga je een vuurproef. Je krijgt een godenkaart of een offergave en je plaatst je kennissteen een veld vooruit of je krijgt een voedselfiche.

Veren: De veren hebben 4 verschillende kleuren. Je krijgt een veer als je een quipu-fiche aflevert in een dorp en doormiddel van wetenschapsfiches en landbouwfiches. Je hebt veren nodig om de bovenkant van je masker te versieren om diadeemfiches te kunnen activeren. Je krijgt bovendien 12 overwinningspunten als je alle 12 veren bezit aan het einde van het spel.

Quipu-fiches: Deze fiches liggen aan het begin van het spel op de 10 aangegeven velden van je masker. Je kunt ze afleveren in dorpen of verplaatsen naar jouw reserveveld. Je krijgt bovendien 10 overwinningspunten als je alle 10 fiches in dorpen hebt afgeleverd aan het einde van het spel.

Actievelden: Tijdens fase I plaats je per beurt een dobbelsteen op een van de actievelden. Afhankelijk van het gekozen actieveld mag je jouw chasqui verplaatsen, een wetenschaps- of landbouwfiche nemen, ogen van de dobbelsteen omruilen voor diverse voordelen, een priester op een trede van de trap van de tempel plaatsen, een diadeemfiche activeren of overwinningspunten nemen.

Inti-medailles (de zonnegod "Inti"): Inti is de oppergod van de Inca's. Je speelt de Inti-medaille als een godenkaart. De medaille werkt als een joker en je kunt de vaardigheid van 1 van de 5 openliggende godenkaarten gebruiken. Je hoeft geen offergave te betalen als je een Inti-medaille speelt. Leg de gebruikte godenkaart op de aflegstapel en verwijder de Inti-medaille uit het spel. Een niet-gebruikte Inti-medaille is 2 overwinningspunten waard aan het einde van het spel.

Offergaven: Betaal 1 offergave om een godenkaart te spelen. Leg de offergave terug in de algemene voorraad en leg de godenkaart op de aflegstapel. Je krijgt offergaven door wetenschaps- en landbouwfiches, omruilacties en vuurproeven.

Voedselfiches: Je hebt voedselfiches nodig om goederen te kopen op de markt. Je krijgt voedselfiches door wetenschaps- en landbouwfiches en vuurproeven.

Godenkaarten: Je krijgt godenkaarten door wetenschaps- en landbouwfiches, omruilacties (2 ogen voor 1 kaart) en vuurproeven. Er zijn 5 verschillende Inca-goden en ze hebben ieder 3 verschillende vaardigheden. Er zijn 4 kaarten van elk van de 3 vaardigheden per god. Om een godenkaart te spelen moet 1 offergave betaald worden.

Opdrachten van de Sapa Inca: Er liggen altijd 3 opdrachtfiches op je masker. In fase 3 van elke ronde moet je proberen om precies 1 van deze opdrachten te vervullen, waarvoor je dan 6 overwinningspunten krijgt. De fiches tonen de minimale eis om een opdracht te vervullen, je mag meer bezitten (bepaalde kaarten, wetenschaps- en/of landbouwfiches, veren, enz.) maar nooit minder. Als je de opdracht vervult hoef je alleen maar aan te tonen dat je de vereiste zaken bezit, je hoeft niets te betalen. Je moet altijd 1 opdracht kiezen: Als je deze vervult, dan bewaar je het fiche omgekeerd op het daarvoor bestemde veld van je masker. Als je de opdracht niet vervult dan wordt het fiche uit het spel verwijderd.

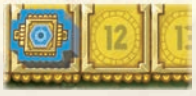
Wetenschapsfiches en landbouwfiches: Deze fiches hebben 12 verschillende vaardigheden. Elke vaardigheid komt 3 keer voor op zowel de wetenschapsfiches als de landbouwfiches. Je krijgt wetenschaps- of landbouwfiches door het spelen van godenkaarten of doormiddel van verschillende actievelden en je plaatst de fiches op lege velden van je masker. Op een later moment kun je ze naar beneden schuiven om voedsel te krijgen of je kennis te vergroten. Tijdens fase II mag je de vaardigheden gebruiken van 1 wetenschapsfiche en 1 landbouwfiche (zie de spelregels voor het combineren van vaardigheden van gelijke fiches). Je krijgt 12 overwinningspunten als je 12 wetenschaps- en/of landbouwfiches hebt aan het einde van het spel.

Kennisspoor (universiteit): De spelersvolgorde hangt af van de volgorde van de kennisstenen op het kennisspoor. De speler die het verst is op het kennisspoor in Fase III wordt de nieuwe startspeler. Je gaat vooruit op het kennisspoor door het spelen van bepaalde godenkaarten, door bepaalde actievelden te gebruiken of door een vuurproef. Elke ronde krijg je overwinningspunten, afhankelijk van je positie op het kennisspoor. Aan het einde van fase III worden alle kennisstenen weer op veld "0" gezet.

Priesters op de trap van de tempel: Als je een priester op een trede van de trap van de tempel plaatst onderga je een vuurproef. Er kan maar 1 priester op elke trede staan. Een priester die geplaatst wordt op een trede waar al een priester staat, duwt deze een plaats naar beneden, mogelijk met een kettingreactie tot gevolg. Een priester die van de onderste trede wordt geduwd, wordt uit de tempel verwijderd en gaat terug naar de speler. Elke priester op de trap van de tempel is overwinningspunten waard aan het einde van de ronde. De speler met de meeste priesters op de trap neemt een Inti-medaille. Bij een gelijke stand wint de speler met de priester op de hoogste trede.

Markt: In fase III van elke ronde mag je 1 van de goederen op de markt kopen. Er zijn 6 verschillende soorten goederen en je koopt ze door voedsel te betalen. Je krijgt direct de overwinningspunten die zijn afgebeeld op een goederenfiche als je het koopt. Je krijgt ook 6 overwinningspunten als je 6 goederen hebt aan het einde van het spel.

Paleis van de Sapa Inca: In fase 3 van elke ronde moet je proberen 1 opdracht van de Sapa Inca te vervullen. Ongeacht of je hierin slaagt of niet, neem je een nieuw opdrachtfiche van het paleis en legt dit op je masker. Je krijgt 9 overwinningspunten als je 9 opdrachten hebt vervuld aan het einde van het spel.



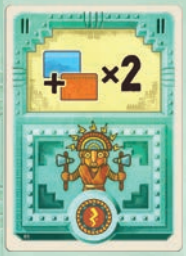
Overwinningspunten (OP): Je krijgt overwinningspunten uit verschillende acties tijdens de 3 fases van elke ronde en aan het einde van het spel. Verplaats je scoresteen op het overwinningspuntenspoor om dit bij te houden. De speler met de meeste overwinningspunten is de winnaar van het spel.

Spelrondenfiche: Plaats dit fiche rechts van de markt en schuif het een stap omlaag aan het einde van elke ronde.

Fase III ring: Plaats de ring tijdens de spelvoorbereiding op "brug 1" naast het kennisspoor bij de universiteit. Tijdens fase III wordt de ring verplaatst om bij te houden welke gebieden zijn afgehandeld. In plaats van de ring kan ook het "Stefan Feld"-figuur worden gebruikt.

DE GODENKAARTEN

God Iliapa (god van donder en bliksem)



01) Gebruik tijdens fase II:
Je mag de vaardigheid van een wetenschapsfiche en een landbouwfiche twee keer gebruiken in plaats van één keer.
Voorbeeld 1: "Wetenschapsfiche 01": Je krijgt nu 2x 1 offergave. Als je een ander "wetenschapsfiche 01" hebt, dan krijg je 3 offergaven want je kan de vaardigheid van maar één fiche verdubbelen.
Voorbeeld2: "Landbouwfiche 04": Als je 1 fiche hebt, dan mag je de actie "stenen weg" gebruiken met 1 - 4 ogen (in plaats van 1 – 2). Als je 2 fiches hebt dan mag je elke stenen weg gebruiken.

02) Gebruik tijdens fase I:
Voor je de actie "omruilen" uitvoert schuif je tot 2 wetenschaps- en/of landbouwfiches op je masker omhoog. Je hoeft deze fiches niet te gebruiken tijdens je actie.

03) Gebruik tijdens fase III:
Als je een van de goederen koopt op de markt, dan krijg je nu tweemaal het aangegeven aantal overwinningspunten.
Voorbeeld: Je koopt juwelen en krijgt direct 9 overwinningspunten + nogmaals 9 overwinningspunten voor deze kaart, 18 overwinningspunten in totaal.

God Mama Quilia (godin van de maan)

04) Gebruik tijdens fase III of einde van het spel:
Je mag 1 opdracht vervullen met 1 voorwaarde minder. Je krijgt 4 overwinningspunten in plaats van 6. Bewaar het opdracht-fiche op de gebruikelijke manier op je masker. Je mag deze kaarten ook gebruiken aan het einde van het spel, waarbij elke kaart invloed heeft op één enkele opdracht.
Voorbeeld: Opdrachtfiche S-01: Je hebt maar 2 van de 3 benodigde oranje veren, maar met deze kaart kun je de opdracht vervullen (en negeer je 1 voorwaarde) en krijg je 4 overwinningspunten (in plaats van 6).

05) Gebruik tijdens fase I:
Na je normale beurt speel je direct nog een beurt alsof je een dobbelsteen met 1 oog zou hebben geplaatst *(plaats niet echt een dobbelsteen)*. Je mag elke actie kiezen waarop niet al een dobbelsteen met 1 oog aanwezig is *(behalve de actie "overwinningspunten", deze actie is altijd beschikbaar)*.

06) Gebruik tijdens fase I:
Verplaats 1 dobbelsteen, ongeacht de kleur, naar een ander actieveld, voor je beurt begint.

Belangrijk: *Je mag de plaatsingsregels negeren als je een dobbelsteen verplaatst. Een dobbelsteen met 6 ogen kan bijvoorbeeld naar een veld verplaatst worden met een dobbelsteen met 3 ogen.*

God Viracocha (god van de schepping)

07) Gebruik tijdens fase I:
Je mag een dobbelsteen op een actieveld plaatsen, zelfs als het aantal ogen hoger of gelijk is aan de dobbelstenen die er al liggen.

08) Gebruik tijdens fase I / II:
Als je een vuurproef ondergaat, dan neem je 3 voedsel en ga je 3 velden vooruit op het kennisspoor, in plaats van de gebruikelijke beloningen.

Let op: *Dit vervangt de gebruikelijke beloningen volledig als je een vuurproef ondergaat.*

09) Gebruik tijdens fase I:
Nadat je een wetenschapsfiche of landbouwfiche hebt genomen, mag je de aflegstapel doorzoeken en elk willekeurig fiche nemen en op je masker plaatsen. *(De fiches mogen verschillende kleuren en vaardigheden hebben).*

Let op: *Je mag in de aflegstapel elk gewenst wetenschaps- of landbouwfiche zoeken en dit nemen naast het fiche dat je van de stapel op het Cuzco-speelbord hebt genomen. Als er geen aflegstapel is, dan kun je deze kaart niet spelen.*

God Pacha Mama (godin van de aarde)

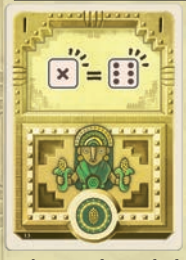
10) Gebruik tijdens fase I:
Als je een quipu-fiche aflevert in een dorp, dan krijg je direct het afgebeelde aantal overwinningspunten.

11) Gebruik tijdens fase II:
Gebruik 1 extra wetenschapsfiche op je masker. Het moet een andere vaardigheid hebben.

Let op: *Als je van het extra wetenschapsfiche meerdere exemplaren hebt, dan kun je ze allemaal in een gecombineerde actie gebruiken, volgens de gebruikelijke regels.*

12) Gebruik tijdens fase I:
Als je een priester plaats op een trede van de trap van de tempel, die al bezet is, dan gaat die priester terug naar zijn eigenaar in plaats van een trede omlaag.

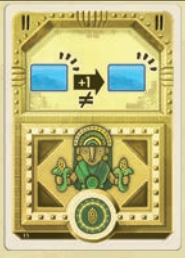
God Mama Sara (godin van de maïs)



13) Gebruik tijdens fase I:
Als je een dobbelsteen op een actieveld plaats, dan mag je deze gebruiken alsof hij 6 ogen had *(maar je draait de dobbelsteen niet naar de zijde "6")*.

Let op: *Je moet de normale plaatsingsregels volgen, gebaseerd op de echte waarde van de dobbelsteen. Een dobbelsteen met 2 ogen mag bijvoorbeeld alleen geplaatst worden op een veld waar dobbelstenen 3 – 6 liggen.*

14) Gebruik tijdens fase I:
Als je een van de acties "bewegen" gebruikt, dan mag je jouw chasqui naar elk gewenst dorp verplaatsen, ongeacht het aantal ogen en of het een stenen weg of een hangbrug betreft.



15) Gebruik tijdens fase II:
Gebruik 1 extra landbouwfiche op je masker. Het moet een andere vaardigheid hebben.

Let op: *Als je van het extra landbouwfiche meerdere exemplaren hebt, dan kun je ze allemaal in een gecombineerde actie gebruiken, volgens de gebruikelijke regels.*

DE WETENSCHAPSFICHES EN LANDBOUWFICHES

01) Offergaven:

Als je dit fiche gebruikt, dan neem je 1 offergave uit de algemene voorraad en legt dit op je masker. Als je 2 of 3 identieke fiches hebt *(wetenschap of landbouw)*, dan neem je 2 respectievelijk 3 offergaven.

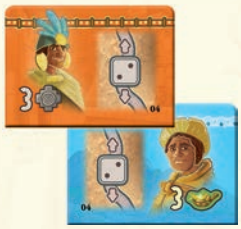
02) Overwinningspunten (OP):

Als je dit fiche gebruikt, dan ga je met je scoresteen 2 velden vooruit op het overwinningspuntenspoor. Als je 2 of 3 identieke fiches hebt *(wetenschap of landbouw)*, dan ga je 4 respectievelijk 6 velden vooruit.

03) Veer:

Als je dit fiche gebruikt, dan neem je 1 veer naar keuze uit de algemene voorraad en plaatst dit in een bijpassende uitsparing bovenaan je masker. Als je 2 of 3 identieke fiches hebt *(wetenschap of landbouw)*, dan neem je 2 respectievelijk 3 veren die van dezelfde of verschillende kleuren mogen zijn.

Belangrijk: *Vergeet niet dat je nooit meer dan 3 veren van dezelfde kleur mag hebben!*



04) Stenen weg:

Als je dit fiche gebruikt, dan mag je jouw chasqui verplaatsen over een stenen weg, alsof je een dobbelsteen met 2 ogen op het actieveld "stenen weg" had geplaatst. Je mag een stenen weg met 1 of met 2 ogen gebruiken. Als je 2 identieke fiches hebt *(wetenschap of landbouw)*, dan mag je een stenen weg met 1 tot en met 4 ogen gebruiken. Als je 3 identieke fiches hebt *(wetenschap of landbouw)*, dan mag je elke stenen weg gebruiken.

05) Kennis:

Als je dit fiche gebruikt, dan ga je met je kennissteen 2 velden vooruit op het kennisspoor. Als je 2 of 3 identieke fiches hebt *(wetenschap of landbouw)*, dan ga je 4 respectievelijk 6 velden vooruit.

06) Hangbrug:

Hier gelden dezelfde regels als bij "04) Stenen weg" alleen dan voor een hangbrug.

07) Godenkaart:

Als je dit fiche gebruikt, dan neem je 1 godenkaart van 1 van de 5 trekstapels. Als je 2 of 3 identieke fiches hebt *(wetenschap of landbouw)*, dan neem je 2 respectievelijk 3 godenkaarten van de trekstapels naar keuze.

08) Quipu-fiche:

Als je dit fiche gebruikt, dan mag je 1 quipu-fiche op je masker verplaatsen naar het reserveveld. Als je 2 of 3 identieke fiches hebt *(wetenschap of landbouw)*, dan mag je 2 respectievelijk 3 fiches verplaatsen.

09) Diadeemfiche:

Als je dit fiche gebruikt, dan mag je 1 van de diadeemfiches op jouw masker activeren, alsof je een dobbelsteen met 3 ogen op het actieveld "hoofdtooi" had geplaatst. Als je 2 identieke fiches hebt (wetenschap of landbouw), dan mag je een van de diadeemfiches op jouw masker activeren, alsof je een dobbelsteen met 6 ogen op het actieveld "hoofdtooi" had geplaatst. Een derde identiek fiche heeft geen effect.

10) Voedselfiche:

Als je dit fiche gebruikt, dan neem je 1 voedselfiche uit de algemene voorraad en legt dit op je masker. Als je 2 of 3 identieke fiches hebt *(wetenschap of landbouw)*, dan neem je 2 respectievelijk 3 voedselfiches.

11) Landbouw:

Als je dit fiche gebruikt, dan mag je 1 van de landbouwfiches van het Cuzco-speelbord nemen, alsof je een dobbelsteen met 3 ogen op het actieveld "landbouw of wetenschap" had geplaatst. Als je 2 identieke fiches hebt *(wetenschap of landbouw)*, dan mag je 1 van de landbouwfiches van het Cuzco-speelbord nemen, alsof je een dobbelsteen met 6 ogen op het actieveld "landbouw of wetenschap" had geplaatst. Een derde identiek fiche heeft geen effect.

12) Wetenschap:

Hier gelden dezelfde regels als bij "11) Landbouw" alleen dan voor wetenschap.

DE OPDRACHTEN VAN DE SAPA INCA

Startopdrachten (grijze achterkant)

S-01: Je moet tenminste 1 van je priesters op een trede van de trap van de tempel hebben staan **en** tenminste 1 landbouwfiche op je masker hebben liggen.

S-02: Je moet tenminste 1 van je priesters op een trede van de trap van de tempel hebben staan **en** tenminste 1 wetenschapsfiche op je masker hebben liggen.

S-03: Je moet tenminste 1 landbouwfiche **en** tenminste 1 wetenschapsfiche op je masker hebben liggen.

S-04: Je moet tenminste 1 wetenschapsfiche op je masker hebben liggen **en** spelersvolgorde-fiche 1.

S-05: Je moet tenminste 1 landbouwfiche **en** tenminste 1 goederenfiche op je masker hebben liggen.

S-06: Je moet tenminste 2 quipu-fiches in dorpen hebben bezorgd.

Algemene opdrachten (gouden achterkant)

01: Je moet 3 oranje veren aan je masker bevestigd hebben.

02: Je moet 3 paarse veren aan je masker bevestigd hebben.

03: Je moet 3 roze veren aan je masker bevestigd hebben.

04: Je moet 3 turquoise veren aan je masker bevestigd hebben.

05: Je moet tenminste 1 veer van elke kleur aan je masker bevestigd hebben.

06: Je moet 7 veren aan je masker bevestigd hebben, ongeacht welke kleur.

07: Je moet een quipu-fiche in tenminste 9 dorpen hebben bezorgd.

08: Je moet een quipu-fiche in elk van de 3 dorpen met een turquoise veer hebben bezorgd.

09: Je moet een quipu-fiche in elk van de 3 dorpen met een roze veer hebben bezorgd.

10: Je moet een quipu-fiche in elk van de 3 dorpen met een paarse veer hebben bezorgd.

11: Je moet een quipu-fiche in elk van de 3 dorpen met een gele veer hebben bezorgd.

12: Je moet een quipu-fiche in elk van de 3 dorpen met 3 overwinningspunten hebben bezorgd.

13: Je moet een quipu-fiche in elk van de 3 dorpen met 2 overwinningspunten hebben bezorgd.

14: Je moet een quipu-fiche in 5 dorpen met een verschillend aantal overwinningspunten hebben bezorgd *(bijvoorbeeld 1-2-4-5-7)*.

15: Je moet tenminste 3 wetenschapsfiches met een verschillende vaardigheid op je masker hebben liggen.

16: Je moet tenminste 3 landbouwfiches met een verschillende vaardigheid op je masker hebben liggen.

17: Je moet tenminste 3 wetenschapsfiches naar beneden verschoven hebben op je masker.

18: Je moet tenminste 3 landbouwfiches naar beneden verschoven hebben op je masker.

19: Je moet tenminste 5 wetenschapsfiches en / of landbouwfiches naar beneden verschoven hebben op je masker.

20: Je moet tenminste 4 wetenschapsfiches op je masker hebben liggen.

21: Je moet tenminste 4 landbouwfiches op je masker hebben liggen.

22: Je moet tenminste 4 godenkaarten met een verschillende kleur in je hand hebben.

23: Je moet tenminste 3 godenkaarten van dezelfde kleur in je hand hebben.

24: Je moet tenminste 2 goederenfiches “soep” op je masker hebben liggen.

25: Je moet tenminste 2 goederenfiches “kleding” op je masker hebben liggen.

26: Je moet tenminste 2 goederenfiches “aardewerken kom” op je masker hebben liggen.

27: Je moet tenminste 2 goederenfiches “aardewerken karaf” op je masker hebben liggen.

28: Je moet tenminste 2 goederenfiches “gereedschap” op je masker hebben liggen.

29: Je moet tenminste 2 goederenfiches “sieraden” op je masker hebben liggen.

30: Je moet tenminste 3 verschillende goederen op je masker hebben liggen.

31: Je moet tenminste 4 willekeurige goederen op je masker hebben liggen.

Let op: *Inti-medailles kunnen niet worden gebruikt als vervanging voor de volgende benodigde godenkaarten (opdrachtfiches 32 – 36)!*

32: Je moet tenminste 2 godenkaarten “Iliapa” in je hand hebben.

33: Je moet tenminste 2 godenkaarten “Mama Quilia” in je hand hebben.

34: Je moet tenminste 2 godenkaarten “Viracocha” in je hand hebben.

35: Je moet tenminste 2 godenkaarten “Pacha Mama” in je hand hebben.

36: Je moet tenminste 2 godenkaarten “Mama Sara” in je hand hebben.

37: Je moet tenminste 3 van je priesters op een trede van de trap van de tempel hebben staan.

38: Je moet tenminste 5 voedselfiches op je masker hebben liggen.

39: Je moet tenminste 4 diadeemfiches hebben geactiveerd *(versierde zijde zichtbaar)*.

40: Je moet tenminste 2 Inti-medailles op je masker hebben liggen.

41: Je moet tenminste 4 offergaven op je masker hebben liggen.

42: Je moet een quipu-fiches in tenminste 4 dorpen in de binnenste ring hebben bezorgd.

43: Je moet een quipu-fiches in tenminste 4 dorpen in de buitenste ring hebben bezorgd.

44: Je moet tenminste 2 landbouwfiches en / of wetenschapsfiches met “1 offergave” op je masker hebben liggen.

45: Je moet tenminste 2 landbouwfiches en / of wetenschapsfiches met “2 overwinningspunten” op je masker hebben liggen.

46: Je moet tenminste 2 landbouwfiches en / of wetenschapsfiches met “1 veld op het kennisspoor” op je masker hebben liggen.

47: Je moet tenminste 2 landbouwfiches en / of wetenschapsfiches met “hangbrug 2” op je masker hebben liggen.

48: Je moet tenminste 2 landbouwfiches en / of wetenschapsfiches met “stenen weg 2” op je masker hebben liggen.

49: Je moet tenminste 2 landbouwfiches en / of wetenschapsfiches met “1 willekeurige kleur veer” op je masker hebben liggen.

50: Je moet tenminste 2 landbouwfiches en / of wetenschapsfiches met “1 godenkaart” op je masker hebben liggen.

51: Je moet tenminste 2 landbouwfiches en / of wetenschapsfiches met “verplaats 1 quipu-fiche naar het reserveveld” op je masker hebben liggen.

52: Je moet tenminste 2 landbouwfiches en / of wetenschapsfiches met “activeer diadeemfiche 3” op je masker hebben liggen.

53: Je moet tenminste 2 landbouwfiches en / of wetenschapsfiches met “1 voedsel” op je masker hebben liggen.

54: Je moet tenminste 2 landbouwfiches en / of wetenschapsfiches met “wetenschapsfiche 3” op je masker hebben liggen.

55: Je moet tenminste 2 landbouwfiches en / of wetenschapsfiches met “landbouwfiche 3” op je masker hebben liggen.

© Copyright 2022/2023 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.