



De Inca's noemden hun rijk "Tahuantinsuyu" dat zoveel betekent als "Land van de Vier Streken".

In dit spel kruip je in de huid van een "Apu" – een leider van één van de vier streken, ook wel "Suyus" genoemd. Je taak als Apu is het vergroten van je status in de ogen van de goddelijke kei-

ALAN D. ERNSTEIN

INCA EMPIRE

ARTWORK: ALEXANDRE ROCHE

zer ("Sapa Inca") door je rijk te vergroten en te verbeteren. Elke Apu begint met de mankracht van zijn eigen regio van het originele rijk. Zij bouwen wegen en veroveren aangrenzende regio's waardoor hun beschikbare mankracht en middelen vergroot worden. Apu's worden beloond voor elke regio die zij toevoegen aan het rijk, en voor ontwikkelingen zoals terrassen, garnizoenen, steden en tempels.

◆◆◆ DOEL VAN HET SPEL ◆◆◆

De speler met de meeste overwinningspunten (OP) op het moment dat Pizarro arriveert bij de Incahoofdstad Cuzco wint het spel.

◆◆◆ SPELMATERIAAL ◆◆◆



32 zonnegebeurteniskaarten



4 bouwkostenkaarten

4 spelvolgordetegels



45 lokale cultuurfiches

73 arbeidfiches



20 stadstegels

20 garnizoen-tegels

20 terras-tegels

20 tempel-blokjes



zonnegebeurtenisbord
(dubbelzijdig: voorzijde 4 spelers; achterzijde 3 spelers)



4 invasiefiches
(deze fiches zijn alleen nodig voor de variant "De aankomst van Pizarro")

1 spelbord (dubbelzijdig: voorzijde 4 spelers; achterzijde 3 spelers)

startlocatie op het scorespoor



tijdperk

startregio

velden voor de Zonnegebeurteniskaarten

naam van de stad

punten voor tempel



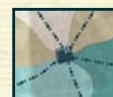
belangrijke stadlocatie



stadlocatie



garnizoen-locatie



huaca locatie



wegen

◆◆◆ VOORBEREIDING VAN HET SPEL ◆◆◆

Leg het spelbord, met de zijde geschikt voor het aantal spelers naar boven, in midden van de tafel.



Leg het zonnegebeurtenisbord, met de zijde geschikt voor het aantal spelers naar boven, naast het spelbord.



Leg de arbeidfiches, de tempelblokjes, de stads-, de terras- en de garnizoentegels in een algemene voorraad naast het spelbord.



Schud de bouwkostenkaarten. Iedere speler krijgt één kaart. De kaart geeft de startregio van de speler aan en met welke kleur deze speler speelt. De spelers leggen de bouwkostenkaart voor zich neer. Hierop staat een overzicht van de kosten van ontwikkelingen en het aantal punten dat men daarmee kan verdienen.



1 Iedere speler neemt het spelmateriaal (houten staafjes en de Incafiguur) in zijn kleur.

Iedereen plaatst zijn Incafiguur op veld «0» van het scorespoor. Daarnaast legt iedere speler één van zijn houten staafjes op de weg in zijn startregio (de weg tussen Cuzco en zijn startlocatie).

2 Leg één lokale culturfiche gedekt in elke regio met uitzondering van de startregio's rond Cuzco. Draai vervolgens de fiches in de regio's, die aan een startregio grenzen, open.

3 Schud de zonnegebeurteniskaarten. Iedere speler ontvangt 3 kaarten en neemt deze op hand. De overgebleven kaarten vormen een gedekte stapel. Leg deze op het daarvoor bestemde veld op het spelbord.

4 Plaats de zwarte Incafiguur op het eerste veld van het rondespoor: het bovenste veld van het eerste tijdperk.

4 Schud de speelvolgordetegels. Iedere speler krijgt gedekt één tegel. Daarna draait iedereen zijn tegel open en legt deze, voor iedereen duidelijk zichtbaar, voor zich neer.

Aanpassingen bij een spel met drie spelers:

- Gebruik de zijde van het spelbord met het bord voor 3 spelers.
- Gebruik de zijde van het zonnegebeurtenisbord voor 3 spelers.
- Gebruik enkel de speelvolgordetegels met de cijfers 1 t/m 3.
- Verwijder de volgende zonnegebeurteniskaarten uit het spel: 1x jaarlijkse pelgrimstocht, 1x grote pelgrimstocht, 1x lokale pelgrimstocht, 1x landelijke onrust en 1x weg door de wildernis.
- Verwijder de hiernaast afgebeelde 6 lokale culturfiches (één van elk type) uit het spel:
- De overige voorbereidingen van het spel zijn gelijk als hierboven beschreven.



◆◆◆ SPELVERLOOP ◆◆◆



In de samenleving van de Inca's stonden de volgende facetten centraal: overheid (vertegenwoordigd door de Incafase), religie (vertegenwoordigd door de zonfase) en de bevolking (vertegenwoordigd door de volkfase). De Sapa Inca is de goddelijke keizer. Hij deelt de punten uit in de Sapa Incafase.

- Het spel is verdeeld in 4 tijdperken.
- Elk tijdperk is verdeeld in een aantal rondes.
- Elke ronde bestaat uit een aantal fases.

De zwarte Incafiguur markeert in welke ronde en fase het spel zich bevindt. Als alle spelers in een fase aan de beurt zijn geweest schuift de Incafiguur naar het veld eronder. Is het onderste veld bereikt, dan komt de Incafiguur het bovenste veld van de volgende kolom te staan en begint een nieuwe ronde.

Een ronde bestaat uit de volgende fases.

- INCAFASE
- ZONFASE
- VOLKFASE
- SAPA INCAFASE



Opmerking: In een ronde kunnen bepaalde fases meerdere malen of zelfs niet worden gespeeld. De positie van de zwarte Incafiguur bepaalt welke fase wordt gespeeld.

Belangrijk: De spelers markeren hun OP met hun Incafiguur op het scorespoor. Elke stap komt daarbij overeen met 1 OP. Als een Incafiguur eindigt op een positie waar al één of meerdere andere Incafiguren staan, dan wordt deze speelfiguur aan de buitenkant naast de andere speelstukken gezet. De speler met het speelfiguur aan de binnenkant van het scorespoor staat vooraan in geval van een gelijke stand.

◆◆◆ INCAFASE ◆◆◆

De Incafase verbeeldt de activiteit en productie van het rijk. Arbeidsfiches vertegenwoordigen de arbeid die elke individu aan het rijk levert. De arbeidsbelasting, ofwel "mit'a" was een vaste hoeveelheid tijd per jaar. De afnemende aanvoer van nieuwe arbeidsfiches in elk volgend tijdperk stelt voor dat in het begin van de geschiedenis van het rijk de lokale middelen werden ingezet voor groei. Naarmate het rijk zich verder uitbreidde, waren er meer middelen nodig om het rijk te onderhouden en waren er dus minder over voor de groei van het rijk.

1 Spelers ontvangen arbeidsfiches overeenkomstig met het huidige tijdperk

Iedere speler ontvangt een aantal arbeidsfiches uit de voorraad gelijk aan het aantal dat is aangegeven in het kader behorende bij het huidige tijdperk.

2 Spelers ontvangen arbeidsfiches vanwege veroverde regio's en terrassen

Iedere speler ontvangt het aantal arbeidsfiches dat is aangegeven op door hem veroverde lokale cultuurfiches. Daarnaast ontvangt men één arbeidfiche voor elk terras dat hij heeft gebouwd.

3 Spelers geven elkaar steun

Nadat iedere speler zijn arbeidsfiches heeft ontvangen, moeten de spelers die vooraan staan op het scorespoor steun geven aan spelers die achteraan staan.

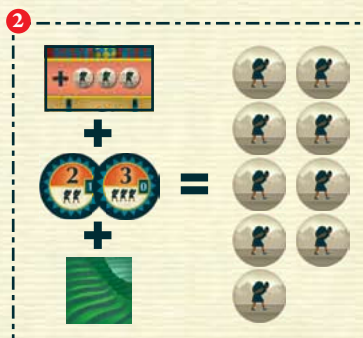
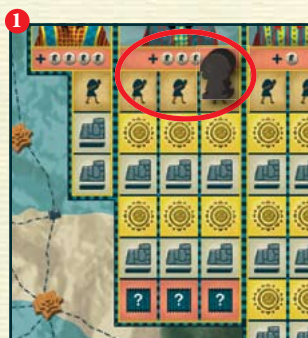
- In het tweede tijdperk (vroeg rijk 1471-1493) geeft de speler die vooraan staat één arbeidfiche aan de speler die achteraan staat.
- In het derde (midden rijk 1493-1528) en het vierde tijdperk (late rijk 1528-1533) geeft de speler die vooraan staat twee arbeidfiches aan de speler die achteraan staat. De speler op de tweede plaats geeft één arbeidfiches aan de speler op de derde plaats (in een spel met drie spelers geeft en ontvangt de speler op de tweede plek geen steun).

Opmerking: in het eerste tijdperk (1438-1471) geven de spelers geen steun aan elkaar.

1 De Incafase in de derde ronde van het tweede tijdperk.

2 Oranje heeft 2 regio's veroverd en één terras gebouwd. Hij ontvangt: 3 (aangegeven bij dit tijdperk) + 5 (van de lokale cultuurfiches) + 1 (van het terras) = 9 arbeidsfiches.

3 Hij moet één arbeidfiche geven aan Blauw, omdat deze achteraan staat.



◆◆◆◆ ZONFASE ◆◆◆◆

De zonfase staat voor de religieuze invloed op het leven van de Inca's. Het land van de Inca's was een land van extremen. De kust grensde aan woestijnen gevolgd door immens hoge bergketens. Het klimaat had een grote invloed op het dagelijks leven, vooral op de opbrengst van de landbouw en visserij. De zonnegebeurtenissen verbeelden deze extreme omstandigheden, zowel positief als negatief.

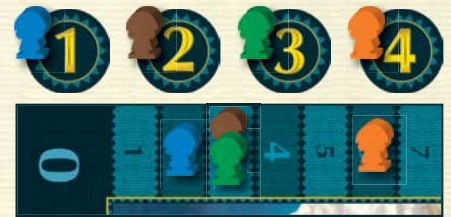
1 Bepaal de speelvolgorde

Verdeel de speelvolgordetegels onder de spelers. Begin met de speler die achteraan staat op het scorespoor en ga verder tot de speler die vooraan staat. De speler die achteraan staat krijgt nummer 1, de speler daarvoor nummer 2, enz.

Let op: In geval van een gelijke stand bepaalt de positie van de Incafiguur de volgorde. De Incafiguur aan de buitenkant staat verder achteraan.

Opmerking: In het eerste tijdperk (1438-1471) wisselt de speelvolgorde niet.

De speelvolgordetegels worden als volgt verdeeld: Blauw krijgt "1", omdat hij vooraan staat. Groen en Bruin hebben evenveel punten, maar omdat Bruin aan de buitenkant staat, staat hij verder achteraan. Bruin krijgt tegel "2" en Groen krijgt tegel "3". Oranje krijgt tenslotte tegel "4".



2 Zonnegebeurteniskaarten spelen

In de (nieuwe) speelvolgorde kiest iedere speler één van zijn zonnegebeurteniskaarten en legt deze gedekt in een kwadrant naar keuze van het zonnegebeurtenisbord. Daarna trekt de speler direct een nieuwe kaart van de stapel en neemt deze op hand.

Opmerking: Per zonfase kan er slechts één nieuwe kaart in elk kwadrant worden neergelegd. Deze kaart komt bij eventuele kaarten uit een vorige zonfase te liggen. Als de stapel met zonnegebeurteniskaarten is uitgeput, wordt de aflegstapel geschud en vormt een nieuwe trekstapel.

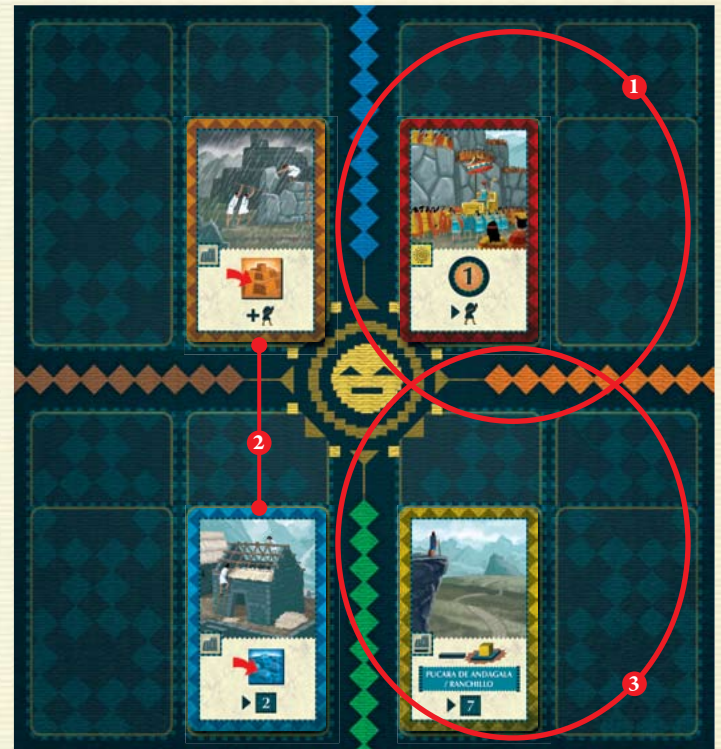
3 Zonnegebeurteniskaarten tonen en activeren

Nadat alle spelers een kaart hebben neergelegd, worden de kaarten omgedraaid. De kaarten blijven geldig tot de volgende Sapa Incafase. De kaarten aan weerszijden van de lijn in de spelerskleur hebben invloed op de acties van die speler. Deze kaarten kunnen acties op een positieve of een negatieve wijze beïnvloeden. Zie voor het effect van deze kaarten het overzicht op pagina 6 en 7 van deze spelregels.

Tijdens het spel zijn er meerdere zonnegebeurtenissen tegelijkertijd van kracht. Het effect van deze kaarten is cumulatief, tenzij anders vermeld in de spelregels.

Opmerking: Kaarten liggen steeds tussen twee spelerskleuren in. Zij beïnvloeden daarmee de acties van beide spelers!

Liggen de kaarten "Landelijke onrust" en/of "Steun van de bevolking" open op het zonnegebeurtenisbord, dan worden deze nu uitgevoerd. Het maakt daarbij niet uit of deze kaarten in deze of een eerdere zonfase zijn gespeeld.



- 1 Oranje en Blauw ontvangen voor elk lokale cultuurfiche met verzet "1" en arbeidfiche uit de voorraad, omdat deze kaart tussen hen inligt. De andere spelers ontvangen dit voordeel niet.
- 2 In de volkfase beïnvloeden de kaarten "onstuimig weer" en "stedelijke vernieuwing" de acties van Bruin.
- 3 Zowel Oranje als Groen kunnen gebruik maken van de actie "grote pelgrimstocht".

◆◆◆◆ VOLKFASE ◆◆◆◆

De volkfase verbeeldt het werk dat de bevolking uitvoert om het rijk te verbeteren. De "mit'a" die tijdens de Incafase is geïnd, wordt nu gebruikt om wegen, terrassen, garnizoenen, steden en tempels te bouwen of om nieuwe regio's te veroveren. In de speelvolgorde voert iedere speler de volgende acties uit in een gewenste volgorde:

Wegenbouw

De speler mag maximaal twee wegen bouwen zonder te betalen. Plaatsingsregels:

- Alle wegen van een speler moeten in verbinding staan met zijn startregio en vormen één aaneengesloten wegennet.
- De speler plaatst één van zijn houten staafjes op een verbinding tussen twee locaties.

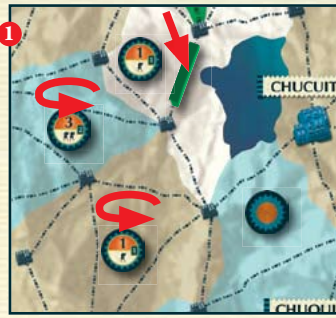
Belangrijk: Wanneer een locatie wordt verbonden, die grenst aan een regio met een gedekt lokale cultuurfiche, wordt dit fiche opgedraaid.

- Elke verbinding kan slechts geclaimd worden door één speler.

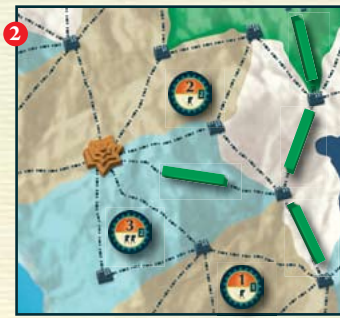
Uitzondering: Door gebruik te maken van de zonnegebeurtenis "Weg door de wildernis" kan ook een andere speler dezelfde verbinding maken.

- Het is toegestaan om een weg te bouwen in een nog niet veroverde regio, mits één van beide locaties grenst aan een veroverde regio.

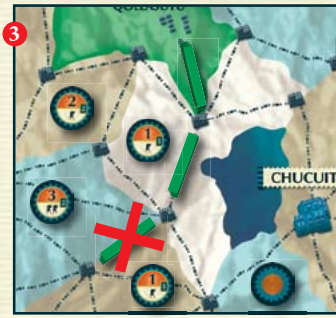
Opmerking: De wegen op het spelbord liggen elk in een specifieke regio (zelfs wanneer ze langs de grens liggen!). Plaats de houten staafjes zodanig op het spelbord, dat voor iedereen duidelijk is in welke regio de weg ligt.



1 Draai gedekte lokale cultuurfiches om in regio's die grenzen aan een locatie die aangesloten is op het wegennet van de spelers.



2 Alle wegen van een speler moeten in verbinding staan met de startregio. Aftakkingen zijn toegestaan.



3 Een weg mag niet liggen tussen twee locaties die beiden grenzen aan niet veroverde regio's.

Constructie

De speler kiest één van de volgende acties en voert deze uit.

Een stad stichten

Inca steden werden bijna altijd gebouwd op locaties van in het verleden gebouwde steden. Vanwege deze reden dragen de steden in dit spel namen die zijn afgeleid uit de pre-Inca beschavingen.

De speler betaalt zes arbeidfiches en plaatst een stadstegel op een stadlocatie (blauw) op het spelbord. Voorwaarde is dat deze locatie verbonden is met zijn wegennet en deze locatie in een veroverde regio ligt. **Het stichten van een stad levert de speler direct 4 OP op.**

Een garnizoen bouwen

Een garnizoen was een kleine voorpost langs het wegen net waarin voedsel en drinken werd opgeslagen. Deze garnizoenen werden als provisieopslag gebruikt tijdens militaire activiteiten of om de bevolking te ondersteunen na rampen zoals misoogsten of el Nino.

De speler betaalt vier arbeidfiches en plaatst een garnizoentegel op een garnizoenlocatie (oranje) op het spelbord. Voorwaarde is dat deze locatie verbonden is met zijn wegennet en deze locatie grenst aan minstens één veroverde regio. **Het bouwen van een garnizoen levert de speler direct 3 OP op.**

Een regio veroveren

In een periode van amper 100 jaar groeide de omvang van het Incarijk tot zijn hoogtepunt. Vele mensen werden onder dwang en door oorlogsvoering aan het rijk toegevoegd. Dwang had vaak de vorm van onderhandeling, maar dan wel met 20.000 Incakrijgers binnen het gezichtsveld.

De speler betaalt een aantal arbeidfiches gelijk aan het verzet, dat is weergegeven op het lokale cultuurfiche. Vervolgens neemt hij het lokale cultuurfiche en legt dit open voor zich neer. Daarna worden alle lokale cultuurfiches in aangrenzende, nog niet veroverde, regio's opengedraaid. **Het veroveren van een regio levert direct het aantal OP op, dat is aangegeven op het lokale cultuurfiche.**

Voorwaarde: Om een regio te mogen veroveren, moet minimaal één van je wegen aangesloten zijn op een locatie grenzend aan de nog niet veroverde regio.

Een extra weg bouwen

De speler betaalt één arbeidfiche en plaatst één weg volgens de plaatsingsregels voor wegen.

Een tempel bouwen

Veroverde regio's mochten hun eigen goden behouden. De Inca's verplichten hen echter wel de Zonnegod toe te voegen aan de top van de religieuze hiërarchie. Overal waar steden werden toegevoegd aan het rijk werden tempels voor de Zonnegod gebouwd. In de belangrijke steden bleven tempels van vroegere rijken bewaard.

De speler betaalt vijf arbeidfiches en plaatst een tempelblokje op stadstegel op het spelbord. Voorwaarde is dat deze stadstegel verbonden is met zijn wegennet. Het is niet noodzakelijk dat de speler deze stad zelf heeft gesticht.

Het bouwen van een tempel levert de speler direct 4 OP op. Bouwt de speler een tempel op een "belangrijke stadlocatie", dan ontvangt hij het aantal bonuspunten dat is aangegeven bij deze locatie op het spelbord.

Een terras bouwen

Terrassen zijn waarschijnlijk de meest zichtbare nalatenschap van de Inca's. Hoewel ze de terrassen niet hebben uitgevonden, hebben ze de bouw ervan door de hele Andes geperfectioneerd. De terrassen vergroten de bruikbare landbouwgrond met 100%. Terrassen hebben bijgedragen aan wat de verticale economie van de Inca's wordt genoemd. Deze terrassen zijn nog steeds in gebruik.

De speler betaalt twee arbeidfiches en legt een terrastegel naast één van zijn veroverde lokale cultuurfiches. Naast elk lokale cultuurfiche kan slechts één terrastegel liggen.

Het bouwen van een terras levert de speler direct 1 OP op.

Belangrijk: Een speler ontvangt voor elke door hem gebouwde terrastegel in de Incafase één arbeidfiche en in de Sapa Incafase 1 OP.

Passen

De speler slaat de actie "constructie" over en voert geen actie uit.

Opmerking: De speler voert beide acties uit in de volgorde van zijn keuze. Men moet echter een actie in zijn geheel hebben afgerond, voordat men begint aan de volgende actie. Het is dus niet toegestaan om eerst één weg bouwen met de actie "wegenbouw", vervolgens iets te bouwen met de actie "constructie" om om daarna te eindigen met het bouwen van een tweede weg met de actie "wegenbouw".

◆◆◆◆ SAPA INCAFASE ◆◆◆◆

De Sapa Inca is de belangrijkste heerser van de Inca's. Tijdens de Sapa Incafase verdient men OP voor het onderhoud aan de verbeteringen die in het rijk zijn uitgevoerd.

1 Verwijder de zonnegebeurteniskaarten van het zonnegebeurtenisbord

Alle kaarten op het zonnegebeurtenisbord gaan naar de aflegstapel.

2 Spelers ontvangen overwinningspunten

In de omgekeerde volgorde van de Incafiguren op het scorespoor (de speler die achteraan staat als eerste) ontvangen de spelers punten.

- Per terras dat de speler heeft gebouwd 1 OP
- Per garnizoen dat aangesloten is op het wegennet van de speler 2 OP
- Per stad die aangesloten is op het wegennet van de speler 3 OP
- Per tempel die aangesloten is op het wegennet van de speler 1 OP

3 Overtollige arbeidfiches gaan terug naar de algemene voorraad

De spelers mogen slechts een beperkt aantal fiches meenemen naar de volgende ronde. Het aantal fiches dat iedere speler mag houden wordt aangegeven in het kader behorende bij het huidige tijdperk. Overtollige arbeidfiches gaan terug naar de algemene voorraad.


Voorbeeld: Blauw heeft aan het einde van de ronde 3 nog vier arbeidfiches in zijn bezit. Hij legt één arbeidfiche af in de algemene voorraad.

Opmerking: de spelers ontvangen dus ook OP voor steden, tempels en garnizoenen, die zij niet zelf hebben gebouwd, maar wel aan verbonden zijn middels hun wegennet. Let op: door de kaart "landelijke onrust" kan het voorkomen, dat het wegennet van een speler niet volledig is aangesloten op Cuzco. In dat geval scoort hij enkel voor ontwikkelingen, die via wegen verbonden zijn met Cuzco.


◆◆◆◆ EINDE VAN HET SPEL ◆◆◆◆


Het spel eindigt direct na de Sapa Incafase van het laatste tijdperk. Dit is de aankomst van Pizarro. De speler wiens Incafiguur vooraan staat op het scorespoor wint het spel. In geval van een gelijke stand wint de speler wiens Incafiguur aan de binnenkant staat.

◆◆◆◆ OVERZICHT ZONNEGEBEURTENISKAARTEN ◆◆◆◆


 rampenkaarten

 terraskaarten

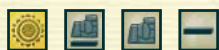
 wegenkaarten

 stadskaarten

 garnizoenkaarten

 veroveringskaarten

 tempelkaarten

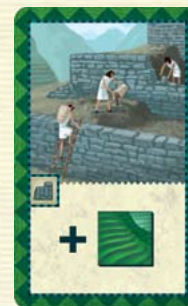


De symbolen op de zonnegebeurteniskaarten verwijzen naar de fase en/of actie waarop deze kaart effect heeft.



Landelijke onrust

(2x): De speler verwijdert aan het einde van de zonfase al zijn wegen in of door een nog niet veroverde regio.



Ervaren landmeters

(1x): De speler mag na het bouwen van een terras in de volkfase nog één terras bouwen tegen de reguliere bouwkosten.



Arbeiders werken hard

(2x): De speler mag na het bouwen van een weg tijdens de actie "constructie" in de volkfase kosteloos nog één weg bouwen.



Weg door de wildernis

(4x): De speler mag één van de wegen die hij tijdens de volkfase bouwt tussen twee willekeurige locaties bouwen.

Opmerking: De kaart "Overstroming van El Nino" heeft geen invloed op deze actie.

Opmerking: om een weg door de wildernis duidelijk weer te geven is het toegestaan om twee houten staafjes te gebruiken.



Extra

wegebouwers

(2x): De speler mag tijdens de actie "wegbouw" in de volkfase kosteloos één extra weg bouwen.



Overstroming van

El Nino (2x): Het aantal wegen dat de speler kan bouwen met de actie "wegbouw" is gereduceerd met één.

Opmerking: het aantal te plaatsen wegen kan nooit minder dan één zijn.

Daarbij gelden de volgende regels:

- deze weg mag parallel lopen aan een reeds bestaande weg (de speler plaatst een houten staafje naast een staafje op het spelbord en claimt daarmee dezelfde weg).
- deze weg mag niet dwars door een verbinding (wel of niet geclaimd) op het spelbord gaan.
- deze weg mag niet tussen de zee en een locatie lopen
- deze weg mag niet meer dan één grens passeren.



Epidemie (2x):
Het bouwen van een stad in de volkfase kost twee arbeidfiches meer.



Belangrijke buitenpost (1x):
De speler mag een garnizoen naar een stad opwaarderen tegen betaling van vier arbeidfiches. Het stichten van een stad levert de speler direct 4 OP op.



Stedelijke vernieuwing (1x):
Het bouwen van een stad levert twee extra OP op.

Opmerking: De kaarten "epidemie" en "stedelijke vernieuwing" beïnvloeden respectievelijk de bouwkosten en het aantal punten van deze actie.



Bouwproject (1x):
De speler mag na het bouwen van een garnizoen in de volkfase nog één garnizoen bouwen tegen de reguliere bouwkosten.



Onstuimig weer (1x):
Het bouwen van een garnizoen in de volkfase kost één arbeidfiche meer.



Voorraden beschermen tegen hongersnood (1x):
Het bouwen van een garnizoen levert één extra OP op.



Militaire superioriteit (1x):
Het veroveren van een regio in de volkfase kost één arbeidfiche minder. Het verzet kan daarmee gereduceerd worden tot 0, waarmee de regio zonder arbeidfiche veroverd kan worden.



Steun van de bevolking (2x):
De speler ontvangt aan het einde van de zonfase voor elk lokale culturfiche met verzet "1" in zijn bezit één extra arbeidfiche.



Snelle uitbreiding (2x): De speler mag direct na het uitvoeren van zijn "constructie"-actie een (extra) regio veroveren. De kosten voor het veroveren van deze regio worden verhoogd met twee arbeidfiches.

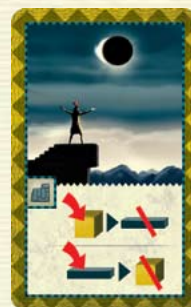
Opmerking: De kaarten "militaire superioriteit" en "verzet" beïnvloeden het aantal te betalen arbeidfiches.



Verzet (2x):
Het veroveren van een regio in de volkfase kost één arbeidfiche meer.



Geloofsijver (1x):
De speler mag in de volkfase een tempel op een garnizoen plaatsen in plaats van op een stad.



Zonsverduistering (1x): De speler moet in de volkfase de actie "wegenbouw" overslaan, wanneer hij kiest om een tempel te bouwen.

Opmerking: Het is niet toegestaan om na het bouwen van een tempel op pelgrimstocht te gaan in dezelfde Incafase.

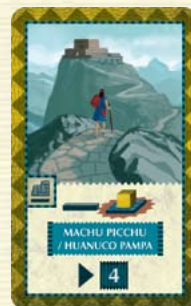
De volgende kaarten worden enkel gebruikt in een spel met 4 spelers:



Grote pelgrimstocht (1x): Indien het wegennet van de speler is aangesloten op de tempel in Pucara de Andagala of Ranchillo, mag deze in de volkfase de actie "wegenbouw" of "constructie" overslaan om op pelgrimstocht te gaan. Dit levert de speler direct 7 OP op. In een volkfase kan iedere speler slechts één keer de actie pelgrimstocht uitvoeren.



Jaarlijkse pelgrimstocht (1x): Indien het wegennet van de speler is aangesloten op de tempel in Chiquitoy Viejo of Pachacamac, mag deze in de volkfase de actie "wegenbouw" of "constructie" overslaan om op pelgrimstocht te gaan. Dit levert de speler direct 5 OP op. In een volkfase kan iedere speler slechts één keer de actie pelgrimstocht uitvoeren.



Lokale pelgrimstocht (1x): Indien het wegennet van de speler is aangesloten op de tempel in Machu Picchu of Huanuco Pampa, mag deze in de volkfase de actie "wegenbouw" of "constructie" overslaan om op pelgrimstocht te gaan. Dit levert de speler direct 4 OP op. In een volkfase kan iedere speler slechts één keer de actie pelgrimstocht uitvoeren.

◆◆◆ OVERZICHT FASES INCA EMPIRE ◆◆◆



INCAFASE

- 1 Spelers ontvangen arbeidfiches overeenkomstig met het huidige tijdperk
- 2 Spelers ontvangen arbeidfiches vanwege veroverde regio's en terrassen.
- 3 Spelers geven elkaar steun

ZONFASE

- 1 Bepaal de speelvolgorde
- 2 Zonnegebeurteniskaarten spelen
- 3 Zonnegebeurteniskaarten tonen en activeren

VOLKFASE

Elke speler voert de volgende acties in een gewenste volgorde uit:

- Wegbouw
- Constructie

SAPA INCAFASE

- 1 Verwijder de zonnegebeurteniskaarten van het zonnegebeurtenisbord
- 2 Spelers ontvangen overwinningspunten
- 3 Overtollige arbeidfiches gaan terug naar de algemene voorraad

	Incafase	Volkfase		Sapa Incafase
	inkomsten	kosten	punten	punten
Stad		6 arbeidfiches	4	3
Tempel		5 arbeidfiches	4	1
Garnizoen		4 arbeidfiches	3	2
Terras	1 arbeidfiches	2 arbeidfiches	1	1
Regio veroveren				

Gemakkelijk te vergeten regels:

- Het bouwen van een ontwikkeling levert OP op voor de speler die de ontwikkeling bouwt. Met uitzondering van wegen en terrassen zijn ontwikkelingen echter niet het eigendom van de speler die deze heeft gebouwd. Zodra de ontwikkeling is gebouwd, is deze onderdeel van het gehele Incarijk.
- Garnizoenen en steden mogen alleen gebouwd worden wanneer deze zich in veroverde regio's bevinden of aan minstens één veroverde regio grenst. Op locaties in een onveroverde regio of locaties die grenzen aan enkel onveroverde regio's mag niet worden gebouwd.

Opmerking: in principe liggen alle locaties in een regio of op de grens van een regio. Ligt de locatie zeer dichtbij een grens, dan wordt bedoeld dat deze op de grens van een regio ligt.

- De wegen op het spelbord liggen elk in een specifieke regio (zelfs wanneer ze langs de grens liggen!). De zonnegebeurteniskaart die effect heeft op wegen in nog niet veroverde gebieden heeft enkel invloed op wegen die daadwerkelijk in zo'n regio liggen en niet op de wegen die langs de grenzen van zo'n regio lopen.
- Lokale cultuurfiches worden opgedraaid als een speler een locatie op de grens op zijn weggennet aansluit of wanneer een aangrenzende regio is veroverd.
- Het aantal beschikbare fiches, tegels en wegen in het spel is onbeperkt.
- Als een Incafiguur na het ontvangen van OP eindigt op een positie waar al één of meerdere andere Incafiguren staan, dan wordt deze speelfiguur aan de buitenkant naast de andere speelstukken gezet. De speler met het speelfiguur aan de binnenkant van het scorespoor heeft steeds de hogere positie in geval van een gelijke stand.

◆◆◆ VARIANTEN ◆◆◆



De aankomst van Pizarro: Dit is een variant met een variabel einde (de onzekerheid van de aankomst van Pizarro). Schud de invasiefiches en leg op de velden naast de volkfases in het laatste tijdperk (1528-1533) een gedekt fiche. Draai aan het einde van elke volkfase in dit tijdperk het bijbehorende invasiefiche om. Betreft dit "de aankomst van Pizarro" dan wordt direct de Sapa Incafase uitgevoerd en is het spel ten einde.



"Het spel gaat verder"



"De aankomst van Pizarro."

Vroeg verval: Wanneer je een korter spel met 4 spelers wilt spelen, verwijder dan de volgende kaarten: jaarlijkse pelgrimstocht, grote pelgrimstocht en lokale pelgrimstocht. Sla de derde ronde van het tweede tijdperk (1471-1493) en de tweede ronde van het derde tijdperk (1493-1528) over.

De goden zijn het met elkaar eens: Plaats bij de voorbereiding van het spel vier lokale cultuurfiches die 3 arbeidfiches opleveren in regio's gemarkeerd met een «godenhand»-symbool.



Spelontwerp: Alan Ernstein ◆ Illustraties: alexandre-roche.com ◆ Redactie spelregels: Jeroen Hollander
Nederlandse vertaling: Jeroen Hollander en Onno Walraven ◆ Project manager: Johan Kuipers



www.whitegoblingames.nl