



Pachamama (Moeder Aarde) begeleidt de Quechua...

...in hun zoektocht naar vruchtbaar land. Deze godin van de Andes brengt voorspoed aan families die haar aanbidden. Pachamama beschildert het landschap vol met de vruchten van hun talrijke gewassen.

Leid jouw volk naar ongekennde gebieden in een zoektocht naar nieuw land om te cultiveren. Je exploreert deze regio's, traceert hun contouren en ontwikkelt er landbouw volgens de gewoonten, tradities en legendes van Pachamama. Indien je haar eert door haar kernprincipes diversiteit en afscheiding te respecteren, zal de natuur je belonen. Doe je dit niet, dan zal je lijden onder haar gramschap. Deductie en een goed gevoel voor "timing" zouden je moeten helpen om in je opzet te slagen...

Overzicht

Jouw volk bereikt een vallei waarin de mensheid nog geen enkele voetafdruk heeft achtergelaten. Exploreer de regio's en tracht te voorspellen wat Pachamama wil dat je plant op elke locatie.

Het Pachamama wiel specificeert de geheime opstelling van de terreintegels, bepaald door de scenarioschijf die je voor aanvang van het spel hebt gekozen. Tijdens het spel geeft deze het terrein aan dat de Quechuas ontdekken, overeenkomstig met de exacte locatie van het veld.

Jij moet **deduceren** welk type gewas jouw Quechuas moeten planten om de wil van Pachamama te respecteren. Het is cruciaal om respect te hebben voor:

- ☞ de grootte van de regio's
- ☞ het diversiteitsprincipe: een regio kan nooit twee identieke gewassen herbergen

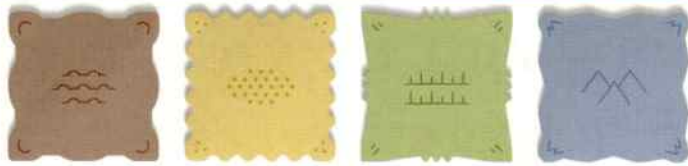
Pachamama verbiedt elke overtreding tegen deze twee fundamentele regels. **Voor elk veld op het bord is er slechts één correcte keuze!**

Eer Pachamama's verlangen voor het planten van een variëteit aan gewassen op de terreinvelden die je ontdekt en door je diversiteitspionnen te laten vorderen terwijl je het natuurlijke evenwicht bewaart.

TIWANA KU

INHOUD

62 Terreintegels (1 zijde zonder een pijl/ 1 zijde met een pijl [solo & coöperatieve modussen])



15 Modder

17 Zand

15 Gras

15 Rots

57 Gewassen tegels



10
Quinoa

10
Maïs

12
Chili

12
Cocabladeren

13
Zoete aardappel

20 Offer fiches



4
Quinoa fiches

4
Maïs fiches

4
Chili fiches

4
Cocabladeren
fiches

4
Zoete aardappel
fiches

20 Quechua pionnen



×5



×5



×5



×5

2 Otoma pionnen (solo & coöperatieve modussen)



×1



×1

16 Diversiteitspionnen



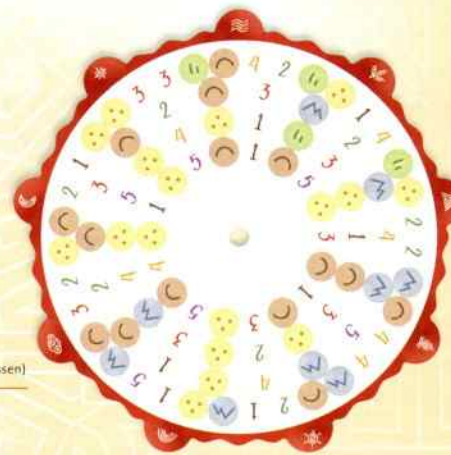
4 Scoremarkerpionnen



1 Spelregelboekje

Je hebt dit in de hand.

20 Scenario schijven



1 Diversiteitsbord



4 zichtscheren



1 Pachamama wiel + 1 plastieken as



64 stickers

Bevestig deze stickers op de houten onderdelen als je moeite hebt om de kleuren van elkaar te onderscheiden.

1 speelbord (dubbelzijdig)



SPELVOORBEREIDING

Plaats het speelbord in het midden van de tafel, nadat je voor een kort of lang scenario hebt gekozen (25 of 45 velden) en leg het diversiteitsbord ernaast.

1 Elke speler kiest een kleur en neemt het volgende:

a Jouw Quechua pionnen:

2-speler spel: 5 pionnen.

3-speler spel: 4 pionnen.

4-speler spel: 3 pionnen.

b Jouw scoremarkerpion, die op veld 10 van het scorespoor start.

c Jouw 4 diversiteitspionnen, die je onderaan in elke kolom van het overeenkomstige terreintype op het diversiteitsbord plaatst.

2 Op het speelbord, in de algemene voorraad:

a voeg van elk type offerfiches er één toe per speler.

2-speler voorbeeld: 2 fiches Quinoa, Maïs, Chili, Cocabladeren en Zoete aardappel (10 fiches in totaal).

b Stapel alle gewastegels per soort.

3 Sluit de twee vensters van het Pachamama wiel.

OPGELET!

Vanaf dit punt in de spelvoorbereiding mag **niemand de voorkant zien** van de scenarioschijf, enkel de achterkant.



Voorkant

Achterkant

4 Bereid het scenario voor:

a Vorm een voorraad terreintegels die **exact** het aantal tegels bevat zoals aangegeven op de achterkant van de scenarioschijf. Stapel deze terreintegels als algemene voorraad op het Diversiteitsbord.

b Neem de "start" terreintegels (van de stapels die je net vormde) en plaats ze op het speelbord zoals aangegeven op de achterkant van de scenarioschijf.

c Plaats op elke "start" terreintegel het gewas dat staat aangegeven op de achterkant van de scenarioschijf voor die locatie.

d Plaats de scenarioschijf in het Pachamama wiel (let op de oriëntatie!) en bevestig de centrale as.

Kies willekeurig een startspeler.

Leg al het overige materiaal terug in de doos; dit heb je niet nodig tijdens dit spel.

Voorbereiding voor 3 spelers.



Deze stippellijn stelt een pad voor (enkel gebruikt in de solo en coöperatieve modussen, zie pagina 8).

Tijdens het spel voer je in kloksgewijze volgorde je beurt uit. Tijdens je beurt moet je **Exploreren** of **Voorspellen**.

Exploreren

Een exploreeractie begint steeds met een **Beweegfase** en kan daarna eventueel leiden tot een **Ontdekkingsfase**.

BEWEGEN

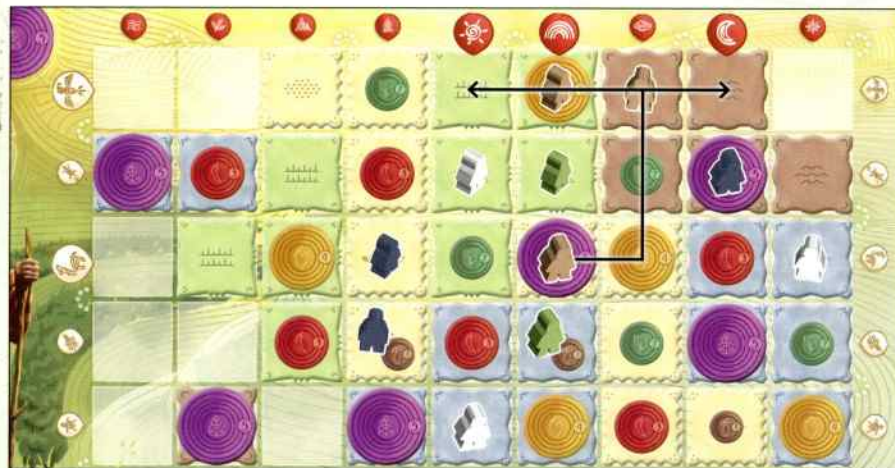
Deze fase bestaat uit het bewegen van **één** van je Quechua pionnen op het speelbord. De beweging is nooit gelimiteerd tot een aantal velden.

Je Quechua pion kan enkel **orthogonaal**  bewegen en, indien de pion een veld bereikt met **een gewastegel en/of één van jouw andere Quechua pionnen**, mag je van richting veranderen en verder bewegen. Je kan dit zo vaak doen als je wil.

Jouw Quechua pion **kan niet** eindigen op of passeren door een veld waar de Quechua pion van een tegenspeler staat.

Indien je Quechua pion een veld betreedt **zonder gewastegel of eigen Quechua pion** (m.a.w. een leeg veld, of enkel met een terreintegel), moet je je beweging daar stoppen.

In eender welk geval kan er **op het einde van de beweging** slechts **één** Quechua pion per veld staan; en je Quechua pion mag niet eindigen op het veld van waar hij startte.



De bruine Quechua pion  bevindt zich op een nauwe plaats, het lijkt of hij geen toegang heeft tot een vrij veld; er is echter één enkele doorgang langs rechtsboven die toegang geeft tot veld  of veld  (omdat bruin zich kan bewegen doorheen velden met een bruine pion).

Je kan ervoor kiezen om een Quechua pion te verplaatsen die zich al op het speelbord bevindt, of één uit je persoonlijke voorraad op het bord te plaatsen (indien je er nog voorradig hebt).

Indien je er een nieuwe in het spel brengt, begint de Quechua pion z'n beweging op een veld aan de rand van het speelbord, zo lang het veld geen Quechua pion van een tegenspeler bevat. De voorgaande regels blijven van toepassing.

HERINNERING

- Indien het veld leeg is of enkel een terreintegel bevat, **moet** de Quechua pion **stoppen**.
- Indien het veld een gewastegel heeft, **mag** de Quechua pion zijn beweging **verder** zetten.
- Indien het veld een eigen Quechua pion bevat, **moet** de nieuwe pion zijn beweging **verder** zetten.



In dit voorbeeld zijn zeven velden onbereikbaar  voor een Quechua pion die in het spel komt vanuit de persoonlijke voorraad. Alle randvelden van het (kleine) bord zijn bereikbaar . Veld  is toegankelijk door te bewegen door , waar de gewastegel het toelaat om door te bewegen. Veld  is bereikbaar door te bewegen via veld , die ook een gewastegel bevat. Merk op dat er in dit voorbeeld geen andere Quechua pionnen in het spel zijn.

HERINNERING

Jouw Quechua pion kan niet stoppen noch bewegen door een veld dat bezet is door een Quechua pion van een tegenspeler. Langs de andere kant kan je wel bewegen door velden bezet door een eigen Quechua pion, maar je kan er dan niet stoppen.



Dit voorbeeld gebruikt dezelfde situatie als het vorige voorbeeld, maar dit keer zijn er ook Quechua pionnen in het spel en dit verandert alles! Het is de beurt aan blauw. Veld  is onbeschikbaar geworden, omdat er reeds een groene Quechua pion staat  die de weg langs de gewastegel blokkeert.  is ook geblokkeerd door een groene Quechua pion. Blauw kan een Quechua pion in het spel brengen via veld , bewegen langs  (waar er een blauwe Quechua pion staat) om de beweging te eindigen op , of , of . Merk ook op dat blauw de eigen pion had kunnen bewegen die al in het spel was , in plaats van een nieuwe pion in het spel te brengen.

Tenslotte kan je, in plaats van één van je Quechua pionnen te verplaatsen, **één van je Quechua pionnen terugnemen van het bord naar je persoonlijke voorraad, onafhankelijk van waar hij staat.**

OPMERKING

Een Quechua pion terugnemen geldt als je volledige exploreeractie. Soms is dit de enige mogelijke optie!

OF

Voorspellen

ONTDEKKEN

Indien je Quechua pion stopt op een leeg veld, komt er daar een terreintegel tevoorschijn.

TE VOLGEN STAPPEN

1. Neem het Pachamama wiel en zorg ervoor dat beide vensters gesloten zijn.



2. Lijn het natuurelement met de rode achtergrond en het dier op een witte achtergrond (coördinaten) waar de Quechua pion staat met de gouden pijl en de witte aanwijzer op het wiel uit.



3. **ZEER BELANGRIJK!**

Wees voorzichtig dat je het **Ontdek** venster niet verward met het **Voorspel** venster!

Open het Ontdekvenster om te kijken welke terreintegel er hoort bij deze coördinaten, vertel het tegen de andere spelers en sluit het venster terug.



4. Neem de overeenkomstige terreintegel en plaats hem onder de zojuist bewogen Quechua pion.

5. Plaats je Diversiteitspion van het overeenkomstige terreintype een level hoger (op het diversiteitsbord); de pion beweegt echter nooit voorbij het laatste level.



6. Scoor tenslotte 1 overwinningpunt (🏆) voor elke eigen diversiteitspion op dit level, inclusief diegene die je net verzetten (+2 🏆 in het voorbeeld hiernaast).



Indien je je pion **niet meer kan** verzetten omdat je op het laatste level zit, scoor je 1 🏆.

Het voorspellen omvat het deduceren (zie ook *Pachamama begrijpen*, pagina 6) welke gewassen er geplant moeten worden op één of meerdere eerder ontdekte terreintegels.

OPMERKING

Een gewastegel wordt altijd geplaatst op een terreintegel; nooit op een leeg veld!

Wanneer je ervoor kiest om een voorspelactie uit te voeren, kan je voor elke eigen Quechua pion die zich op een lege terreintegel bevindt een voorspelling doen, in een volgorde naar keuze. Je moet echter **minstens één voorspelling maken**.

TE VOLGEN STAPPEN

1. Een andere speler neemt het Pachamama wiel van jou over.
2. Kies en wijs één van je Quechua pionnen aan, daarna **kondig je het gewastype aan waarvan jij denkt dat Pachamama dit voorzien heeft om op die plaats te groeien**.
3. De speler met het Pachamama wiel lijnt de coördinaten uit (een natuurelement op een rode achtergrond en een dier op een witte achtergrond) van het veld waar de Quechua pion staat, opent het voorspelvenster en kondigt het antwoord aan (het type gewastegel).

4. Ongeacht het resultaat neem je de correcte gewastegel uit de algemene voorraad en plaats je deze onder de betrokken Quechua pion.

5. **Indien jouw voorspelling correct was:**

- 🏆 Je **ontvangt** een aantal 🏆 gelijk aan het level van de geplaatste gewastegel (zie rechtse tabel).
- 🏆 Je ontvangt een offerfiche van het overeenkomstige gewas, tenzij je er al één hebt van dit type. **Elke speler kan slechts één offerfiche van elk type hebben op hetzelfde moment.**
- 🏆 Indien je kan en wil, mag je een volgende voorspelling uitvoeren met een andere Quechua pion.

WAARDES GEWASSEN

🌱 Zoete aardappel	level 1
🌿 Cocabladeren	level 2
🌶️ Chili	level 3
🌽 Maïs	level 4
🌾 Quinoa	level 5

OPMERKING

In één en dezelfde voorspelactie kan je al jouw Quechua pionnen op terreintegels zonder gewastegel potentieel gebruiken om voorspellingen uit te voeren.

Indien jouw voorspelling fout was: Je **verliest** een aantal 🏆 gelijk aan het level van de geplaatste gewastegel. Je 🏆 kunnen niet onder nul gaan. Je krijgt geen offerfiche voor een foute voorspelling.

BELANGRIJK

Een foute voorspelling beëindigt je huidige beurt **onmiddellijk!**

Offer

Nadat je jouw exploreer- of voorspelactie (succesvol) hebt afgehandeld, mag je een offer maken aan Pachamama om 🏆 te verdienen.

Offer een set van je verzamelde 🏆 aan Pachamama en leg ze terug in de algemene voorraad.

Het aantal 🏆 dat je verdient, hangt af van het aantal offerfiches dat je offert (ongeacht hun type):

- 🏆 1 Offerfiche = 0 🏆
- 🏆 2 Offerfiches = 1 🏆
- 🏆 3 Offerfiches = 3 🏆
- 🏆 4 Offerfiches = 6 🏆
- 🏆 5 Offerfiches = 10 🏆

HERINNERING

Je kan op geen enkel moment meer dan één offerfiche van hetzelfde type hebben! Dus de offerfiches die je offert zullen **altijd** verschillend zijn!



PACHAMAMA BEGRIJPEN

Voor het algemeen goed van de mensheid legt Pachamama haar wil aan hen op.
Om correcte voorspellingen te kunnen maken is het belangrijk om de regels te begrijpen die je toelaten om je aan haar voorkeuren aan te passen: de regel van diversiteit en de regel van afscheiding.

DE DIVERSITEITSREGEL

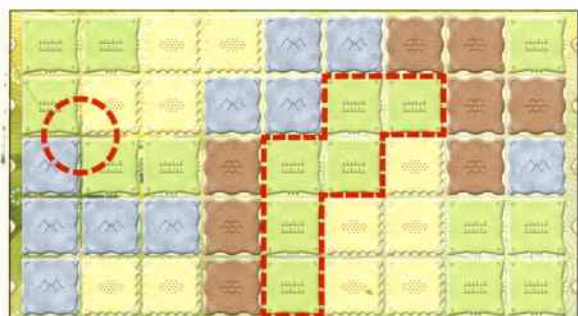
Terreintegels zijn gegroepeerd in regio's. Een regio is een groep van 1 – 5 terreintegels van hetzelfde type, orthogonaal aangrenzend aan elkaar.

Regio's van dezelfde grootte (aantal velden) kunnen verschillende vormen hebben.



4-velden regio's kunnen bijvoorbeeld volgende vormen hebben.

Daarnaast kunnen twee regio's van hetzelfde terreintype nooit naast elkaar liggen, zelfs niet diagonaal.



Dit zijn twee configuraties die je **nooit** zal tegenkomen. De rode cirkel geeft aan dat twee grasregio's elkaar raken in een hoek; dit is onmogelijk! De rode rand geeft twee grasregio's aan die elkaar orthogonaal raken, wat zorgt voor een 6-velden regio; dit is onmogelijk want regio's hebben 1-5 velden, nooit 6.

Elke regio bevat een reeks gewastegels die allemaal verschillend zijn en overeenkomen met de grootte van de regio. Een 1-veld regio bevat 1 level-1 gewastegel. Een 2-velden regio bevat 2 gewastegels: level 1 & level 2. Een 3-velden regio bevat 3 gewastegels: levels 1, 2 & 3... Daardoor komen level-5 gewastegels enkel voor in 5-velden regio's.

Regio's van dezelfde grootte kunnen diverse vormen hebben, maar ze bevatten steeds dezelfde gewastegels. Deze kunnen echter op verschillende manieren samengesteld zijn.



Een 4-velden regio kan volgende samenstelling hebben. Ongeacht het type terrein bevat het altijd een level-1 gewas, een level-2 gewas, een level-3 gewas en een level-4 gewas (nooit een level-5 gewas!), maar ze zijn niet noodzakelijk altijd hetzelfde geschikt, aangezien ze aan de twee regels van Pachamama moeten voldoen...

EINDE VAN HET SPEL

Het einde van het spel wordt ingeluid wanneer de laatste terreintegel (niet de laatste gewastegel!) op het speelbord geplaatst wordt. Beëindig je beurt zoals gewoonlijk.

Daarna mag elke speler, beginnend bij jou en dan met de klok mee, een voorspelling doen voor één van hun Quechua pionnen. Blijf dit herhalen tot iedereen alle voorspellingen heeft gemaakt die ze kunnen en mogen maken.

Deze voorspellingen leveren je en offerfiches op zoals de voorspellingen tijdens het spel.

Indien je geen voorspelling kan of wil uitvoeren, moet je passen. Eens je past, stop je met spelen; indien je nog Quechua pionnen op terreintegels zonder gewastegels hebt, worden deze gewastegels niet vrij gespeeld. Eens iedereen gepast heeft, eindigt het spel.

BELANGRIJK

Indien je een foute voorspelling maakt, verlies je gelijk aan het level van het gewas dat op die plaats wordt geplaatst en daarna moet je passen (net zoals tijdens het spel).

Nadat iedereen gepast heeft (of ze dit wensten of niet), mag iedereen nog een laatste offer brengen aan Pachamama.

De speler met de hoogste score wint.

Bij een eventuele gelijke stand, wint de betrokken speler die het hoogst totaal aantal stappen heeft kunnen maken op het diversiteitsbord. Indien nog steeds gelijk, delen de betreffende spelers de overwinning.

BRUIN IS AAN DE BEURT.

De speler kiest ervoor om te voorspellen en begint met de Quechua pion op , en voorspelt een level-5 gewas.

Na het controleren van het wiel bleek bruin het fout te hebben; Pachamama wil daar een level-4 gewas. Bruin verliest 4 . Hoe dan ook wordt er een level-4 gewastegel onder de Quechua pion gelegd en eindigt de beurt van bruin onmiddellijk.



Dit was niet echt slim gespeeld van bruin! Het had beter geweest om eerst een voorspelling te maken voor de Quechua pion op  , waarvoor het antwoord duidelijk is, zonder risico op fouten. Waarom? Omdat het gewas op   duidelijk level 1 is omdat de regio slechts uit één veld bestaat! Dit betekent dat er geen ander level-1 gewas kan grenzen aan  .   is bezet, dus het enige resterende veld  in die modderregio moet level 1 zijn. Bruin heeft het op de harde manier geleerd om eerst de zaken te voorspellen die zeker zijn!



WIT IS AAN DE BEURT. Ze kiest ervoor om te exploreren en haar derde Quechua pion in het spel te brengen op   vanuit haar persoonlijke voorraad. Omdat het veld leeg is, moet de Quechua pion daar onmiddellijk stoppen.

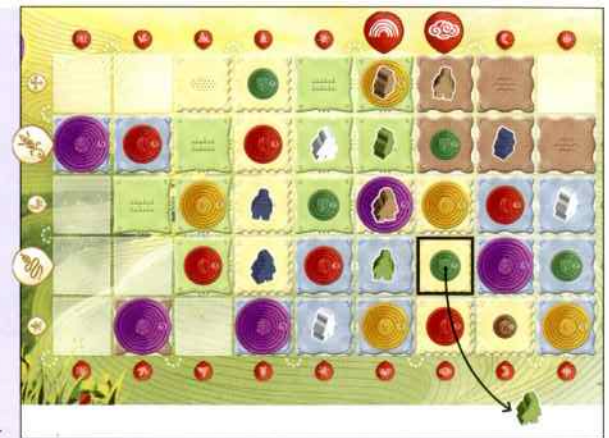


Ze ontdekt de terreintegel voor dit veld: Rots.

Daarna verplaatst ze haar diversiteitspion een vak hoger op het grijze spoor en scoort 2  aangezien ze twee pionnen heeft op dit level.



GROEN IS AAN DE BEURT. Hij wil wachten met voorspellen tot hij drie Quechua pionnen in positie heeft om te voorspellen. Zijn Quechua pionnen op   en  staan al goed gepositioneerd. De andere  is dat nog niet; dus hij wil deze gaan bewegen. Hij kan met deze pion echter geen terreintegel bereiken zonder gewastegel aangezien hij volledig omringd is door gewassen bezet door Quechua pionnen van de tegenspelers. Groen beslist dan maar om de Quechua pion terug te nemen om hem later beter te kunnen inzetten.



Tenslotte besluit groen om een offer te brengen aan Pachamama. Hij levert vier offerfiches in (die allen verschillende zijn!) en ontvangt 6 .

BLAUW IS AAN DE BEURT. Bij aanvang van zijn beurt heeft hij al vier offerfiches: levels 1, 2, 3 en 4.

Hij kiest ervoor om te voorspellen, beginnend met de Quechua pion op  , een level-5 gewas voorspellend. Helemaal correct! Een level-5 gewastegel wordt onder de Quechua pion geplaatst en blauw krijgt 5  en een paars offerfiche (wat toegelaten is aangezien hij er zo nog geen had).



Blauw gaat verder met voorspellen met zijn Quechua pion op   en voorspelt een level-1 gewas. Weer correct! Een level-1 gewastegel wordt onder de Quechua pion geplaatst en blauw ontvangt 1  maar geen Zoete aardappel offerfiche aangezien hij er zo reeds ééntje heeft.

Blauw zou kunnen verder gaan met voorspellen (aangezien hij zeker van z'n stuk is!), maar wil wachten zodat hij later nog offerfiches kan verzamelen.

Natuurlijk kiest blauw ervoor om zijn 5 (verschillende!) offerfiches te offeren aan Pachamama wat hem 10  oplevert.



OPMERKING

Het aantal resterende terreintegels in de algemene voorraad kunnen ook hints geven...

Er zijn nog 3 rots terreintegels over. Ze moeten allemaal in de buurt van   terecht komen, aangezien er een level-5 gewas in de rots regio 5 rotstegels vraagt. Als we deze logica volgen moeten de 4 modder terreintegels geplaatst worden rond  .

Hierdoor blijven enkel de gras terreintegels over die zullen geplaatst worden op  .

Zo zie je dus dat, zelfs als het spel nog niet aan z'n einde is, er héél wat informatie te deduceren valt, zelfs zonder de gewastegels in beschouwing te nemen!

* In de zandregio met twee blauwe Quechua pionnen ontbreken er twee gewastegels: level 4 en level 5. Het is makkelijk te deduceren welke waar terecht komt: de level-4 gewastegel op   is aangrenzend aan de blauwe Quechua pion op  , dus de gewastegel onder deze pion kan nooit een level 4 zijn! De enige mogelijke oplossing is dan ook dat de level-4 gewastegel terechtkomt op   en de level-5 op  .

SOLO MODUS

De nomadische (fictieve) Otomabevolking dwaalt ook rond in de ongekende territoria op zoek naar nieuw land om te cultiveren. Hun extreme mobiliteit is hun grootste troef. Je zal volharding aan de dag moeten stellen om de bovenhand te halen tegen deze natuurtalenten in het exploreren.

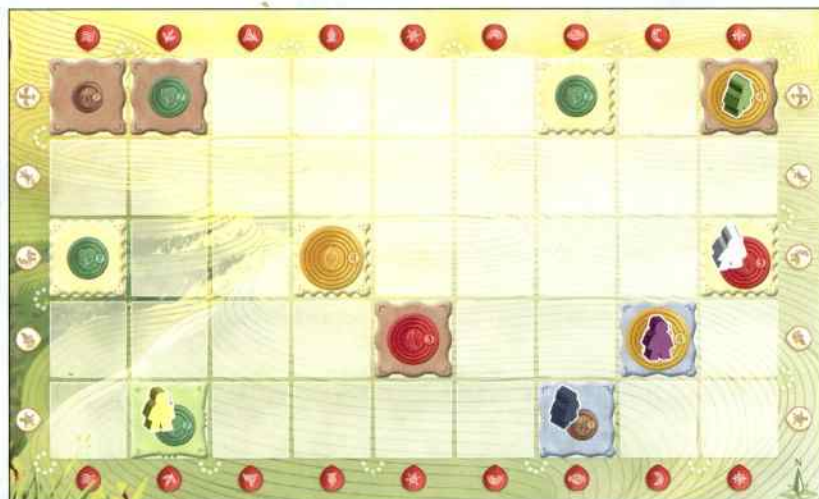
Vorbereiding

BELANGRIJK

De korte scenario's (25 velden) zijn **niet compatibel** met de solo modus!

Bereid het spel voor zoals een 2-spelerspel, met de volgende aanpassingen:

- De Otoma bevolking bestaan uit een Quechua pion van elke andere kleur (behalve de kleur die je zelf koos), plus een paarse Otoma pion en de gele Otoma pion. Voor de gemakkelijheid noemen we al deze pionnen vanaf nu "Otoma pionnen".
- Gebruik een set diversiteitspionnen en een scoremarker van één kleur voor de Otoma bevolking.
- De Otoma bevolking maakt nooit offers aan Pachamama, dus gebruik slechts één set offerfiches (voor eigen gebruik).
- Sorteer de terreintegels volgens type, schud ze en maak er een stapel mee (4 verschillende stapels, **pijzijde gedekt**).
- Plaats de vijf Otoma pionnen volgens de spelvoorbereiding op de achterkant van de scenarioschijf. De Otoma bevolking krijgt dan:
 - Een aantal gelijk aan het level van de gewastegels waarop elke Quechua pion is geplaatst.
 - 1 stap voor de diversiteitspionnen die zijn bewogen, volgens de terreintegels waarop de Quechua pionnen geplaatst zijn. Voer de Otomapionnen uit van links naar rechts en van boven naar onder.



Na de voorbereiding gaan de Otoma in deze volgorde voort op de diversiteitssporen: +1 op het grasspoor (gele pion), +2 op het rotspoor (blauwe pion, dan paarse pion), +1 op het modderspoor (groene pion) en +1 op het zandspoor (wit pion).

Het spel spelen

Het spelverloop is identiek aan dat van het veelspeler competitieve spel, met uitzondering van de hieronder beschreven regels.

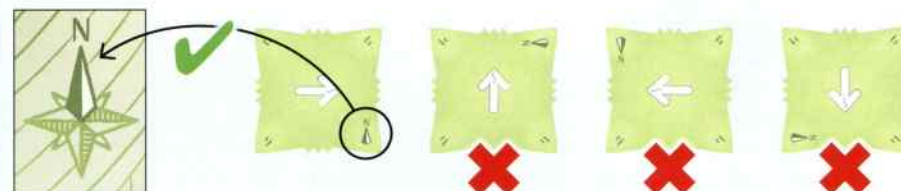
Je voert simpelweg beurt na beurt uit (Exploreer- of Voorspelactie); je gaat echter onderbroken worden door de Otoma bevolking **nadat je exploreert**, maar **nooit** na een voorspelling. Je kan dus voorspellen en nadien onmiddellijk exploreren zonder onderbreking.

BEWEGING: BASIS REGELS

Je kan geen Quechua pionnen terugnemen in je persoonlijke voorraad. Eens je een pion op het speelbord hebt geplaatst, blijft die daarop voor de rest van het spel.

De pijlen op de terreintegels hebben geen effect op de beweging van de Quechua pionnen.

Wanneer je een terreintegel ontdekt (zie *Ontdekken*, pagina 5), draai je de bovenste van de trekstapel zodat de pijl zichtbaar is. Draai de tegel zodat de kleine Noordpijl hetzelfde georiënteerd is als de windroos op het speelbord (rechtsonderaan), leg hem daarna op het doelveld zonder het te roteren.



De pijlen komen overeen met de zes verschillende kleuren (zie volgende pagina) van de Quechua en Otoma pionnen. Wanneer een Quechua pion zijn beweging eindigt op een terreintegel (ongeacht of de tegel er al lag of net onder de Quechua pion geplaatst is) **zonder een gewastegel**, geeft de kleur van de pijl aan welke kleur van Otoma pion onmiddellijk bewogen moet worden:

- Indien de kleur van de pijl hetzelfde is als de kleur van de Quechua pion die je net bewoog, kies je één van volgende acties:
 - Makkelijk:** er gebeurt niets; voer je volgende actie uit.
 - Moeilijk:** je beurt eindigt, beweeg nadien een Otoma pion **naar keuze** in de richting aangegeven door de pijl in kwestie (zie *Beweging: Regels van de Otoma bevolking* op pagina 9).
- Anders beweeg je de Otoma pion die overeenkomt met de kleur van de pijl in de richting van de pijl (zie *Beweging: Regels van de Otoma bevolking* op pagina 9).

BEWEGING: REGELS VAN DE OTOMA BEVOLKING

Otoma pionnen bewegen over terreintegels, **ongeacht wat er op staat** (niets, een Quechua pion, een Otoma pion, een terreintegel, een gewastegel), altijd in een rechte lijn, zonder van richting te veranderen, behalve wanneer ze een pad moeten gebruiken.

Er zijn paden afgebeeld op de vier zijden van het speelbord. Enkel de Otoma bevolking kan ze gebruiken. Wanneer een Otoma pion het speelveld moet verlaten, volgt deze het pad naar het veld aan het uiteinde van het pad. De Otoma pion stopt hier niet; hij blijft bewegen (in de twee hoeken van het speelbord kunnen de Otoma pionnen een kolom verlaten om een rij binnen te komen en visa versa). Het is zelfs mogelijk dat een Otoma pion verschillende paden volgt tijdens één en dezelfde beweging.



Een Otoma pion stopt met bewegen als deze landt **op een leeg veld** op het speelbord. Volg daarna de volgende twee stappen:

1. Door het Pachamama wiel te gebruiken ontdekt de Otoma pion automatisch (en altijd correct) de terrein- en gewastegel op dit veld, de diversiteitspion verplaatst overeenkomstig. Dit resulteert bovendien in het winnen van  voor de Otoma.

Opgelet: Wanneer een Otoma pion een terreintegel ontdekt, wordt de pijl genegeerd.



2. De Otoma bevolking wint een aantal  gelijk aan het level van de gewastegel, maar ze ontvangen nooit offerfiches.

De beurt van de Otoma bevolking eindigt. Jouw volgende beurt begint.

VOORSPELLINGEN

Wanneer je voorspelt, **moet** je dit doen met **al** jouw Quechua pionnen op terreintegels zonder gewas. Indien je een fout maakt, verlies je een aantal  gelijk aan het level van de gewastegel die geplaatst wordt (zoals gewoonlijk), **maar je moet doorgaan met voorspellen**, en verdere fouten riskeren! Eens alle voorspellingen zijn uitgevoerd, mag je een offer doen, **zelfs als je fouten maakte**.

Einde van het spel

Er is geen finale voorspelling nadat alle terreintegels op het speelbord geplaatst zijn.

Je wint als je meer  hebt dan de Otomabevolking.

Bij gelijkstand wint de Otomabevolking.



COÖPERATIEVE MODUS

Na het aanschouwen van het uitzonderlijke exploratietalent van de Otoma bevolking is het de hoogste tijd om de krachten te bundelen om enige vorm van hoop te koesteren om jullie culturen te laten overleven. Maar de Otoma bevolking benut elke kleine beweging die je maakt in je tocht om de bovenhand te halen. Elke keer je één van jouw Quechua pionnen beweegt, kan je mogelijks de toegang tot nieuw land afsluiten, aangezien de Otoma bevolking hier als eerste naartoe getrokken is.

Voorbereiding

BELANGRIJK

De korte scenario's (25 velden) zijn **niet compatibel** met de coöperatieve modus!

Bereid alles voor zoals een standaardspel (competitieve modus, zie pagina 3) met de volgende aanpassingen:

- Om je **diversiteitslevels** en **overwinningspunten** aan te duiden, gebruikt iedereen dezelfde kleur pionnen.
- Leg twee sets **Offerfiches** klaar op het speelbord.
- Gebruik onderstaande tabel om te zien hoeveel **Quechua pionnen** elke speler/paar krijgt. Elke speler/paar krijgt pionnen van dezelfde kleur die anders is dan die van de andere spelers/paren.



	Makkelijke modus	Normale modus	Expert modus
2-speler spel	4 per speler		3 per speler
3-speler spel	3 per speler		2 per speler
4-speler spel	4 per paar		3 per paar

Voor een 4-speler spel vorm je 2 paren (teams) van elk 2 spelers. Beide spelers van een paar gebruiken tijdens het spel dezelfde kleur pionnen. Alle 4 spelers (beide teams) winnen of verliezen samen als groep. Tijdens het spel moeten de pionkleuren alternerend spelen (ga op deze manier rond de tafel zitten).

- Elke speler krijgt een zichtscherf.

OPMERKING

De zichtscherfmen zorgen ervoor dat je aangemoedigd wordt om te communiceren.

- Deel de terreintegels, die je reeds op het diversiteitsbord plaatste, zo evenredig mogelijk uit onder alle spelers (indien één van de spelers minder tegels van een type krijgt, krijgen ze er meer van een ander type om dit te compenseren); iedereen moet eindigen met hetzelfde aantal tegels.

Sorteer jouw terreintegels per type, schud daarna de stapels en plaats ze achter je zichtscherf met de pijlzijde zichtbaar. Zorg ervoor dat de bovenste tegel steeds juist georiënteerd is (zie pagina 8).

Enkel de oriëntatie van de pijlen bovenop je stapels mogen zichtbaar zijn; je mag niet kijken naar de onderliggende tegels.

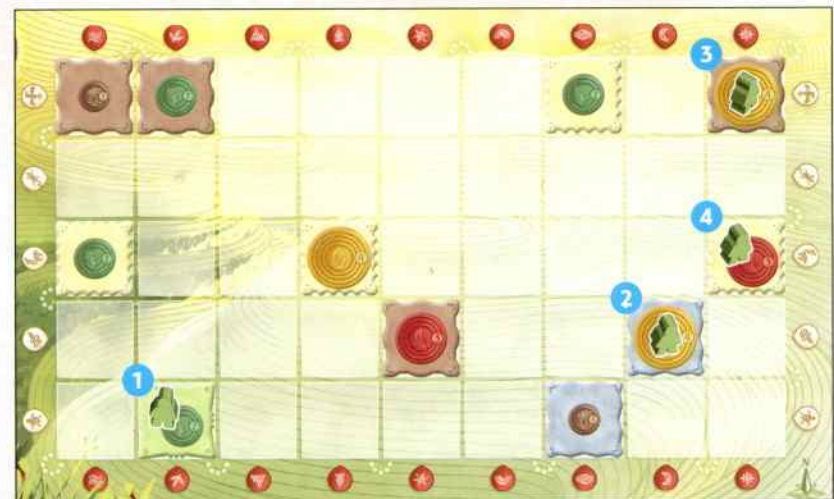
DE OTOMA

Bereid alles voor zoals een 2-speler spel, met volgende wijzigingen:

- De Otoma bevolking krijgt een aantal pionnen van een ongebruikte kleur; het aantal hangt af van de modus die je gaat spelen (het spelersaantal doet hier niet ter zake). Refereer onderstaande tabel om te zien hoeveel Otoma pionnen er in het spel komen:

Makkelijke modus	Normale modus	Expert modus
4 Otoma pionnen		5 Otoma pionnen

- Gebruik de overeenkomstige diversiteitspion en scoremarker voor de Otoma bevolking.
- Plaats de Otoma pionnen volgens de voorbereiding op de achterkant van de scenarioschijf. De Otoma bevolking krijgt dan:
 - Een aantal gelijk aan het level van de gewastegels waarop elke Quechua pion is geplaatst.
 - 1 stap **en** voor de diversiteitspionnen die zijn bewogen, volgens de terreintegels waarop de Quechua pionnen geplaatst zijn. Voer de Otoma pionnen uit van links naar rechts en van boven naar onder.



Na de voorbereiding gaan de Otoma in deze volgorde voort op de diversiteitssporen: +1 op het grasspoot **1**, +1 op het rotsspoot **2**, +1 op het modderspoot **3** en +1 op het zandspoot **4**.

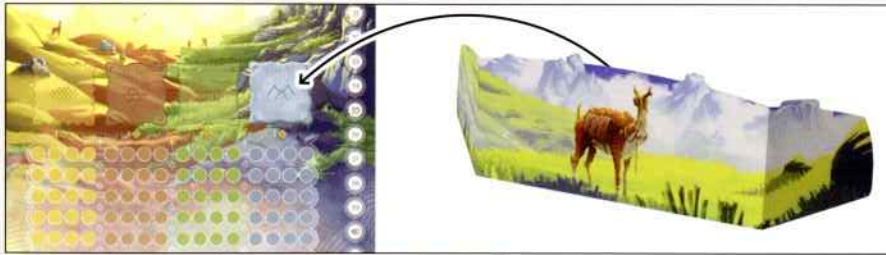
Het spel spelen

Een speelronde in het coöperatieve spel verloopt identiek aan dat van het competitieve spel, met onderstaande uitzonderingen.

Onderneem beurten (Exploreren of Voorspellen) zoals gewoonlijk. **Nadat je exploreert** (maar **nooit** nadat je voorspelt), wordt je beurt misschien onderbroken door de Otoma bevolking.

EEN SPEELRONDE

Tijdens je beurt **moet** je een terreintegel spenderen van één van de vier stapels achter je zichtscherm en deze boven de passende kolom van het diversiteitsbord plaatsen.



OPMERKING

Je kan geen terreintegels uitwisselen met elkaar, en je kan ze niet ruilen met het diversiteitsbord.

Daarna **moet** je een actie uitvoeren: **Exploreren** of **Voorspellen**. De oriëntatie van de pijl op de tegel is enkel van belang als je exploreert (zie *Exploreren* hieronder).

EXPLOREREN

BEWEGEN

Alle reguliere beweegregels (zie pagina 4) blijven geldig, met volgende uitzonderingen:

- ☞ Kies één van je Quechua pionnen en begin de beweging door hem **1 veld in de richting van de pijl op de terreintegel** die je net op het diversiteitsbord plaatste te zetten. Na deze eerste stap mag je de pion optioneel verder verplaatsen zoals gewoonlijk.
- ☞ Tijdens de beweging kan een Quechua pion geen tweede keer door eenzelfde veld bewegen en kan hij niet stoppen op een gewastegel die al in het spel is.
- ☞ Je kan geen Quechua pion terughalen naar je persoonlijke voorraad. Eens je de Quechua pion op het bord plaatste, blijft deze op het bord voor de rest van het spel.

ONTDEKKEN

De ontdekkingsfase verloopt zoals tijdens de competitieve modus (zie pagina 5), met de volgende wijzigingen:

- ☞ Indien het diversiteitsbord een bepaald type terreintegel die je moet spelen niet beschikbaar heeft, moet iedereen toestemmen welke speler de tegel zal voorzien van één van zijn stapels. Plaats de terreintegel onmiddellijk op het speelbord onder de Quechua pion die net de ontdekking deed.
- ☞ In elk geval plaats je de diversiteitspion overeenkomstig verder op het diversiteitsbord en scoor je 🌟 voor je huidige terreindiversiteit (zie pagina 5).

REACTIE VAN DE OTOMA BEVOLKING

Eens je exploreeractie voorbij is, controleer je of er Otoma pionnen in dezelfde kolom of rij staan als die waar jouw Quechua pion zijn beweging eindigde. Indien dit het geval is, moet elk van deze Otoma pionnen bewogen worden; indien niet, verplaatst er geen enkele Otoma pion.

Elke Otoma pion die moet bewegen doet dit volgens de nabijheid ten opzichte van de Quechua pion die net bewoog. De Otoma pionnen **bewegen weg** van deze Quechua pion: de dichtstbijzijnde beweegt eerst, de verste als laatste. Indien er meerdere zich even ver bevinden, beslist iedereen gezamenlijk in welke volgorde ze moeten bewegen.

De Otoma pionnen bewegen net zoals in de solo modus (zie pagina 9).

Wanneer een Otoma pion een terreintegel en gewastegel onthult, ontvangt deze offerfiches volgens de basisregels. Indien dit type terreintegel niet meer beschikbaar is op het diversiteitsbord, moet iedereen overeenkomen welke speler de bovenste tegel van zijn stapel zal afgeven. Plaats de terreintegel rechtstreeks op het speelbord, onder de Otoma pion die net de ontdekking heeft gedaan.

Eens alle Otoma pionnen van de doelrij en -kolom bewogen hebben, start de volgende speler zijn beurt.

VOORSPELLEN

Voer voorspellingen uit zoals in de competitieve modus, behalve dat iedereen offerfiches deelt. Ongeacht het spelersaantal kan je ten allen tijde slechts één offerfiche van elke type hebben.

OFFEREN

Aan het einde van je beurt mag je een offer doen en overeenkomstig 🌟 scoren.

Elke keer je een offer doet, maakt de Otoma bevolking ook een offer door al hun offerfiches af te geven, indien ze er minstens 1 hebben.

Einde van het spel

Het spel eindigt als niemand nog tegels achter zijn zichtscherm heeft. De groep en de Otoma bevolking mogen nog één finaal offer doen. De Otoma bevolking scoort 1 🌟 voor elk veld op het speelbord zonder terreintegel. De groep wint indien ze meer 🌟 hebben dan de Otoma bevolking. Bij gelijkspel wint de Otoma bevolking.

Hieronder staan de basisconcepten van Tiwanaku op een eenvoudige manier om aan nieuwe spelers uit te leggen.

1 Stel de mogelijke samenstellingen van tegels die regio's vormen voor.



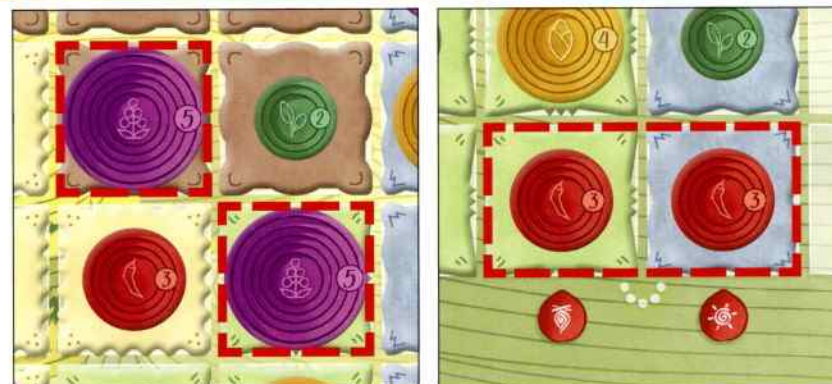
2 Verduidelijk de **restricties** van hoe regio's kunnen zijn ingeplant.



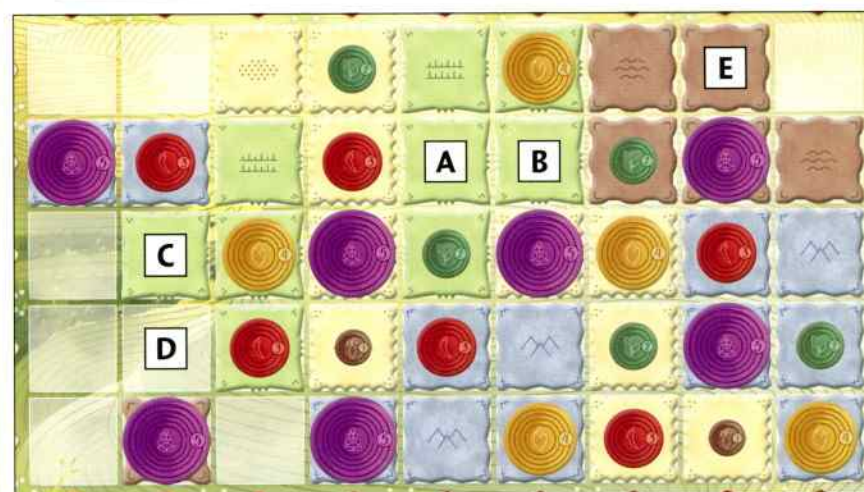
3 Leg de link uit tussen grootte van de regio en de gewassen die in de regio aanwezig zijn, alsook de samenstelling ervan.



4 Vermeld dat het **verboden** is om twee identieke gewassen naast elkaar te hebben.



5 Nodig nieuwe spelers tenslotte uit om de gewassen te achterhalen op velden A, B, C, D en E (verberg de antwoorden onder de illustratie!), door enkel gebruik te maken van de beschikbare informatie op de illustratie (de voorraad heeft nog 1 zand, 3 rots en 4 moddertegels); maak duidelijk dat «ontbrekende» informatie kan gededuceerd worden!



Deze QR code leidt naar een video die de correcte antwoorden stapsgewijs uitlegt.



www.sitdown-games.com

info@sitdown-games.com

[@SitDownGames](https://twitter.com/SitDownGames)

[@SitDownJeux](https://facebook.com/SitDownJeux)

[@SitDownGames](https://instagram.com/SitDownGames)

rue Sanson 4
BE-5310 Longchamps
Tel. +32 468 37 51 51

Een Sit Down ! spel gepubliceerd door Megalopole.
© Megalopole (2022). Alle rechten voorbehouden. Deze materialen kunnen enkel gebruikt worden voor privé entertainment. **OPGELET:** Niet geschikt voor kinderen onder de drie jaar. Dit spel bevat kleine onderdelen die ingeslikt of ingeademd kunnen worden. Behoud deze informatie. • Uitzicht is niet contractueel. Vormen en kleuren kunnen veranderen. • Elke reproductie van dit spel, in zijn geheel of gedeeltelijk, in eender welk medium, fysiek of elektronisch, is strikt verboden zonder de schriftelijke toelating van Megalopole.



ONTWERPER
Olivier GRÉGOIRE

ILLUSTRATOR
Raphaël SAMAKH

ONTWIKKELINGSMANAGER
Michaël DEROBERTMASURE

ARTISTIEK DIRECTEUR
Marie OOMS

GRAFISCH ARTIST
Anthony MOULINS

PROMOTIONEEL MANAGER
Sophie TROYE

PROJECTMANAGER
Didier DELHEZ

VERTALING
Arne DE CNODDER

OLIVIER

"Dank je wel, met heel mijn hart, aan mijn zus Isabelle. Zij inspireerde me met het mechanische concept voor dit spel en dank aan de mensen van Latijns-Amerika die me inspireerden voor het thema tijdens een lange reis doorheen dit ongelooflijke continent, rijk aan geschiedenis en mysteries. Dank aan de SNCF om me te overtuigen om beiden te combineren tijdens een «kleine» rustpauze op de terugrit in de trein van het Cannes International Games Festival. Dank aan de officiële speeltesters van Mardis Ludiques (in de Outpost in Brussel, België) en meer bepaald aan Al, Fnor en Eric voor hun talloze tests en aan Val voor de voortdurend ijverige en onwrikbare ondersteuning."

SIT DOWN!

bedankt de anonieme speeltesters en iedereen die de crowdfunding campagne op Kickstarter heeft gesteund!