

De Prinsen van Machu Picchu: Spelregels

SPELMATERIAAL

Houten onderdelen:

- 1 kalendersteen (oranje)
- 8 achthoekige offerstenen (lichtgrijs)
- Goederen:
38x lama, 28x coca, 28x keramiek, 28x textiel



Onderdelen voor de spelers:

- 60 arbeiders (houten schijven)
- 10 spelfiguren: 5x "verkenner", 5x "Incaprins")



- Spelbord (Duits/Engels)
- Spelregels (Duits/Engels)
- Verkorte spelregels (Duits/Engels)
- Historische gids over Machu Picchu (Duits/Engels)
- 28 offerkaarten

Uit te stansen onderdelen:

- 64 maïs fiches (met waarde 1 en 3)
- 6 maagden
- 5 priesters van de poema
- 4 priesters van de condor
- 5 overzichtskaarten
- 1 zonnefiche (geel, startspeler)
- 7 maanfiches (rond)

VERLOOP, DOEL EN EINDE VAN HET SPEL

Spelverloop in het kort

Elke speler beschikt op het spelbord over:

- 1 Incaprins voor het bepalen van zijn acties
- 1 verkenner om vooruit te gaan op het bergpad
- (meestal) meerdere arbeiders om goederen te maken

De spelers verplaatsen hun Incaprins door de 15 wijken van de stad. Door het betreden van een wijk wordt een bepaalde actie uitgelokt. In 5 districten kunnen arbeiders goederen produceren (maïs, lama's, coca, keramiek en textiel). Goederen laten toe om nieuwe arbeiders op het spelbord te plaatsen en om priesters en maagden in dienst te nemen.

Wanneer de priesters en maagden lama's aan de goden offeren, gaat de verkenner op het bergpad vooruit. Door het bereiken van de top van de berg (veld 20), krijgt de speler een bijkomende offerkaart. De verkenner begint dan weer onderaan het pad, op zoek naar de volgende offerkaart.

Offerkaarten leveren de spelers winstpunten op. De offerkaart hiernaast bijvoorbeeld, levert telkens één winstpunt op voor elke eigen arbeider die zich in de pottenbakkerswijk bevindt en bijkomend één winstpunt voor elke eigen priester van de poemacultus. De andere kaarten leveren op een vergelijkbare manier winstpunten op. De gouden figuren bovenaan de kaart, krijgen een bijzondere betekenis wanneer de Spanjaarden er in



slagen Macchu Picchu te veroveren.

Het spel volgt het ritme van de dag en de nacht: Arbeiders mogen slechts één keer per dag iets produceren en in elke tempel kan slechts één keer per dag geofferd worden. De nacht vormt onder andere een moment van rust voor de arbeiders, priesters en maagden zodat zij de volgende dag weer goederen kunnen produceren en offers brengen.

Einde van het spel

Het spel kan op twee manieren eindigen:

Met de redding van Machu Picchu: Van zodra alle 15 priesters en maagden in dienst van de spelers zijn, eindigt het spel onmiddellijk. De Inca's zijn er dan in geslaagd zich bij de zonnegod Tayta Inti in de gunst te werken. Met diens hulp blijft Machu Picchu voorgoed verborgen voor de Spanjaarden. De speler met de meeste punten wint het spel.

Met de verovering door de Spanjaarden: Aan het einde van 9^{de} dag bereiken de Spanjaarden de toegang tot Machu Picchu. Daar de Spanjaarden op het goud van de Inca's uit zijn, vermenigvuldigt de speler met het meeste goud zijn puntenaantal met drie en die met het op-één-na-meeste goud vermenigvuldigt zijn punten met twee. Voor de andere spelers verandert er niets. De hoeveelheid goud is rechtsboven op de offerkaarten aangeduid.

Hoe de puntentelling precies verloopt, wordt aan het einde van de spelregels uitvoerig beschreven.

HET SPEL KLAARZETTEN

De 15 priesters en maagden worden op de daarvoor voorziene vakken rechtsboven op het spelbord gelegd.



De markt rechtsonder op het spelbord wordt van 8 goederen voorzien: 2 van elke soort, telkens op de beide bovenste velden van de kolommen.



De 28 offerkaarten worden geschud en als blinde stapel op het spelbord gelegd.

Het zonnefiche wordt op de maan gelegd en de zeven ronde maan-fiches worden in de buurt van het zonnefiche gelegd.



In de vier tempels op het spelbord (oranje) wordt telkens één offersteen (lichtgrijs) geplaatst.

In elk van de vijf arbeiderswijken wordt als bonus één productie-eenheid van de goederen in kwestie gelegd (3 maïs vormen één productie-eenheid):

- 3 maïs op de maïsterrassen
- 1 lama op de lamaweide
- 1 coca op de cocaplantage
- 1 keramiek in de pottenbakkerswijk
- 1 textiel in het district van de wevers

De oranje kalendersteen wordt onderaan de kalender (links op het bord) gezet:

- bij 2 spelers op dag 1
- bij 3 spelers op dag 2
- bij 4 of 5 spelers op dag 3

Op elk maansymbool van de nachten die voor de kalendersteen liggen, wordt 1 maïs gelegd. De afbeelding rechts toont de opstelling bij 4 of 5 spelers.



AANVANG VAN HET SPEL

Uitrusting van de spelers

Elke speler ontvangt bij aanvang van het spel:

3 maïs + 1 lama + 1 coca + 1 keramiek + 1 textiel



De rest van de goederen vormt de algemene voorraad. De spelers leggen hun goederen in de loop van het spel zichtbaar voor zich neer.

Naargelang het aantal spelers ontvangt iedere speler een aantal arbeiders (ronde, houten schijven) van zijn kleur in zijn voorraad:

- bij 5 spelers: 8 arbeiders
- bij 4 spelers: 9 arbeiders
- bij 3 spelers: 10 arbeiders
- bij 2 spelers: 12 arbeiders

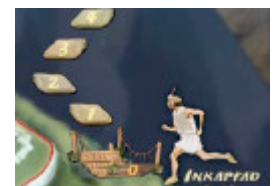
SPILERS	START	INKA
5	3	8
4	3	9
3	2	10
2	1	12

De niet benodigde arbeiders worden meteen in de doos opgeborgen.

Elke speler krijgt bij aanvang één offerkaart. De spelers houden hun offerkaarten geheim voor de andere spelers.

Startspeler bepalen

De spelers beslissen welke speler de startspeler wordt.



De startspeler zet één van zijn beide spelfiguren op het eerste veld van het bergpad. De tweede speler plaatst één van zijn figuren op veld 2, de derde op veld 3, enz. Deze spelfiguren worden de "verkenner" genoemd.

De eerste arbeider inzetten

De startspeler plaatst één eigen arbeider op het spelbord. Daarbij kan hij kiezen uit deze vijf beroepen:

- Maïsboer (arbeider op de maïsterrassen)
- Lamaherder (arbeider op de lamaweide)
- Cocaboer (arbeider in de cocaplantage)
- Pottenbakker (arbeider in de pottenbakkerswijk)
- Wever (arbeider in de wijk van de wevers)

AANVANG VAN HET SPEL (VERVOLG)

De andere spelers plaatsen om beurten eveneens een eigen arbeider naar keuze op het spelbord. De keuze is volledig vrij. Ieder mag voor zijn arbeider een beroep uitkiezen dat al door een andere speler gekozen werd.

De eerste actie uitkiezen

De startspeler zet in zijn eerste beurt zijn tweede spelfiguur ("Incaprins") in een willekeurige wijk op het spelbord en lokt op die manier de bijhorende actie uit. Daarna volgen de andere spelers in uurwijzerzin.

Verplaatsen van de Incaprins

Vanaf dan verplaatsen de spelers om beurten hun Incaprins, tot het spel beëindigd is. In elke beurt mag een speler:

- zijn Incaprins kosteloos in een **aangrenzende wijk** zetten, ofwel
- een lama afgeven en zijn Incaprins in een **willekeurige andere wijk** zetten, ofwel
- zijn Incaprins in **dezelfde wijk** laten staan. In dit geval neemt de speler een maanfiche van het bord, maar mag hij de actie van het stadsdistrict niet uitvoeren.

DE STADSWIJKEN

In 9 van de 15 stadswijken kan per dag slechts eenmaal een actie uitgelokt worden. Het gaat om de **vijf wijken voor het produceren van goederen** (rond of vierkant symbool) en de **vier tempels** (achthoekig symbool). 's Nachts wordt in elk van deze wijken één productie-eenheid van het goed in kwestie of, in de tempels, een offersteen gelegd. Wanneer een Incaprins één van deze negen wijken betreedt, ontvangt hij deze bonus. Gedurende de rest van de dag mogen de Incaprins deze wijken wel nog bezoeken, maar dan kan daar voor de duur van die dag niet meer geproduceerd of geofferd worden.

Vijf arbeiderswijken voor productie van goederen:

Maïsterrassen / Lamaweide / Cocaplantage / Pottenbakkerswijk / Weverswijk

Wanneer een Incaprins één van deze vijf stadswijken betreedt, ontvangt de speler de totale bonus die in de wijk ligt. Aansluitend mogen alle eigen en vreemde arbeiders in deze wijk goederen produceren. De maïsboeren produceren telkens 3 maïs. In de andere wijken produceren de arbeiders telkens 1 lama, 1 coca, 1 keramiek of 1 textiel, maar daarvoor moeten ze telkens 1 maïs betalen!

Voorbeeld:

Blauw betreedt met zijn Incaprins de cocaplantage en neemt de bonus van 2 coca die in de plantage liggen. Daarenboven mogen alle aanwezige arbeiders in de plantage produceren. Geel betaalt 1 maïs aan de voorraad voor 1 coca uit de voorraad. Ook blauw betaalt 1 maïs voor 1 coca en rood 2 maïs voor 2 coca.



Het is niet verplicht om arbeiders goederen te laten produceren. Wanneer een speler geen maïs kan of wil afgeven, laat hij zijn arbeider eenvoudigweg niet produceren. Enkel wanneer er nog een bonus te halen valt in een wijk, kan er geproduceerd worden. In het andere geval hebben de arbeiders hun dagtaak al volbracht.

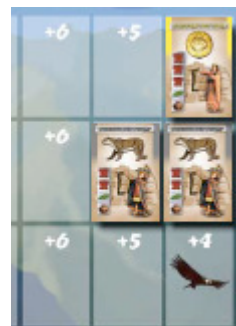
Vier districten om offers te brengen:

Tempels

Wanneer een Incaprins één van de 4 tempels betreedt, neemt de speler alle aanwezige offerstenen uit de tempel en plaatst zijn verkenner 3 velden voorwaarts op het bergpad en legt daarna de offerstenen weer in de bank. Aansluitend mogen de spelers in deze tempel offers brengen. De spelers doen dit beurtelings in uurwijzerzin, te beginnen met de speler die actie uitgelokt heeft. Enkel indien er één of meer offerstenen in de tempel stonden, mag er geofferd worden.

In de tempels van de condor, de poema en de zon offeren de spelers lama's.

Deze offers worden door de priesters of maagden gebracht. Wordt bijvoorbeeld de tempel van de condor betreden, mogen alle condorpriesters telkens 1 lama offeren. Elke speler mag voor elke eigen condorpriester 1 lama aan de bank betalen en daarvoor zijn verkenner op het bergpad naar voren plaatsen. Het aantal velden is telkens gelijk aan het laagste zichtbare getal rechts boven op het spelbord voor de priester of maagd in kwestie. In het voorbeeld hiernaast levert het offeren van een lama door een condorpriester 4 velden op het bergpad op. Had men de tempel van de poema betreden, zou dit 6 stappen op



DE STADSWIJKEN (VERVOLG)

het bergpad opgeleverd hebben en bij de zonnetempel had elke maagd een lama kunnen offeren in ruil voor 5 stappen op het bergpad.

Voorbeeld:

Onderstaand schema geeft een overzicht van de priesters en maagden van elk van de spelers. Ook hun lamavoorraad is aangegeven.

Blauw	Geel	Rood
		
		



Hiernaast is de situatie op het spelbord bij de maagden weergegeven.

Blauw betreedt met zijn Incaprin de zonnetempel. Daar staan twee offerstenen, waardoor de verkenner van blauw op het bergpad 6 velden vooruit mag. Nu mogen alle maagden lama's offeren. Geel offert 1 lama – want heeft slechts één maagd – en gaat 7 velden vooruit op het bergpad. Rood heeft wel 2 maagden, maar slechts 1 lama en offert deze om 7 velden vooruit te gaan. Als rood een tweede lama gehad zou hebben, had het deze ook kunnen offeren om in totaal 14 stappen vooruit te gaan. Blauw kan zijn lama niet offeren omdat hij geen enkele maagd in dienst heeft.

Hoofdtempel: hier mogen alle spelers goederen offeren. Of ze op dat ogenblik priesters en/of maagden bezitten, speelt daarbij geen rol. Elke speler mag van elk goed (3 maïs tellen als één eenheid) slechts één eenheid offeren. Een speler kan dus maximaal 5 goederen offeren. Voor elk afgegeven goed, gaat de verkenner 2 velden vooruit op het bergpad. Offert een speler bijvoorbeeld 1 lama, 1 textiel en 3 maïs, zijn dit 3 goedereneenheden en gaat zijn verkenner 6 velden vooruit op het bergpad.

Twee wijken voor het inbrengen van nieuwe arbeiders:

Hut van de wachtpost / Paleis van de koning

Hier kan de speler houten schijven uit zijn voorraad als arbeiders inzetten in de arbeiderswijken. Om een arbeider in te zetten, moet de speler telkens twee specifieke goederen aan de bank betalen. Daarna legt hij zijn Inca in de overeenkomstige wijk op het spelbord.

Welke goederen precies betaald moeten worden, is aangegeven in de tabel hiernaast. Deze staat ook op de overzichtskaarten van de spelers.

Maïsboeren en lamaherders kunnen enkel ingezet worden als de speler zich in de **hut van de wachtpost** bevindt. Voor cocaboeren, pottenbakkers en wevers moet de speler zich in het **paleis van de koning**

Wijk	Inca inzetten	
	Waar	Prijs
	Hut van de wachtpost	 
	Hut van de wachtpost	 
	Paleis van de koning	 
	Paleis van de koning	 
	Paleis van de koning	 

bevinden. In eenzelfde beurt mag een speler slechts één arbeider per arbeiderswijk inzetten. Als een speler geen arbeiders meer op voorraad heeft, kan hij er ook geen inzetten. Voor het overige zijn er geen beperkingen voor wat het totale aantal arbeiders in een wijk betreft.

Voorbeeld:

De rode Incaprin betreedt het paleis van de koning. Rood betaalt 1 keramiek en 1 textiel aan de bank voor het inzetten van een cocaboer en 1 coca en 1 keramiek voor het inzetten van een wever. Daarop legt hij telkens een houten schijf in de wijk van de wevers en op de cocaplantage. Mits de overeenkomstige betaling, had hij in deze beurt ook nog een pottenbakker kunnen inzetten.

Geheugensteuntje:

In het paleis van de koning heeft men voor het inzetten telkens de twee andere goederen nodig.

Ook in de hut van de wachtpost betaalt men telkens het andere goed (maïs of lama). Daarenboven heeft de lamaherder coca nodig (om de tijd te verdrijven) en de maïsboer heeft ook nog een kruik van keramiek nodig (om de maïs in te bewaren).

DE STADSWIJKEN (VERVOLG)

Twee wijken voor het in dienst nemen van priesters en maagden:

Huis der maagden / Huis der priesters

Hier kan een speler respectievelijk maagden en priesters in dienst nemen. Tijdens zijn beurt kan een speler slechts één maagd of priester verwerven. De benodigde goederen zijn afgebeeld op de maagden- en priesterkaarten en worden aan de bank betaald. De meest linkse maagd of priester wordt uit de overeenkomstige rij op het spelbord genomen en zichtbaar voor de speler neergelegd.

Voorbeeld:

De gele Incaprins betreedt het huis der priesters. Geel kan nu ofwel een poemapriester of een condorpriester verwerven. Hij opteert voor de poemapriester en betaalt 2 textiel, 1 coca en 1 keramiek aan de bank. Daarna neemt hij de meest linkse poemapriester van het bord, waardoor het cijfer '5' op het spelbord verschijnt.

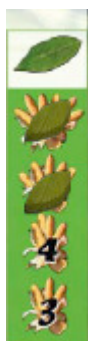


Bijzondere acties in twee wijken:

Marktplaats

Hier kan de speler onbeperkt goederen verhandelen met de bank. Verkochte goederen worden op de markttabel op het spelbord gelegd. Gekochte goederen worden uit de tabel genomen. Op die manier verandert automatisch de prijs van de goederen, die in maïs opgegeven is (de beschaving van de Inca's kende immers geen geld). Is een kolom van de markt leeg, kan men van de bank nog steeds goederen van deze soort kopen tegen betaling van telkens 6 maïs. Is een kolom helemaal vol, kan men deze nog steeds goederen aan de bank verkopen voor een prijs van 3 maïs.

Wil een speler in de situatie hiernaast één coca verkopen, legt hij het coca-fiche op het hoogste, onbezette getal – op de '4' dus – en ontvangt hij 4 maïs van de bank. Wil hij 2 coca-bladeren verkopen, legt hij het eerste op de '4' en het tweede op de '3'. Hij ontvangt in totaal 7 maïs van de bank. Hij kan daarna nog bijkomende cocabladeren verkopen, in ruil voor 3 maïs voor elk cocablad. Deze bladeren worden dan bij de



voorraad van de bank gevoegd. Wil hij daarentegen coca kopen, neemt hij het onderste cocablad uit de kolom en betaalt hij 5 maïs (het getal onder het weggenomen blad) aan de bank. Wil hij 2 cocabladeren kopen, neemt hij beide fiches uit de markt en betaalt hij 11 maïs aan de bank. Bijkomende cocabladeren kosten telkens nog 6 maïs.

Alvorens goederen te verhandelen, mag de speler één fiche van een goed naar keuze van de markt nemen en in de bank leggen of één fiche van een goed uit de bank nemen en in de markt leggen om op die manier de prijs naar zijn hand te zetten.

Voorbeeld:

De actuele marktsituatie is in de afbeelding hiernaast weergegeven. Een speler gaat met zijn Incaprins naar het marktplaats en wil 2 textiel en 1 coca verkopen en bovendien 1 keramiek en 1 lama kopen. Hij neemt eerst een textiel van de markt en legt het in de bank. Daarna verkoopt hij zijn beide textiel voor 5 en 4 maïs en legt hij beide fiches in de markttabel. Ook het cocablad legt hij in de markttabel. Hiervoor ontvangt hij 5 maïs. Hij neemt een lama van de markt en betaalt daarvoor 4 maïs. Ten slotte betaalt hij 6 maïs voor 1 keramiek.



Zonnewijzer

Een speler kan één eigen arbeider die zich reeds op het spelbord bevindt naar de zonnewijzer sturen. De arbeider blijft bij de zonnewijzer tot de avond valt. De speler neemt een ronde, houten schijf van zijn eigen kleur uit één van de arbeiderswijk en legt deze bij de zonnewijzer. Tijdens de nacht nemen de spelers de arbeiders die zich bij de zonnewijzer bevinden weer in hun voorraad. Op dat ogenblik ontvangen ze voor elke teruggenomen arbeider 3 verschillende goederen naar keuze van de bank en mogen ze hun verkenners bovendien 3 velden vooruit plaatsen op het bergpad.

Tip:

De zonnewijzer is de enige mogelijkheid om in de loop van het spel arbeiders terug te krijgen en ze een andere bestemming te geven! Dit kan belangrijk zijn om de eigen offerkaarten te optimaliseren voor de puntentelling aan het einde.

HET BERGPAD



In het bijzonder door het brengen van offers in de tempels kunnen de spelers hun verkenner op het bergpad vooruit zetten. Telkens wanneer een verkenner de opslagplaats voor maïs (7) bereikt, krijgt de speler in kwestie 3 maïs uit de bank. Bij het bereiken van de lamastal (13) ontvangt de speler 1 lama uit de bank.

Wanneer een speler de bergtop (20) bereikt, neemt hij de 3 offerkaarten van de blinde stapel en legt hij 2 kaarten uit zijn hand weer onder de stapel. Een speler kan op die manier zelfs kaarten terugleggen die hij van tevoren al op de hand had. Offerkaarten worden steeds geheim gehouden voor de andere spelers. Zij mogen wel vragen hoeveel offerkaarten een speler bezit. Wanneer een

verkenner de bergtop (20) bereikt, wordt hij weer onderaan het bergpad (0) gezet. Wanneer hij bv. op veld 18 staat en 5 stappen mag doen, komt hij uiteindelijk op veld 3 terecht.

De lama en maïs die een speler op het bergpad verwerft, worden pas aan het einde van zijn beurt uitbetaald. Een speler kan dus de lama die hij van het bergpad zou ontvangen, dus niet meteen in dezelfde beurt weer offeren.

Voorbeeld:

De verkenner van een speler staat op het veld "12". Na het brengen van een offer gaat de verkenner 15 velden vooruit. Tot aan de bergtop (20) zijn het nog 8 stappen. Er blijven dus nog 7 stappen over, zodat hij uiteindelijk op het veld "7" terecht komt. De speler krijgt vervolgens 1 lama omdat hij de lamastal gepasseerd is, hij neemt 3 offerkaarten en legt 2 kaarten onderaan de stapel. Omdat hij ook de maïsschuur passeert, ontvangt de speler bovendien nog 3 maïs/

DAG EN NACHT

Het einde van een dag

Zoals hierboven reeds beschreven, mag een speler beslissen om zijn Incaprins niet te verplaatsen. In dat geval neemt de speler een maanfiche van het spelbord. Hierdoor wordt echter nooit een actie uitgelokt, ook niet in de stadswijken die meerdere keren in één dag geactiveerd kunnen worden.

In totaal zijn er 7 maanfiches. De speler die het derde maanfiche van het spelbord neemt (er liggen dan nog 4 maanfiches op het bord), luidt daarmee het einde van de dag in. Hij neemt bovendien het startspelerfiche (zonnefiche) van het spelbord en legt het bij zich, zodat de maan aan de hemel zichtbaar wordt. De andere spelers komen nu allen nog één keer aan de beurt. De laatste van hen, mag na zijn beurt het eerstvolgende maïsfiche van de kalender nemen. Het maansymbool is nu zichtbaar en geeft aan dat het nacht geworden is. De gebeurtenissen tijdens de nacht (zie hieronder) worden nu uitgevoerd. De speler met het startspelerfiche, is bij het begin van de volgende dag als eerste aan de beurt.

Gebeurtenissen tijdens de nacht

Tijdens de nacht vinden de volgende gebeurtenissen plaats:

- **Maanfiches:** de spelers ruilen hun verzamelde maanfiches in en leggen deze terug op het spelbord. De fiches zijn ofwel 2 resp. 3 stappen op het bergpad waard of de

goederen die op het fiche afgebeeld staan. Behalve voor het maïs moet voor de andere goederen – zoals bij het produceren van goederen – telkens 1 maïs in de voorraad gelegd worden. Bezit een speler het maanfiche met de 3 maïs, mag hij deze eerst inruilen en vervolgens de ontvangen maïs gebruiken om de goederen van de andere maanfiches te produceren.

- **Zonnewijzer:** De spelers nemen de arbeiders die ze in de loop van de dag bij de zonnewijzer geplaatst hebben terug in hun persoonlijke voorraad en ontvangen voor elke arbeider 3 verschillende goederen naar keuze uit de algemene voorraad én mag bovendien met zijn verkenner 3 velden vooruit gaan op het bergpad.
- **9x bonus:** Er worden 9 nieuwe bonussen op het spelbord gelegd. In elk van de 4 tempels wordt één (bijkomende) offersteen geplaatst en in elk van de 5 productiewijken wordt telkens één (bijkomende) eenheid van het goed in kwestie gelegd:
 - 3 maïs op de maïsterrassen,
 - 1 lama in de lamaweide,
 - 1 coca in de cocaplantage,
 - 1 keramiek in de pottenbakkerswijk en
 - 1 textiel in het weversdistrict.

Belangrijk: Wanneer er al 2 bonussen in een bepaalde stadswijk aanwezig zijn, wordt hier in geen geval een derde, bijkomende bonuseenheid gelegd!

DAG EN NACHT (VERVOLG)

- **Kalendersteen:** De kalendersteen wordt één veld verder, op de volgende dag gezet. De startspeler bedekt met het zonnefiche opnieuw de maan op het spelbord en is als eerste van de nieuwe dag aan de beurt.
- **Maanfiches:** Het voordeel van een maanfiche wordt onmiddellijk uitgekeerd. Wie bv. het maanfiche met de lama neemt, mag in ruil voor 1 maïs meteen 1 lama uit de voorraad nemen. Het maanfiche blijft voor de speler liggen.
- **Zonnewijzer:** Ook de voordelen voor de arbeiders bij de zonnewijzer worden onmiddellijk toegekend wanneer een speler één van zijn arbeiders bij de zonnewijzer plaatst. Het houten fiche blijft bij de zonnewijzer liggen.

Bijzondere regels voor de laatste dag (9^{de} dag)

Aangezien op de laatste dag geen nieuwe nacht meer volgt, gelden op de laatste dag enkele bijzondere regels voor de maanfiches en de zonnewijzer:

EINDE VAN HET SPEL

De redding van Machu Picchu

Van zodra **alle 15 priesters en maagden in het bezit van de spelers** zijn en er dus geen meer op het spelbord liggen, eindigt het spel onmiddellijk na de beurt van de speler die de laatste kaart (priester/maagd) van het spelbord nam.

Het spel eindigt ook onmiddellijk na de beurt waarin de **stapel met offerkaarten volledig opgebruikt** werd. Indien een speler in deze beurt nog recht zou hebben op een bijkomende offerkaart, ontvangt hij in de plaats daarvoor 3 winstpunten.

In beide gevallen zijn de spelers er in geslaagd de god Taya Intl gunstig te stemmen zodat Machu Picchu voorgoed voor de Spanjaarden verborgen blijft. De speler met de meeste winstpunten wint het spel.

Verovering door de Spanjaarden

Wanneer de spelers er niet in slagen om de stad Machu Picchu te vrijwaren, eindigt het spel aan het einde van de negende dag (dus wanneer op de negende dag een speler het derde maanfiche wegnam en de andere spelers hun laatste beurt uitgevoerd hebben). In dit geval hebben de Spanjaarden de stad Machu Picchu ontdekt en veroverd. Zij hebben het vooral op het goud van de Inca's voorzien. Naargelang het aantal gouden figuren op de offerkaarten van de spelers, worden de winstpunten met factor 1, 2 of 3 vermenigvuldigd. De speler met de hoogste score na vermenigvuldiging, wint het spel.

Winstpunten berekenen

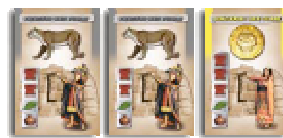
De winstpunten van de spelers worden op de volgende manier berekend:

Elk symbool op de gewonnen offerkaarten levert 1 punt op voor elke arbeider die de speler in de overeenkomstige wijk op het spelbord heeft of voor elke overeenkomstige priester/maagd die een speler bezit. Ook de positie van de verkenner op het bergpad levert de spelers nog punten op: 1

punt voor elke bereikte opslagplaats ("7-12": 1 winstpunt, "13-19": 2 winstpunten).

Voor het bepalen van de winstpunten leggen de spelers hun offerkaarten naast elkaar. In het voorbeeld hieronder heeft de speler met zijn offerkaarten in totaal 1 maïs-, 2 coca-, 2 textiel- en 3 poemasymbolen verzameld. Het tabelletje hiernaast geeft weer over hoeveel arbeiders de speler (blauw) in elke wijk beschikt. Hij bezit ook 2 priesters van de poema en één maagd.





Nu worden de punten in de volgorde van de offerkaarten geteld. In totaal tonen de kaarten 1 maïssymbool. Elk van de 2 maïstelers van de speler zijn dus 1 punt waard ($1 \times 2 = 2$ winstpunten). De offerkaarten tonen geen lamasymbool. Voor zijn herder krijgt de speler dus geen punten. De beide cocasymbolen leveren $2 \times 1 = 2$ winstpunten en de beide textielsymbolen $2 \times 3 = 6$ winstpunten op. De poemasymbolen en -priesters zijn ten slotte $3 \times 2 = 6$ punten waard. We gaan er bovendien van uit dat de verkenner van de blauwe speler op het veld "11" van het bergpad staat. Deze brengt dus nog 1 winstpunt op.

De totale score van deze speler bedraagt dus: $2 + 2 + 6 + 6 + 1 = 17$ winstpunten. Dit puntentaal wordt met behulp van de Incaprins van de speler op de puntenlijst rondom het spelbord aangeduid.

Winnaar wanneer Machu Picchu gered werd

De speler met de meeste punten wint het spel. In geval van gelijke stand, wint de speler met de meeste goederen (waarbij 3 maïs = 1 goed).

EINDE VAN HET SPEL (VERVOLG)

Winnaar bij verovering van Machu Picchu

Ook wanneer de Spanjaarden Machu Picchu veroveren, worden de winstpunten geteld zoals hierboven beschreven. Nu wordt echter ook rekening gehouden met het goud op de verzamelde offerkaarten. Het aantal gouden figuren is rechts boven op de offerkaarten afgebeeld. In het voorbeeld hiernaast gaat het om:

$$5 + 5 + 3 + 5 = 18 \text{ goud.}$$

Bovendien levert ook elke bereikte opslagplaats op het bergpad 1 extra goud op. Als de verkenner van de speler uit het voorbeeld zich op het veld "11" van het bergpad bevindt, heeft deze speler dus $18 + 1 = 19$ goud.

De winstpunten worden nu met factor 3 vermenigvuldigd



voor de speler(s) met het meeste goud. De speler(s) met het op één na meeste goud vermenigvuldigen hun winstpunten met factor 2. De andere spelers mogen hun winstpunten niet vermenigvuldigen. (Hebben twee of meer spelers evenveel goud verzameld, mogen alle betrokken spelers hun punten vermenigvuldigen).

In geval van gelijke stand, is opnieuw het aantal goederen beslissend voor de overwinning.

Voorbeeld bij verovering van Machu Picchu:

Speler	Punten	Goud	Factor	Eindscore
Blauw	17	19	3	51
Groen	34	12	1	34
Rood	18	17	2	36
Geel	27	17	2	54

In dit geval heeft geel de hoogste eindscore en wint het spel.

VAAK GESTELDE VRAGEN (FAQ)

Wat is het meest waarschijnlijk: de redding van Machu Picchu of de verovering door de Spanjaarden?

Dat hangt steeds van de spelers af: Wanneer de arbeiders hard en efficiënt werken, zullen de spelers gemakkelijker priesters en maagden in dienst kunnen nemen. Wanneer zij minder hard werken en vroegtijdig maanfiches nemen, wordt de verovering door de Spanjaarden steeds waarschijnlijker. Omdat het enige ervaring vergt om de arbeiders zo efficiënt mogelijk in te zetten, is de kans op een verovering door de Spanjaarden groter tijdens de eerste partijen.

Mag ik een bonuseenheid nemen zonder zelf in de betreffende stadswijk vertegenwoordigd te zijn?

Ja, het is niet noodzakelijk om een arbeider, priester of maagd van de betrokken wijk te bezitten om de bonus voor het uitlokken van de actie te kunnen incasseren.

Kunnen spelers onderling goederen ruilen?

Neen, het is ook niet toegestaan om goederen te lenen, te schenken of op een andere manier met elkaar te onder-

handelen. De enige ruilmogelijkheid is met de bank op het marktplein.

Kan een Incaprins blijven staan en dezelfde actie nogmaals uitvoeren?

Neen: wanneer de Incaprins niet verplaatst wordt, kan de actie niet uitgevoerd worden. (Dit kan ook niet tegen afgifte van een lama). De speler ontvangt wel een maanfiche als hij zijn Incaprins niet verplaatst. Wanneer de Incaprins van een speler zich bv. al in het huis der priesters bevindt en hij opnieuw een priester in dienst wil nemen, moet hij eerst het huis verlaten en in een latere beurt terugkeren.

Is het altijd zinvol om te offeren?

Bij het brengen van offers in de hoofdtempel moeten de spelers voorzichtig zijn. Vooral tijdens de eerste dagen zijn de goederen nodig om een goede positie uit te bouwen. Het is daarentegen wel zinvol om in de andere tempels lama's te offeren, telkens wanneer deze mogelijkheid zich aandient.

DANKWOORD

Waarom een spel over Machu Picchu? Het is een fantastisch oord: mysterieus, inspirerend en gelegen in Peru, het land waar mijn echtgenote Kathia vandaan komt. Te veel mensen hebben bijgedragen aan de ontwikkeling van dit spel dat het onmogelijk is om ze allen bij naam te noemen. Zonder de hulp van Peter Dörsam was ik alleszins verloren. Enkele mensen

die ik in het bijzonder wil bedanken, staan vermeld in de rand van het deksel van de speldoos. Alle anderen medewerkers ben ik echter even dankbaar! Het was een prettige samenwerking en het ganse team wenst je veel spelplezier.

Hamburg, September 2008 Mac Gerdt

Meer informatie: www.pd-verlag.de/mp