

PENDULUM

Toen de goden de wereld, Dünya (Djoenje), creëerden, gaven ze deze geen orde mee. Geweld regeerde en alleen de sterken lukte het om te overleven. Dit was het Tijdperk van de Chaos.

De draken werkten zich op tot een verschrikkelijke macht. Omdat ze uiteindelijk door niemand te stoppen waren, claimden ze de heerschappij over Dünya. Ze creëerden weliswaar orde in de wereld, maar een van leed en ellende. Dit was het Tijdperk van de Duisternis.

Uiteindelijk kreeg één man, Surcil, waardering van Gahael, de god van de veranderende seizoenen en de hoeder van de tijd. Gahael gaf Surcil een deel van zijn krachten en maakte hem onsterfelijk. Surcil wierp de onderdrukingsheerschappij van de draken omver. Hij werd de Tijdloze Koning en heerste eeuwenlang over Dünya, waarbij hij vrede wist te handhaven. Dit was het Tijdperk van de Orde.

Nu is de Tijdloze Koning verdwenen en in zijn rijk heerst wanorde. Niemand lijkt te weten waarom hij is weggegaan of welk lot hem is overkomen, maar er circuleren geheimzinnige geruchten. De politieke touwtjes waaraan hij door de jaren heen zo subtiel heeft getrokken, begonnen te rafelen en leidden tot een onstabiel machtsvacuüm. Dit was het Tijdperk van Verandering.

Toen Gahael de Tijdloze Koning zijn krachten gaf, smeedde hij ook een grote ijzeren klok, die op het Grote Plein van Montbrielle werd neergezet. Gahael verklaarde dat de klok zou lopen zolang de Tijdloze Koning regeerde. Met zijn verdwijning is de klok tot stilstand gekomen. De ijzeren slinger hangt bewegingloos onder het gegraveerde glas van de wijzerplaat. Niemand kan de klok weer laten lopen. Legenden voorspellen dat als een leider werkelijk de Tijdloze Koning opvolgt, hij naar het Grote Plein zal gaan en de slinger een duw zal geven om de klok weer te laten lopen en het begin van een nieuw tijdperk in te luiden.

In Pendulum is iedere speler een machtig lid van een adellijke familie, die ernaar streeft om de Tijdloze Koning op te volgen en de ware heerser van Dünya te worden. Iedere man of vrouw van adel in het spel is uniek. De spelers geven real-time hun werkers opdrachten, voeren krijgslisten uit en breiden de provincies in hun domein uit om middelen te verkrijgen en op de 4 overwinningssporen vooruit te gaan: macht, prestige, populariteit en legendarische prestaties. Gebruik je tijd verstandig, want de speler die tijdens de laatste raadsbijeenkomst laat zien dat hij het meest geschikt is om te regeren, wordt tot nieuwe Tijdloze Heerser benoemd!

Pendulum is een real-time strategisch spel zonder beurten voor 1-5 spelers. De spelers moeten werkelijke tijd als middel inzetten om hun strategie uit te voeren en hun tegenstanders te overtreffen, waarbij ze tijd enerzijds nodig hebben om verschillende soorten acties uit te voeren, maar anderzijds ook om na te denken en te plannen. Sneller is niet altijd beter! De winnaar is niet diegene die het snelst handelt, maar hij die zijn tijd het beste beheert en investeert.

Het spelverloop in Pendulum kan afwijken van wat de spelers van andere strategische spellen gewend zijn. Afgezien van de raadsfase zijn er geen beurten of stappen die de spelers in volgorde doorlopen. Iedere speler moet zijn acties zelf kiezen en afhandelen. Daardoor moeten alle spelers de spelregels volledig begrijpen om het spel te kunnen spelen. Is dit het eerste spel voor ten minste 1 speler, dan raden we met klem aan om ten minste 1 ronde zonder zandlopers te spelen (zie blz. 20).

SPEELMATERIAAL

- A** 1 speelbord
- B** 1 raadstableau
- C** 5 spelerstableaus (dubbelzijdig)
- D** 10 fiches "10 stemmen" (2 per speler)
- E** 1 zandloperstableau (optioneel)

KAARTEN

- 5 overzichtskaarten voor gevorderde karakters

- 5 actieoverzichtskaarten (1 per speler)

- 1 raadsoverzichtstegel

- 56 provinciekaarten

- 10 prestatiekaarten

- 40 krijgsliskaarten (4 per karakter)

- 1 raadsbeloningskaart voor grote werkers

- 25 raadsbeloningskaarten

- 5 laatste raadsbeloningskaarten


KUNSTSTOF SPEELSTUKKEN

- 15 gewone werkers (3 per speler)

- 10 grote werkers (2 per speler)

- 20 puntenstenen (4 per speler)

- 5 zeshoekige privilegestenen (1 per speler)

- 5 achthoekige prestatiestenen (1 per speler)

- 150 middenstenen (50 van elk, 10 van elk per speler)




- 50 stemstenen

- 3 tijdstenen

- 1 legendarische prestatiesteen

- 1 extra tijdsteen (optioneel)
dient voor spellen zonder zandlopers


ZANDLOPERS

- 1 paarse van 3 minuten

- 1 groene van 2 minuten

- 1 zwarte van 45 seconden


ALGEMENE VOORBEREIDING

- 1** Leg het speelbord **(A)** midden op tafel. De ene kant is bedoeld voor 1-3 spelers, de andere kant voor 4-5 spelers.
- 2** Leg het raadstableau **(B)** ergens op tafel en de raadsoverzichtstegel ernaast.
- 3** Zet elk van de 3 zandlopers op de gouden cirkel in de bovenste rij van het actiegebied met dezelfde kleur (het paarse gebied bevat 2 gouden cirkels per rij; zet de zandloper op een cirkel naar keuze in de bovenste rij). Leg op elk van de vrijgebleven gouden cirkels in het paarse actiegebied 1 paarse tijdsteen.
- 4** Schud de 10 prestatiekaarten en leg deze gedekt op het daarvoor bedoelde veld op het speelbord. Draai de bovenste kaart om en leg de legendarische prestatiesteen midden op de kaart.

PROVINCIEKAARTEN

- 5** Schud de provinciekaarten en leg ze als gedekte stapel op het provinciegebied. Leg de bovenste 4 kaarten open in het aanbod.

KRIJGSLISKAARTEN

- 6** Iedere speler krijgt de krijgsliskaarten met het symbool van het karakter dat hij/zij speelt (dit symbool staat op de achterkant van de kaarten en rechtsonder op de voorkant van elke kaart; zie ook blz. 4).

RAADSBELONINGSKAARTEN

- 7** Leg de stadsbeloningskaart voor grote werkers op het daarvoor bedoelde veld van het raadstableau (de achterkant van de kaart verschilt van die van de andere stadsbeloningskaarten).
 - 8** Zoek de 5 laatste raadsbeloningskaarten, te herkennen aan de rode achterkant en een symbool van een trofee in de linkerbovenhoek. Leg deze gedekt op het daarvoor bedoelde veld van het raadstableau om de gedekte stapel mee te starten (deze 5 kaarten zijn in de vierde raadsfase beschikbaar).
- Schud de resterende 25 raadsbeloningskaarten. Trek er 10 en doe deze zonder ze te bekijken in de doos. Leg er dan 5 open op de vrije velden van het raadstableau en leg de overige 10 gedekt op de laatste raadsbeloningskaarten om de gedekte stapel te voltooien.



Omdat Pendulum een real-time spel is, is het belangrijk dat iedere speler goed bij het speelbord kan. Beschouw bovenstaande afbeelding als voorbeeld en pas de voorbereiding aan de speeltafel aan. Hou daarbij in het oog dat iedere speler gemakkelijk zijn spelerstabeau en het speelbord kan bereiken.



VOORBEREIDING SPELERS

Iedere speler neemt 1 actieoverzichtskaart, 2 fiches van 10 stemmen, 1 set puntenstenen (1 rode, 1 blauwe, 1 gele en 1 grijze), 1 set middelstenen (10 rode, 10 gele en 10 blauwe) en 10 stemstenen (paarse rechthoeken), die uitsluitend voor hem beschikbaar zijn (en tijdens het spel ook tot deze aantallen gelimiteerd zijn). Doe overgebleven stenen in de doos. Iedere speler trekt een willekeurig spelerstableau (dat laat zien welk karakter hij speelt). Gebruik de eerste paar spellen de basikant van het tableau. De andere kant is voor het spelen met het gevorderde karakter.

- 1 Boven de naam van het karakter op het spelerstableau staat diens symbool. Iedere speler neemt de 4 krijgslistkaarten met het symbool van zijn karakter. Doe resterende krijgslistkaarten terug in de doos.
- 2 Iedere speler legt zijn spelerstableau voor zich neer en zijn actieoverzichtskaart ernaast.
- 3 Iedere speler sorteert zijn middelstenen en legt deze als voorraad naast zijn spelerstableau. Leg de 2 fiches van 10 stemmen bij de voorraad paarse stemstenen (gebruik deze als een speler meer dan 10/20 stemmen verzamelt). Iedere speler legt dan vanuit zijn voorraad zoveel van de betreffende stenen op elk van zijn middelenvelden op zijn spelerstableau als in de rechteronderhoek ervan is aangegeven. Deze staan als startmiddelen tot zijn beschikking.

Iedere speler kiest een kleur en neemt de volgende speelstukken: 1 zeshoekige privilegesteen, 1 achthoekige prestatiesteen, 3 gewone werkers en 2 grote werkers.

Iedere speler zet...

- 4 ... één puntensteen op het eerste (meest linkse) veld van elk van zijn scoresporen, en
- 5 ... de achthoekige prestatiesteen naast zijn spelerstableau.
- 6 Leg de zeshoekige privilegestenen in willekeurige volgorde op het privilegespoor op het speelbord (zie afbeelding op blz. 3).

Er zijn 5 basiskarakters en 5 gevorderde karakters (elk gevorderd karakter heeft zijn eigen overzichtskaart). We raden aan om een gevorderd karakter uitsluitend te spelen als alle spelers Pendulum al eens hebben gespeeld. Bij het spelen van een gevorderd karakter moet de speler voor het begin van het spel de bijbehorende overzichtskaart lezen.

WERKERS

A Iedere speler zet 1 gewone en 1 grote werker in het centrale gebied van zijn spelertableau. Deze zijn in het spel en beschikbaar om acties mee uit te voeren.



Iedere speler zet zijn andere grote werker naast het raadstableau (deze speelstukken komen uitsluitend in het spel door de raadsbeloning voor grote werkers, die een gewone door een grote werker vervangt).

B Iedere speler zet zijn 2 resterende gewone werkers naast zijn spelertableau. Deze kunnen door het spelen van een bepaalde krijgslijstkaart in het spel worden gebracht.



Belangrijk: een speler mag nooit meer dan 4 werkers in het spel hebben (met inbegrip van grote werkers).

Doe tot slot het zandloperstableau en de extra tijdsteen in de doos, tenzij je die wilt gebruiken (zie blz. 20, *Spel zonder zandlopers*).

Lees bij een spel met 2 of 3 spelers de aangepaste spelregels (zie blz. 20, *Spel met 2 of 3 spelers*).

Startspeler: Pendulum is een real-time spel zonder beurten. Er is geen startspeler! Geniet ervan dat je tijdens het spel nooit op je beurt hoeft te wachten.

START VAN HET SPEL

Als de spelers klaar zijn om te beginnen, zet iedere speler in 1-volgorde (zie blz. 7, *Imperiaal privilege*) 1 grote werker op een geldig actieveld in een onderste rij. Daarna zet iedere speler in dezelfde volgorde 1 gewone werker. Alle gebruikelijke zetregels zijn van kracht (zie blz. 9, *Acties van werkers*). Is iedereen klaar, draai dan alle 3 zandlopers op de onderste rij om en start het spel!

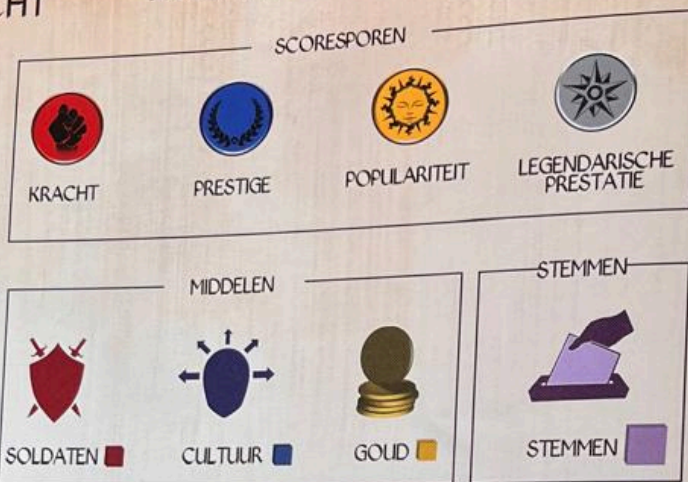
Is er ten minste 1 speler die het spel voor het eerst speelt, dan raden we aan dat de zandlopers regelmatig worden gestopt of dat de eerste ronde zonder zandlopers wordt gespeeld (zie blz. 20, *Spel zonder zandlopers*).

	BASIS	GEVORDERD	
GAMBAL	DE OMKOPER  	DE OPSTANDELING  	<i>Gambal werd niet met een adellijke titel geboren. Toch vocht hij zich op onconventionele manieren een weg naar de macht. Gambals langste scorespoor is "Populariteit", omdat hij afhankelijker is van de gunst van het volk dan van prestige of kracht.</i>
	DE KAMPIOEN  	DE OORLOGZOEKER  	
MESOAT	DE OPRECHTE  	DE PACIFIST  	<i>Mesoat, één van de sphinxen uit de hemelse stad Almadinat, is de huidige hogepriester van Gahael. Terwijl het gewone volk nog nooit een glimp van een echte sphinx heeft opgevangen, heeft de adel binnen het rijk altijd met groot respect tegen de oeroude wezens opgekeken. Mesoats langste scorespoor is "Prestige", omdat het pad naar de troon voor de sphinx afhangt van het consolideren van de gunst van de heersende adellijke klasse.</i>
	DE ONVERBIDDELIJKE  	DE ALCHEMIST  	
DHRENKIR	DE VERRADERLIJKE  	DE TIRAN  	<i>Dhrenkir streeft naar het herstellen van een versie van de orde die er voor de Tijdloze Koning bestond toen de draken over Diinya heersten. Hoewel veel historici dat als duister tijdperk zagen, beginnen velen naar de door Dhrenkir beloofde kracht en orde te neigen nu de wereld zoveel onzekerheid tegemoet ziet. Dhrenkirs langste scorespoor is "Populariteit" ("Prestige" als hij als de tiran wordt gespeeld), omdat de draak de steun van het volk nodig heeft om de verstokte strijdmachten te overmeesteren, die niet willen dat een draak terug aan de macht komt.</i>

KORT SPELOVERZICHT

Pendulum bestaat uit 4 rondes van real-time actie. Na elke ronde vindt er een raadsfase plaats, die niet real-time wordt gespeeld. Na de raadsfase van de vierde ronde eindigt het spel. De speler die dan de meeste punten heeft wint (zie blz. 19, *Einde van het spel*).

SCORESPOREN, MIDDELEN & STEMMEN



Gelimiteerde voorraad: de hoeveelheid middelen/punten die een speler op hetzelfde moment kan hebben, is eindig. Krijgt hij meer middelen dan de beschikbare 10 of meer punten dan hij op zijn scorespoor kwijt kan, dan gaat het overschot verloren. Stemmen vormen een uitzondering. Er is geen limiet aan het aantal stemmen dat een speler mag hebben (heb je er meer dan 10, gebruik dan een fiche van 10 stemmen).

Handelen: een speler mag geen middelen, stemmen, werkers of iets anders met andere spelers ruilen.

Actiekosten: voor 3 soorten acties moet een speler altijd betalen: acties van werkers in het paarse en groene gebied kosten goud, een provincie veroveren in het zwarte gebied kost soldaten, en krijglijstkaarten terugnemen kost cultuur. Sommige krijglijstkaarten brengen ook kosten met zich mee.

De kosten van kaarten staan voor een zwarte pijl. Een speler moet de kosten altijd voldoen, voordat hij de beloning neemt. Hij mag maar eenmaal de kosten betalen om eenmaal de beloning te ontvangen.
Voorbeeld: hij speelt de afgebeelde kaart. Hij mag er niet voor kiezen om 6  te betalen om 4  te ontvangen.



Voorraad en spelerstableau: Een speler kan de 10 stuks van elk middel als zijn persoonlijke voorraad beschouwen. Middelen en stemmen die hij ontvangt, verplaatst hij van zijn persoonlijke voorraad naar zijn spelerstableau. Hij mag uitsluitend middelen en stemmen op zijn spelerstableau besteden. Hij krijgt middelen altijd uit zijn persoonlijke voorraad en geeft ze ook altijd aan zijn persoonlijke voorraad af. Hij heeft nooit de beschikking over andere middelen en hij kan er niet meer dan 10 van elke soort hebben. Stemmen zijn niet gelimiteerd en worden niet als middelen beschouwd. Een speler gebruikt zijn fiches van 10 stemmen om aantallen boven de 10 stemmen aan te geven.






Grote werker



Gewone werker



Werker naar keuze

Werkers: er zijn 2 soorten werkers in het spel: gewone werkers  en grote werkers . Het symbool  geeft een gewone of een grote werker aan. Grote werkers functioneren op dezelfde manier als gewone werkers, maar mogen in het bovenste gouden kader van een actievelde worden gezet, zelfs als daar al andere werkers staan.



Productie: de beloning van sommige acties is een productiesymbool. Dit betekent dat de speler alle middelen en stemmen ontvangt die op dat symbool op zijn spelerstabeau staan en op de provinciekaarten die onder dat symbool zijn weggestopt.





Paarse tijdstenen



Raadsbeloningen

Raadsfase: hoewel het grootste deel van Pendulum real-time wordt gespeeld, zijn er pauzes als de raad wordt opgeroepen. Tijdens een raadsfase kunnen zandlopers niet worden omgedraaid en wordt het real-time spelverloop tijdelijk gestopt. De raad wordt opgeroepen als de laatste paarse tijdsteen van het speelbord wordt geduwd. Het spel eindigt na de raadsfase van de vierde ronde.

Imperiaal privilege: het privilegespoor bevat het symbool . Als de spelers de “-volgorde” tegenkomen, verwijst deze naar de huidige volgorde van de spelers op het privilegespoor, waarbij de hoogste rang de eerste is. Deze volgorde wordt elke raadsfase op basis van stemmen opnieuw vastgesteld.



ZANDLOPERS, RIJEN EN ACTIEVELDEN

Het speelbord bevat 3 gescheiden actiegebieden: paars, groen en zwart. Elk gebied heeft zijn eigen set actievelen en zijn eigen zandloper die de acties daar regelt.

Elk actieveld heeft een bovenste gouden kader waar werkers in eerste instantie worden gezet en een onderste veld dat de beloningen voor het uitvoeren van die actie toont.

Elk actiegebied bestaat uit 2 identieke rijen met actievelen. De twee rijen worden door alle spelers gebruikt om acties uit te voeren.

We leggen het gebruik van werkers later gedetailleerd uit (zie *Acties van werkers*), maar samenvattend: een speler bereidt het uitvoeren van een actie voor door een werker op de rij zonder zandloper te zetten en voert de actie uit als de zandloper later op die rij wordt omgedraaid. Dit proces wordt door 2 eenvoudige spelregels beschreven:

- Een speler mag uitsluitend werkers naar of van een actieveld verplaatsen in een rij waar de zandloper NIET staat.
- Een speler mag uitsluitend acties uitvoeren met werkers in een rij waar de zandloper WEL staat.



Elke rij actievelen heeft 1 of meer gouden cirkels. Staat de zandloper op één van deze gouden cirkels, dan bevindt hij zich in de betreffende rij. Het is niet van belang of het zand erin al dan niet loopt. Het gaat erom in welke rij de zandloper zich bevindt.

We leggen het gebruik van zandlopers later in detail uit (zie *Acties zonder zandloper*), maar hier alvast wat spelregels om in gedachten te houden:

- Draai nooit een zandloper op dezelfde rij om. Deze springt altijd van de ene naar de andere rij in zijn gebied.
- Het is nooit toegestaan om zandlopers om te draaien als het zand nog loopt (tenzij de spelers een ronde zonder tijdscontrole spelen).
- Het omdraaien van een zandloper wordt beschouwd als ogenblikkelijk. Er is geen periode dat beide rijen zonder zandloper zijn, ongeacht hoe snel een speler zijn werker verplaatst of de zandloper omdraait.

Acties: er zijn geen beurten in Pendulum. Een speler mag op elk moment een actie naar keuze uitvoeren. Zijn opties zijn:

- **Acties van werkers:** hij verplaatst een werker naar en van actiegebieden. De status van de zandlopers is belangrijk bij de bepaling van wat hij op een bepaald moment kan doen.
- **Acties zonder zandloper:** hij voert een actie uit die niet van zandlopers of werkers afhangt.

Acties zijn nooit verplicht: een speler is nooit verplicht om een bepaalde actie uit te voeren. Niemand is verplicht om een doorgelopen zandloper om te draaien. Een speler die een werker op een rij met een zandloper heeft, is niet verplicht om de betreffende actie daadwerkelijk uit te voeren. Een speler bepaalt zelf wat hij op welk moment wil doen.

1 actie tegelijk: een speler die met het uitvoeren van een actie is begonnen, moet deze afhandelen voordat hij met de volgende begint. **Voorbeeld:** een speler zou de actie "provincie veroveren" kunnen uitvoeren en bedenkt tijdens het kiezen van zijn provinciekaart dat hij nog een werker wilde verplaatsen. Hij moet dan eerst de inmiddels gestarte actie "provincie veroveren" volledig afronden, voordat hij zijn werker verplaatst.

Eerst betalen: als een speler een actie uitvoert die iets kost, moet hij altijd eerst betalen, voordat hij de actie uitvoert. Omdat het spel real-time verloopt, zal een speler sneller het negatieve deel van een actie (kosten betalen) vergeten dan het positieve deel (een beloning ontvangen). Zorg ervoor dat eerst wordt betaald om te voorkomen dat die stap wordt vergeten!

Opmerking van de auteur: in tegenstelling tot andere real-time spellen zul je niet veel momenten tegenkomen dat je door de tijd in een hoek wordt gedreven. Met de verschillende actiemogelijkheden verspreid over verschillende zandlopers is het de intentie dat je het spel spannend vindt omdat de tijd voortdurend doortikt, maar het verschilt van de stress die je voelt als je het "tegen de klok opneemt". Er komen zelfs perioden dat je op het doorlopen van een zandloper wacht, voordat je je volgende actie kunt uitvoeren. Gebruik deze tijd om even uit te blazen.

Opmerking van de auteur: neem de tijd om te bedenken wat je wilt gaan doen. Hoewel het spel soms hectisch aandoet, is het belangrijk dat je je niet overhaast! Op de lange termijn zul je profijt van die investering hebben.



ACTIES VAN WERKERS

We doorlopen nu eerst een voorbeeld van de volledige procedure met betrekking tot het uitvoeren van een actie met een werker (zie het bruine kader rechts).

Er zijn 2 basisspelregels:

- Een speler mag werkers uitsluitend van of naar actievelen verplaatsen in een rij waar de zandloper NIET staat.
- Een speler mag uitsluitend acties uitvoeren met werkers in de rij MET de zandloper.

Deze spelregels staan samengevat op de actieoverzichtskaarten.

Opmerking: sommige gevorderde karakters breken deze spelregels. In zo'n geval gelden de regels op de karakteroverzichtskaart.

Wit wil de beloning "2 populariteit" van het actieveld in het groene actiegebied ontvangen.

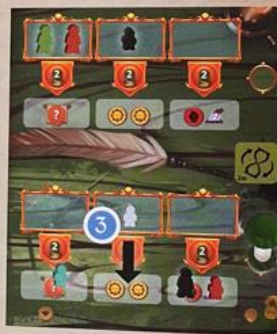
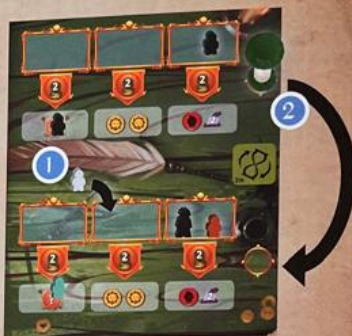
1 Wit zet 1 van zijn beschikbare werkers op het bovenste gouden veld in de rij zonder zandloper.

2 Zodra de zandloper is doorgelopen, neemt wit deze van diens huidige rij en draait hem op de andere rij actievelen om, waar zijn werker staat.

3 Op een moment naar keuze, voordat de zandloper weer naar de bovenste rij wordt verplaatst, schuift wit zijn werker van het gouden veld naar het beloningsveld. Hij betaalt 2 goud en ontvangt 2 populariteit.


4 Zodra de zandloper is doorgelopen, neemt wit de zandloper van diens huidige rij en draait deze op de andere rij actievelen om.

5 Wit kan nu de werker van het actieveld nemen en ergens anders zetten.



In Pendulum zijn de spelregels voor het zetten van werkers en het uitvoeren van acties met werkers wellicht anders dan in andere strategische spellen. In Pendulum staat de verplaatsing van een werker naar een actieveld nooit direct het uitvoeren van die actie toe. De speler mag uitsluitend acties van werkers uitvoeren als zijn werker op een actieveld staat en de zandloper naar de betreffende rij wordt verplaatst en omgedraaid. Met andere woorden: de actie is pas beschikbaar als de zandloper naar de rij met zijn werker wordt verplaatst, niet als de werker op de actie wordt gezet. Dit begrip is essentieel voor het spelverloop van Pendulum.

WERKERS VERPLAATSEN

 Een speler mag werkers uitsluitend van of naar actievelen verplaatsen in een rij waar de zandloper **niet** staat.

Terwijl een speler zijn acties bedenkt, mag hij een beschikbare werker naar het bovenste gouden veld van een actieveld of naar zijn tableau verplaatsen als hij nog niet weet wat hij ermee wil doen. Hij mag zich op elk moment bedenken en de werker van een actieveld nemen en naar een andere plek verplaatsen zolang de zandloper niet op de rij met de betreffende werker staat.

Er zijn een paar belangrijke zetregels voor werkers.




Een speler mag in de groene en paarse actiegebieden geen gewone werker op het bovenste gouden veld van een actieveld zetten als daar al (1 of meer) werkers van andere spelers staan. In het zwarte actiegebied worden werkers, zoals aangegeven, niet door andere werkers geblokkeerd.



Grote werkers worden nooit door andere werkers (gewoon of groot) geblokkeerd.



Deze spelregels gelden niet voor de onderste beloningsvelden. Werkers kunnen nooit geblokkeerd worden bij de verplaatsing van het bovenste naar het bijbehorende onderste veld binnen een actieveld.

ACTIES VAN WERKERS UITVOEREN

 Een speler mag uitsluitend acties uitvoeren met werkers in de rij met de zandloper.

Als de zandloper op een rij staat, mogen de acties van werkers in die rij worden uitgevoerd. Een speler schuift zijn werker dan van het bovenste gouden veld naar het onderste beloningsveld, betaalt de kosten die er tussen staan en neemt dan de aangegeven beloning.

• Alle actievelen in de groene en paarse actiegebieden kosten 2 . Deze kosten moeten worden voldaan voordat de aangegeven beloning mag worden genomen. 

• Actievelen in het zwarte actiegebied kosten geen goud. Er is echter 1 speciaal actieveld (Provincie veroveren) dat 4  kost. 

• Als een speler een geplande actie niet meer wil uitvoeren of de kosten ervan niet kan betalen, mag hij van de betreffende actie afzien. Omdat hij een werker echter pas mag verplaatsen als er geen zandloper op diens rij staat, moet hij met de verplaatsing ervan wachten totdat de zandloper naar de andere rij is verplaatst.

Onthoud dat een speler werkers uitsluitend kan verplaatsen als de zandloper niet op de betreffende rij staat. Dat betekent dat een speler met de verplaatsing van een werker die net een actie heeft uitgevoerd, moet wachten totdat de zandloper naar de andere rij is verplaatst. Tot die tijd zit de werker in het onderste veld "vast". Dit stelt de tijd voor die de werker nodig heeft om de opdracht uit te voeren.

De zandloper hoeft uitsluitend aan het begin van een actie op de rij van de werker te staan. Heeft een speler zijn werker naar het onderste veld geschoven om de actie te starten (het betalen ervan), dan mag hij deze ook afronden (beloning ontvangen), ook al wordt de zandloper tussentijds verplaatst.

Opmerking van de auteur: heb je Pendulum een paar keer gespeeld, dan kun je de variant voor gevorderden proberen, die het zetten van werkers verandert en het spel uitdagender maakt.

WERKERS VERGETEN

Tijdens het spel is het onvermijdelijk dat een speler af en toe vergeet om iets met 1 van zijn werkers te doen voordat de zandloper van de rij wordt gehaald. Maak je geen zorgen als dat gebeurt. Het is zo goed als onmogelijk om een perfect spel Pendulum te spelen. Dit soort fouten zijn onderdeel van het spel. De winnaar is niet degene die nooit een fout maakt, maar diegene die zijn fouten beter beheert dan de anderen.

Het vergeten van het verplaatsen van een werker of het uitvoeren van een actie ermee "breekt de spelregels niet". Alle spelregels blijven van kracht. **Voorbeeld:** vergeet een speler een werker van het onderste veld van een actieveld te verplaatsen voordat de zandloper weer op die rij terug is, dan zit die werker nu "vast" totdat de zandloper weer van de rij wordt gehaald.

Een speler hoeft niet te onthouden wat hij met een werker van plan was om de spelregels correct toe te passen. Een werker kan zich in 4 verschillende stadia bevinden en de spelregels daarvoor zijn altijd gelijk, ongeacht of de speler gepland had om daar terecht te komen of niet.

In de rij **zonder** zandloper:



Op het bovenste gouden veld: deze werker kan verplaatst worden of hij kan later een actie uitvoeren als de zandloper naar zijn rij wordt verplaatst.

Op het onderste veld: deze werker kan verplaatst worden.

In de rij **met** de zandloper:



Op het bovenste gouden veld: deze werker kan de actie waar hij staat uitvoeren.

Op het onderste veld: er is niets wat deze werker kan doen. Hij zit "vast" totdat de zandloper van de rij wordt gehaald.

Er kunnen uitsluitend moeilijkheden voorkomen als een speler een vereiste stap in het spel vergeet, zoals het betalen van een actie of het ontvangen van een beloning. Als dit gebeurt, geen stress, je speelt voor de lol! Probeer te herstellen wat er mis ging en ga dan met het spel verder.

Als de spelers om welke reden dan ook het spel moeten onderbreken (privé of het opzoeken van een belangrijke spelregel) en dit niet met een tijdelijke "privilegeclaim" (zie blz. 18) kunnen oplossen, leg dan snel alle 3 zandlopers op hun kant. Doe dit bij alle zandlopers op dezelfde manier, zodat de spelers weten welke de bovenkant ervan was. Dit stopt het spel effectief, zodat de spelers de ontstane situatie kunnen afhandelen. Is iedereen weer klaar om verder te gaan, zet dan alle zandlopers weer tegelijk recht op.

PROVINCIE VEROVEREN

Bepaalde acties in het spel, zoals een actie in het zwarte actiegebied, geven de speler als beloning het veroveren van een provincie. Ontvangt een speler deze beloning, dan neemt hij 1 van de open provinciekaarten uit het provinciegebied of trekt hij de bovenste kaart van de provinciestapel. Als hij zich welgemanierd voelt, mag hij direct een genomen open kaart door een nieuwe van de stapel vervangen, maar dat is niet verplicht (zie blz. 15, *Provinciekaarten aanvullen*).

Daarna schuift hij de provinciekaart onder een kolom naar keuze van zijn spelerstableau zodat het productiesymbool erop nog zichtbaar is en dezelfde kleur heeft als het productiesymbool erboven op het spelerstableau.

Opmerking: het is mogelijk dat de kaart een ander middelen- of stemsymbool toont. Dat is geen probleem, het gaat om de achtergrondkleur van het productiesymbool dat gelijk moet zijn. Heeft een speler al kaarten onder de gekozen kolom, dan schuift hij de nieuwe onder de al liggende kaarten. Een eenmaal gelegde provinciekaart kan later niet meer worden verplaatst of gedraaid.

Een speler mag zoveel provinciekaarten aan een kolom toekennen als hij wil, maar moet tijdens een raadsfase kaarten afleggen totdat hij er ten hoogste 2 per kolom heeft.



Opmerking: hoewel de kaart binnen de gele achthoek een ander symbool laat zien, mag de speler de kaart zo leggen. Het gaat erom dat de kaart in de kolom van de gele achthoek ligt.

ACTIES ZONDER ZANDLOPER

Voor acties zonder zandloper heeft een speler geen werker nodig en is hij op geen enkele manier aan een zandloper gebonden. De spelers mogen deze acties tijdens een ronde uitvoeren wanneer ze willen.

ZANDLOPER OMDRAAIEN

Elk actiegebied heeft 2 rijen actievelen met 1 of meer gouden cirkels waar de zandloper voor dat actiegebied kan worden gezet. Is een zandloper doorgelopen, dan mag een willekeurige speler deze op de andere rij omdraaien (draai een zandloper nooit op dezelfde plek om). Het is niet nodig om het omdraaien van een zandloper te melden of met anderen te bespreken, en het is volledig toegestaan om met het omdraaien ervan tot het juiste moment te wachten. Als een speler de zandloper pakt om deze om te draaien, kan geen speler meer werkers naar de rij verplaatsen waar de zandloper op wordt gezet, ook niet vanaf de rij waar de zandloper vandaan kwam.



Het paarse gebied heeft 2 gouden cirkels voor elke rij actievelen (voor de paarse tijdstenen). Als een speler de zandloper omdraait, moet hij deze gebruiken om de tijdsteen letterlijk van het actiegebied te stoten en de zandloper op de nu vrije cirkel te zetten. Zijn er daarna geen tijdstenen meer in het paarse actiegebied, dan moet hij de "raad oproepen" (zie blz. 16, *Raad oproepen*).



KRIJGSLIST SPELEN

Iedere speler heeft een hand met krijgsliskaarten, die hij op elk moment mag spelen. Hij legt een kaart eenvoudigweg op het "Afgelegde krijgslisten"-deel van zijn spelerstabeau. Kost deze iets, dan betaalt hij eerst en neemt hij daarna de aangegeven beloning. De kaart kan niet meer worden gespeeld totdat de speler deze weer in zijn hand terugneemt (via de actie "Krijgslisten terugnemen").

KRIJGSLISTEN TERUGNEMEN

Deze actie kost 5 . Na het betalen van de cultuurkosten neemt de speler al zijn afgelegde krijgsliskaarten weer in zijn hand. Hij hoeft niet al zijn krijgslisten gespeeld te hebben om deze actie te mogen kiezen.

Opmerking van de auteur: omdat spelers een zandloper moeten omdraaien om een actie in de andere rij te starten en voltooien, zul je zien dat het omdraaien van de zandlopers zichzelf reguleert, zodra het spel loopt. Er is geen spelregel die het omdraaien van zandlopers verplicht, maar er zal bijna altijd iemand zijn die met smart wacht om een doorgelopen zandloper om te draaien.

PRESTATIE CLAIMEN

Heeft een speler op enig moment zoveel of meer middelen- en stemstenen dan die er op de bovenste helft van de huidige prestatiekaart zijn afgebeeld, dan mag hij de prestatie claimen. Hij verliest zijn middelen en stemmen niet.

Hij zet zijn achthoekige prestatiesteen op 1 van de vrije plekken op de kaart. Ligt de legendarische prestatiesteen nog op de kaart en heeft een speler deze in een voorgaande ronde niet genomen, dan mag hij deze nemen en zijn legendarische prestatiepunt ontvangen. Dit is de enige manier om aan het legendarische prestatiepunt te komen (uitzondering: een laatste raadsbeloningskaart), dat vereist is om het spel te kunnen winnen.

Is de legendarische prestatiesteen deze ronde al genomen of besluit de speler deze niet te nemen, dan ontvangt hij de volledige beloning die in de bruine band onderaan de kaart is aangegeven. Hij moet 1 van deze opties kiezen; hij kan niet zowel de legendarische prestatiesteen als de aangegeven beloningen ontvangen.

Een speler laat zijn prestatiesteen op de kaart liggen. Hij kan deze maar 1 keer per ronde claimen. Hij krijgt zijn prestatiesteen tijdens de raadsfase terug.



PROVINCIEKAARTEN AANVULLEN

Zijn er op enig moment vrije velden voor provinciekaarten op het speelbord, dan mag een speler deze aanvullen met kaarten van de stapel. Deze actie mag ook tijdens de raadsfase worden uitgevoerd.

RAAD OPROEPEN

Nu de Tijdloze Koning is verdwenen, houden de achtergebleven edellieden aan het begin van elk seizoen een raadszitting om de zaken binnen het koninkrijk te regelen.

De spelers moeten direct de "raad oproepen" als een speler de paarse zandloper omdraait en de laatste paarse tijdsteen van het speelbord stoot (niet alleen die van die rij).

Na het oproepen van de raad mogen de spelers het uitvoeren van acties voortzetten. Er is geen tijdslimiet

en er mogen geen zandlopers worden omgedraaid. Dit gaat door totdat alle spelers aangeven dat ze klaar zijn. Alle gebruikelijke spelregels voor het uitvoeren van acties zijn van toepassing. Als meer dan 1 speler als laatste iets wil doen, los dit dan op met "privilege claimen" (zie blz. 18, *Privilege claimen*). Zijn alle spelers klaar, laat dan alle werkers staan en ga door met de raadsfase.



RAADSFASE

Nadat de raad is opgeroepen en alle spelers hun acties hebben afgerond, gaan de spelers naar de raadsfase. De uit te voeren stappen staan samengevat op de "Raadsfase"-kant van de raadsoverzichtskaart. Zodra de raadsfase is gestart, mogen de spelers geen acties meer uitvoeren, ook geen krijgslistkaarten spelen of werkers verplaatsen (tenzij ergens specifiek aangegeven), totdat de fase voorbij is en het spel wordt voortgezet. Er is 1 uitzondering: Spelers mogen tijdens de raadsfase de provinciekaarten op het speelbord aanvullen.



1. De spelers herverdelen hun zeshoekige privilegestenen op het privilegespoor en zetten deze in volgorde van meeste stemmen (eerste) naar minste stemmen (laatste). Draai bij een gelijke stand de betreffende stenen om (oftewel, wie lager in de volgorde stond, gaat nu voor). Daarna leggen **alle spelers al hun stemstenen af**.
2. Alle spelers krijgen hun beloningen in ♁-volgorde. Alle spelers krijgen een raadsbeloningskaart. **Vul genomen kaarten niet aan.** De eerste plek krijgt 2 extra punten (exclusief het legendarische prestatiepunt) naar keuze (die hoeven niet gelijk te zijn). De tweede en derde plek (alleen de tweede in een spel met 2 of 3 spelers) krijgen 1 extra punt (exclusief het legendarische prestatiepunt) naar keuze.

De beloning in de linkeronderhoek van het raadstableau is altijd voor alle spelers beschikbaar, ook al is die deze raadsfase al gekozen. Ontvang 1 punt naar keuze (exclusief legendarische prestatie).

- Kiest een speler de beloning voor grote werkers (met ⚙-symbool in de linkerbovenhoek), dan wordt deze direct actief en daarna omgedraaid. Deze kaart mag deze raadsfase niet nogmaals worden gekozen, maar wordt teruggedraaid als de fase voorbij is.
- Kaarten met een ⚡ in de linkerbovenhoek (en een rood kader) worden direct actief en daarna uit het spel verwijderd.



- Kaarten met een ☀ in de linkerbovenhoek (en een blauw kader) zijn permanente krijgslistkaarten. De speler voegt deze aan zijn hand toe (niet op zijn aflegstapel). Deze kaart werkt als alle andere krijgslistkaarten: op elk moment te spelen als het spel wordt voortgezet. De speler kan de kaart zoals gebruikelijk via de actie "Krijgslisten terugnemen" weer terugkrijgen.



- In de vierde raadsfase zijn de laatste raadsbeloningskaarten (met ⚔-symbool in de linkerbovenhoek) beschikbaar. Kiest een speler 1 van deze kaarten, dan betaalt hij de aangegeven kosten en neemt hij de beloning. Verwijder de kaart dan uit het spel. Een speler mag geen kaart kiezen waarvan hij de kosten niet kan betalen. Hij mag de kaart die een legendarisch prestatiepunt geeft niet kiezen als hij al een legendarisch prestatiepunt heeft.
- Zie blz. 22 voor verduidelijkingen van actievelen en kaarten.




RAADSFASE

1. Bepaal ♁-volgorde: ♁
(leg alle ♁ af)
 2. Ontvang beloningen
 3. Controleer max: ⚔
 4. Bereid ronde voor: ⚔ ⚔ ⚔ ⚔
 5. Zet en/of verplaats ♁ (optioneel)
- Draai alle zandlopers om en ga door met het spel

Opmerking van de auteur:
Je zult zien dat sommige raadsbeloningskaarten beter zijn dan andere. Dat is met opzet gedaan, omdat 1 van de voordelen van het hebben van meer stemmen het eerder kiezen van een beloning is.



5. Iedere speler controleert de kolommen onderaan zijn spelerstableau. Hij mag ten hoogste 2 kaarten per kolom hebben. Heeft hij 1 of meer kolommen met meer dan 2 kaarten, dan moet hij kaarten naar keuze uit het spel verwijderen totdat hij er niet meer dan 2 per kolom heeft.
4. Is dit de vierde raadsfase, dan is het spel voorbij (zie blz. 19, *Einde van het spel*). De spelers kunnen aan de raadsbeloningskaarten zien of dit de vierde raadsfase was (de stapel raadsbeloningskaarten is leeg).
Is het spel niet voorbij, bereid dan de volgende ronde voor:
 - Is de raadsbeloning voor grote werkers gekozen, draai deze dan weer terug.
 - Verwijder niet gekozen raadsbeloningskaarten uit het spel (met uitzondering van de kaart voor grote werkers) en leg 5 nieuwe kaarten van de stapel open neer.
 - Verwijder de open provinciekaarten in het provinciegebied uit het spel en leg 4 nieuwe kaarten van de stapel neer.
 - Iedere speler die zijn prestatiesteen heeft gespeeld, krijgt deze terug. Verwijder de prestatiekaart uit het spel en leg een nieuwe neer. Leg de legendarische prestatiesteen op de nieuwe kaart (ongeacht of de steen al dan niet was gekozen).
 - Leg op elke vrije gouden cirkel in het paarse actiegebied weer een paarse tijdsteen.
3. Nu mag iedere speler zijn werkers zetten en verplaatsen. Handel eventuele conflicten in -volgorde af. Alle gebruikelijke zetregels zijn van kracht (werkers mogen niet naar of van een rij met een zandloper worden verplaatst). Een speler mag geen andere acties uitvoeren (geen acties met werkers en geen kaarten spelen).
Lopen er nu nog zandlopers, wacht dan tot deze zijn doorgelopen. Zijn alle spelers klaar, draai dan alle 3 zandlopers tegelijk om (volgens de gebruikelijke spelregels, dus op de andere rij dan waar ze nu staan). Speel nu verder.

Omdat de rest van het spel real-time wordt gespeeld, is de raadsfase het moment voor spelers om naar het toilet te gaan of andere privé zaken af te handelen.

PRIVILEGE CLAIMEN

Omdat Pendulum een real-time spel is, kan het voorkomen dat 2 spelers dezelfde actie tegelijk willen uitvoeren en er een conflict ontstaat. Dat wordt in dit spel beschaafd opgelost. Als het twijfelachtig is welke speler ergens "eerst" was, handelen de spelers het dispuut via het privilegespoor af. De speler die hoger in de ♀-volgorde staat, "claimt privilege" en beslist de strijd in zijn voordeel.

Twee acties worden niet alleen als tegelijk gezien als ze exact op hetzelfde moment plaatsvinden. We raden aan om een tussenperiode van ongeveer 1 seconde aan te houden om acties als tegelijk te beschouwen. Deze tussenperiode dient om spelers te ontmoedigen om in het wilde weg spelstukken over het speelbord te verplaatsen en zo een rustigere spelervaring te waarborgen. Een speler wint Pendulum door slimme planning en besluitvorming, niet door razendsnelle reflexen. Natuurlijk staat het elke groep vrij om deze spelregel te schrappen als de spelers een intensere spelervaring nastreven.

Hieronder geven we een paar voorbeelden van mogelijke disputen en acties die tegelijk worden uitgevoerd:

- Tegelijk dezelfde provincie veroveren.
- Tegelijk de legendarische prestatiesteen claimen.
- Tegelijk een gewone werker op het bovenste gouden veld van een actieveld in het groene of paarse actiegebied zetten.
- Een werker op een actieveld zetten op hetzelfde moment dat een andere speler een zandloper op die rij zet.

Gelijke aantallen stemmen tijdens de raadsfase worden niet op deze manier afgehandeld (dit gebeurt in omgekeerde ♀-volgorde).

Deze lijst is niet volledig. De spelers mogen ook andere zaken en conflicten oplossen door privilege te claimen om te voorkomen dat ze tijd verliezen. Het is meestal leuker om met het spel door te gaan dan het stop te zetten om een probleem op te lossen. Maar daar kan elke groep spelers op zijn eigen manier mee omgaan!

Opmerking van de auteur: elke tafel is anders, maar meestal komt het maar 1 of 2 keer per spel voor dat privilege claimen nodig is, en vaak helemaal niet. Maar uiteraard is het in een real-time spel belangrijk om een spelregel te hebben die deze conflicten snel oplost.



EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt na de raadsfase van de vierde ronde. Is een speler op al zijn scoresporen tot in het perkamentdeel aan het einde ervan gevorderd, dan wordt deze speler tot winnaar en nieuwe Tijdloze Koning benoemd. Komen meer spelers in aanmerking, dan wint van hen de speler met de meeste punten in het perkamentdeel (in het voorbeeld hieronder heeft de speler 5 punten). Is dat ook gelijk, dan wint van hen de speler die hoger staat in de ♀-volgorde.



Is geen van de spelers op al zijn scoresporen tot in het perkamentdeel gevorderd, dan wint 1 van de spelers met het legendarische prestatiepunt. Ieder van hen kijkt naar zijn scorespoor waarop hij het minst ver is gevorderd. Wie op dat spoor het dichtst bij het perkament is gevorderd, is de winnaar. Is dat ook gelijk, vergelijk dan het volgende scorespoor, enzovoort. Is het dan nog gelijk, dan wint van hen de speler die hoger staat in de ♀-volgorde.

Heeft geen van de spelers het legendarische prestatiepunt, dan is er geen winnaar en vervalt het koninkrijk in een tijdperk lang durende burgeroorlog.

In het voorbeeld hiernaast is speler A de winnaar, omdat speler B geen legendarisch prestatiepunt heeft en speler C minder ver op zijn slechtste scorespoor is gevorderd dan speler A.



Opmerking van de auteur: je zult zien dat in het algemeen elk middel effectief is voor een bepaald scorespoor. Soldaten voor kracht (de meeste provincies geven kracht), cultuur voor prestige (via de kriegslist die prestige geeft) en goud voor populariteit (via actievelden die populariteit geven). De sporen zijn dan ook met de betreffende kleuren gecodeerd om de spelers hier tijdens het spel aan te herinneren (de symbolen voor soldaten en kracht zijn bijvoorbeeld allemaal rood).



SPEL VOOR 2 OF 3 SPELERS

Gebruik de kant van het speelbord voor 1-3 spelers, zoals in de linkerbovenhoek en rechteronderhoek van het speelbord aangegeven.

Leg de legendarische prestatiesteen aan het begin van het spel op de stapel raadsbeloningen in plaats van op de eerste prestatiekaart. In de eerste ronde is de legendarische prestatiesteen niet beschikbaar. **De spelers kunnen de prestatie claimen, maar uitsluitend de beloning aan de onderkant ervan verdienen.** Breng de legendarische prestatiesteen tijdens de eerste raadsfase op de gebruikelijke manier in het spel.

Uitsluitend bij 2 spelers: kies een ongebruikte spelerskleur. Deze doet als neutrale speler mee. Zet bij de voorbereiding 1 neutrale werker op elk van de kleinere actievelen in de groene en paarse gebieden (zie afbeelding hieronder). Deze werkers blijven daar de rest van het spel staan en blokkeren de actievelen voor gewone werkers.

Zet de neutrale zeshoekige privilegesteen op de laatste plek van het privilegespoor. De neutrale speler doet in elke raadsfase met 3 stemmen mee aan de strijd op het privilegespoor. Leg ter herinnering 3 stemstenen naast zijn privilegesteen. Handel gelijke standen op het privilegespoor op de gebruikelijke manier af (wie lager stond, staat daarna hoger).

Met 2 spelers zou de wachttijd tussen acties langer en het spel zonder meer tegenstanders minder actief kunnen aanvoelen. Is dat het geval, dan kunnen de spelers ervoor kiezen om een spel zonder tijdcontrole te spelen (zie *Spel zonder zandlopers*).



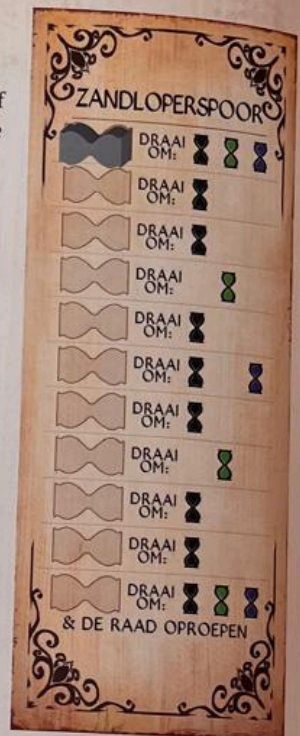
SPEL ZONDER ZANDLOPERS

De spelers kunnen er altijd voor kiezen om Pendulum zonder het real-time element van de zandlopers te spelen. De zandlopers worden dan wel gebruikt, maar het zand zelf wordt genegeerd. Misschien geven sommige spelers hier altijd de voorkeur aan. **Is er ten minste 1 speler die het spel nooit heeft gespeeld, dan raden we aan om in elk geval de eerste ronde zonder zandlopers te spelen.**

Leg het zandloper tableau naast het speelbord en leg de extra tijdsteen erbij. Start het spel door de extra tijdsteen op het eerste veld van het zandloperspoor te zetten en zoals gebruikelijk de zandlopers om te draaien. De spelers voeren nu tegelijkertijd alle acties uit die ze willen doen, waarbij alle gebruikelijke spelregels van toepassing zijn. Er is echter geen tijdslimiet en spelers kunnen geen zandlopers omdraaien. De spelers mogen zoveel tijd nemen als ze nodig achten om hun acties te bedenken, werkers te verplaatsen, kaarten te spelen, spelgevragen te stellen, enzovoort. Zodra alle spelers hun acties hebben afgerond, schuiven ze de extra tijdsteen naar het volgende veld op het zandloper tableau en draaien ze de aangegeven zandlopers om (op de andere rij van de betreffende actiegebieden). De spelers voeren nu weer tegelijkertijd al hun acties uit, voordat de extra tijdsteen naar het volgende veld wordt geschoven. Bereikt de extra tijdsteen het einde van het spoor, dan roepen de spelers de raad op. Willen de spelers na de raadsfase op deze manier verder spelen, dan leggen ze de extra tijdsteen weer op het eerste veld. Ze draaien de zandlopers weer om (op de andere rij van hun actiegebieden) en spelen verder.

Vinden acties tegelijk plaats, claim dan zoals gebruikelijk privilege om conflicten op te lossen.

De spelers zouden het hele spel zo kunnen spelen of per ronde kunnen wisselen. Beslis aan het einde van elke raadsfase of de volgende ronde met of zonder zandlopers wordt gespeeld.



VARIANT VOOR GEVORDERDEN

Na verloop van tijd zullen de spelers merken dat ze beter in het spel worden en het ze lukt om al voor de laatste raadsfase het einde van al hun scoresporen te bereiken. In dat geval zouden ze deze variant voor gevorderden kunnen proberen, die het spel nog uitdagender maakt en extra scoremogelijkheden biedt.

Deze spelregels maken het spel iets moeilijker en zijn daarom niet aanbevolen voor nieuwe spelers. Niet iedere speler in het spel hoeft de spelregels voor gevorderden te gebruiken. Dit kan een goede manier zijn om het niveauverschil tussen gevorderde en nieuwe spelers glad te strijken. Deze 2 spelregels zijn bedoeld om in combinatie met elkaar te gebruiken, maar als de spelers een grote voorkeur hebben voor de oorspronkelijke spelregels voor werkers, dan kunnen ze beslissen om alleen met de extra "Glorie"-scoringsregels te spelen.

WERKERS ZETTEN

Een speler die de gevorderde spelregels gebruikt, **mag nooit meer dan 1 van zijn eigen werkers in hetzelfde bovenste gouden veld van een actieveld zetten**. Dit geldt zowel voor gewone als grote werkers. Andere spelregels blijven ongewijzigd: grote werkers mogen in actievelen met andere spelers worden gezet en een speler mag een gewone werker op een actieveld in het zwarte actiegebied zetten als er al werkers van andere spelers staan.



Groen actiegebied Zwart actiegebied



Zwart actiegebied



Groen actiegebied

Deze spelregel geldt niet voor de onderste beloningsvelden. Werkers worden nooit geblokkeerd als ze van het bovenste gouden veld naar het onderste beloningsveld worden verplaatst, ook niet bij gebruik van de afgebeelde krijgslistkaart van Gambal, de opstandeling.




GLORIE

Een speler die deze scoringsregels gebruikt en punten verdient op een scorespoor waar hij het einde van heeft bereikt (waar hij volgens de gebruikelijke spelregels geen punten meer zou kunnen scoren), **mag ervoor kiezen om 1 glorie te verdienen voor elk punt dat hij voorbij het einde van het spoor zou gaan**. Daartoe zet hij voor elk gloriepunt 1 middensteen (uit zijn persoonlijke voorraad of van zijn spelerstableau) van de betreffende kleur op het scorespoor.

Voorbeeld: een speler heeft het einde van het krachtspoor bereikt en verdient weer 3 kracht. Hij mag dan 3 rode middenstenen uit zijn voorraad en/of van zijn spelerstableau nemen en deze op zijn krachtspoor zetten.



Hiermee vermindert de speler permanent het aantal middenstenen die hij van die soort ter beschikking heeft en dus ook het maximale aantal dat hij van die soort mag hebben. Zodra een speler een middensteen in een gloriepunt heeft omgezet, kan hij de omzetting niet meer teniet doen. Glorie geldt niet als punt. Voert een speler een actie uit die punten kost, dan mag hij er geen glorie voor betalen. Betaalt een speler punten van een spoor, dan heeft dat geen invloed op eventuele glorie die hij al op dat spoor had verdiend. Een speler kan geen glorie verdienen op het legendarische prestatiespoor.

Bij een gelijke stand aan het einde van het spel wint van hen de speler met de meeste gloriestenen. Is het dan nog gelijk, dan wint van hen de speler die hoger staat in de -volgorde (negeer de in de basisspelregels genoemde andere stappen bij een gelijke stand).

VERDUIDELIJKING VAN ACTIEVELDEN EN KAARTEN

KOSTEN



Sommige acties kosten een middel naar keuze. Een speler mag deze kosten betalen met een combinatie naar keuze van soldaten, goud en cultuur, waarvan het totaal overeenkomt met het aangegeven cijfer. Stemmen zijn geen middelen en kunnen niet worden gebruikt om deze kosten te voldoen.

BELONINGEN

Er zijn verschillende manieren om aan beloningen te komen: acties van werkers, krijgslistkaarten of prestatiekaarten. Ongeacht waar een speler een beloning ontvangt, werkt dit altijd op dezelfde manier. Geeft een beloning hem punten, middelen of stemmen, dan neemt hij eenvoudigweg het aangegeven aantal. Zie hieronder voor andere beloningen.



Deze beloning geeft een aantal middelen naar keuze aan. Kies dan een combinatie naar keuze van soldaten, goud en cultuur. Je kunt op deze manier geen stemmen verdienen.



Bij deze beloning mag je 1 provincie veroveren (zie blz. 13, *Provincie veroveren*).



Neem al je afgelegde krijgslistkaarten weer in je hand.



Verwijder 1 van je werkers van een rij met een zandloper (van het bovenste of het onderste veld). Deze staat nu direct weer tot je beschikking.

Ontvang alle middelen en stemmen die op het betreffende productiesymbool op je spelerstableau en op eventuele provinciekaarten in de betreffende kolom staan.

Voorbeeld: deze speler verdient het rode productiesymbool. Hij ontvangt dan 6 soldaten, 2 cultuur en 1 punt op het krachtspoor. Het maximum van 2 provinciekaarten wordt pas aan het einde van de volgende raadsfase gecontroleerd. Tot die tijd heeft die limiet geen invloed op wat de speler ontvangt.

Opmerking van de auteur: let goed op de verschillen in de doorlooptijd van de zandlopers. De groene en paarse gebieden geven grotere beloningen, maar nemen 2 of 3 minuten in beslag in plaats van 45 seconden. We raden aan om niet al je werkers op dezelfde rij van het paarse actiegebied te zetten, omdat dat al je opties voor een lange periode blokkeert! Maar als je zeker weet dat het de beste zet is, mag je dat natuurlijk wel doen.

KRIJGSLIST- EN RAADSBELONINGSKAARTEN

Zie de overzichtskaarten van gevorderde karakters voor de spelregels met betrekking tot de krijgslistkaarten van die karakters.



Zet 1 van je gewone werkers direct om in een grote werker (neem je grote werker uit de voorraad naast het raadstableau). Zet deze grote werker op dezelfde plek als waar de omgezette gewone werker stond. Verwijder de omgezette gewone werker uit het spel (je kunt deze niet meer in het spel terugbrengen: je kunt in totaal nooit meer dan 4 (gewone en grote) werkers hebben). Je mag deze kaart niet kiezen als je al 2 grote werkers hebt.



Zet eenmalig 1 punt naar keuze (niet het legendarische prestatiepunt) in 1 ander punt naar keuze om (niet het legendarische prestatiepunt).



Deze krijgslisten zijn voor elk karakter uniek. Ze staan je toe om tegen de aangegeven kosten 1 extra gewone werker te nemen. Je kunt deze kaarten niet gebruiken om een grote werker te nemen. De genomen werker komt direct in het spel en kan volgens de gebruikelijke spelregels worden gezet. Je kunt in totaal nooit meer dan 4 (gewone en grote) werkers hebben.



Speel deze kaart als je een actie van een werker in het **groene of paarse actiegebied** uitvoert. Je hoeft de kosten van 2 voor het uitvoeren van de actie niet te betalen. Deze kaart kan niet gebruikt worden om de kosten van 4 van de actie "provincie veroveren" in het zwarte actiegebied niet te hoeven betalen.



Betaal een combinatie van 10 middelen naar keuze om je legendarische prestatiepunt te ontvangen. Je mag deze kaart niet kiezen als je je legendarische prestatiepunt al hebt.



Hoewel dit een -kaart is, verwijder je deze niet uit het spel. Leg de kaart naast je spelerstableau. Tijdens de raadsfase, met inbegrip van de raadsfase waarin je deze raadsbeloning kiest, mag je een maximum van 3 provinciekaarten (in plaats van 2) per kolom van je spelerstableau hebben. Heb je 1 van deze kaarten, dan mag je deze beloning in een volgende raadsfase niet nogmaals kiezen.

PROVINCIEKAARTEN



Sommige provinciekaarten hebben een verschillende kleur. Dit geeft aan dat elk productiesymbool erop de betreffende beloning geeft (rode kaarten geven soldaten, blauwe kaarten cultuur, gele kaarten goud en paarse kaarten stemmen).

FAQ

Mag een grote werker op het zwarte actiegebied worden gezet?

Ja. Er is geen beperking aan waar een grote werker mag worden gezet (behalve in de variant voor gevorderden).

Mag ik een werker van het onderste veld van een actie- veld naar het bovenste gouden veld van hetzelfde actie- veld verplaatsen?

Niet als de zandloper op die rij staat. Zodra de zandloper van die rij is gehaald, mag de werker naar elke geldige plek worden verplaatst, met inbegrip van het bovenste gouden veld van datzelfde actie- veld.

Is het toegestaan om een werker heel snel van de ene naar de andere rij in hetzelfde actie- gebied te verplaatsen terwijl de zandloper "in de lucht" wordt omgedraaid?

Nee, op het moment dat de zandloper wordt gepakt, wordt deze al als omgedraaid op de andere rij beschouwd.

Mag ik een gewone werker in het groene of paarse actiegebied op een veld met een grote werker zetten?

Nee. Grote werkers kunnen de zetregels breken en mogen op elk actie- veld worden gezet, maar gewone werkers mogen alleen op een veld zonder werkers worden gezet (met uitzondering van het zwarte gebied).

Als ik besluit dat ik een bepaalde actie niet meer wil uitvoeren, mag ik mijn werker dan van een actie- veld halen? Als de zandloper niet op die rij staat, ja. Je werker is dan vrij om te bewegen. Als de zandloper op die rij staat, nee. Je kunt een werker die op een rij met de zandloper staat niet verplaatsen. Je moet wachten tot de zandloper van die rij wordt gehaald, ook al voer je de actie niet uit.

Mag ik bij het veroveren van een provincie de bovenste kaart van de stapel trekken zonder eerst de lege plekken aan te vullen?

Ja.

Wat moeten we doen als spelers na het oproepen van de raad weigeren om de ronde ten einde te verklaren omdat ze op de acties van andere spelers wachten?

Het is zeldzaam, maar mogelijk dat spelers in een oneindige strategische cirkel terechtkomen waarin ze voortdurend op elkanders acties reageren. Claim in zo'n geval privilege, waarbij de speler die hoger in rang is als laatste mag zetten.

Wordt de raad opgeroepen nadat de paarse zandloper is doorgelopen?

Nee, je wacht niet met het oproepen van de raad totdat de paarse zandloper is doorgelopen. Zodra de laatste paarse tijdsteen van het bord wordt gestoten, moet je direct de raad oproepen.

Moeten we in de raadsfase de borden opnieuw opzetten (zandlopers en werkers verwijderen en starten zoals aan het begin van het spel)?

Nee. Laat tijdens de raadsfase alles staan zoals het stond. De raadsfase pauzeert het spel eigenlijk even. Na het oproepen van de raad mogen de spelers echter nog acties uitvoeren en werkers verplaatsen (maar geen zandlopers omdraaien). Pas nadat alle spelers hun acties hebben afgerond, gaan ze over naar de raadsfase.

Hoe starten we na het afronden van de raadsfase een nieuwe ronde?

Er zijn geen speciale stappen die je moet uitvoeren. Zodra de raadsfase is afgehandeld en alle spelers klaar zijn, draai je alle 3 zandlopers om en gaat het spel verder. Draai zoals gebruikelijk elke zandloper op de andere rij om.

Mag ik meerdere krijgslist- kaarten spelen die de actie van een werker op hetzelfde actie- veld beïnvloeden?

Ja. *Voorbeeld: je speelt Bolk, de oorlogzoeker. Je zou zijn krijgslistkaart kunnen gebruiken om een aangrenzende actie uit te voeren en een krijgs- list om geen goud voor het uitvoeren van een actie te hoeven betalen. Dit zorgt er echter uitsluitend voor dat je voor 1 van deze 2 acties niet hoeft te betalen. Je moet wel voor de andere actie betalen.*

Mag ik 2 van mijn werkers op het bovenste gouden veld van hetzelfde actiegebied zetten?

Ja. Zolang je je aan de zetregels houdt, mag je meer dan 1 eigen werker op hetzelfde actie- veld hebben (behalve in de variant voor gevorderden).



© 2020 Stonemaier LLC
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl

Klantenservice: 0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice
Auteur: Travis Jones
Illustraties: Robert Leask
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden
Made in China

STONEMAIER
GAMES