



OLIVER RICHTBERG

MENARA

RITUALS & RUINS

NUR SPIELBAR MIT:
ONLY PLAYABLE WITH:



SÉBASTIEN CAIVEAU



Menara - Rituals & Ruins

(alleen speelbaar met MENARA)

Zoch Verlag, 2019

Oliver RICHTBERG

1 - 4 spelers vanaf 8 jaar

± 90 minuten

MENARA

RITUALS & RUINS

von Oliver Richtberg

ALLEEN SPEELBAAR MET



De groene hel van **MENARA** heeft de harten van de onderzoekers al ontelbare keren danig op de proef gesteld. Maar wat men nu tijdens een zonsverduistering op deze plek ontdekt, is adembenemend: blauwe en rode kristallen, ruïnes, stukken zuil en bodemfragmenten zorgen voor compleet nieuwe uitdagingen. Kun men de tempel ondanks al deze tegenspoed toch nog hoger bouwen en laten schitteren in het licht van de volle maan ?

VOORWOORD

Het nieuwe extra spel materiaal biedt een uitbreiding van de uitrusting van het basisspel met zuilen, tempelvloeren en bouwplankaarten. Bovendien zorgen nieuwe componenten ervoor dat **RITUALS & RUINS** vele nieuwe extra uitdagende spelvarianten voor **MENARA** opent.

Nieuw in het spel zijn:

1. **DE TRANEN VAN DE GODEN** (kristallen)
2. **DE RITUELEN** (ritueelkaarten)
3. **HET NOODLOT** (tempelvloerkaarten)

De spelers kunnen zelf kiezen welke componenten men wil gebruiken of weglaten. Men bepaalt dus zelf hoe groot de uitdaging moet zijn die men samen het hoofd probeert te bieden.

Vanaf pagina 8 vindt men kant-en-klare scenario's waarmee men individuele spelvarianten kan bouwen. Met enige ervaring kan men later een aantal gewenste componenten combineren en zo een eigen uitdaging samenstellen naar smaak van het gezelschap waarmee men de hel van **MENARA** trotseert.

Veel plezier ermee !

SPELMATERIAAL

⇒ **buidel**



⇒ **35 gewone zuilen**, waarvan

3 witte



6 zwarte

15 gele

2 blauwe

9 rode

⇒ **2 gouden zuilen**



9 rode

⇒ **8 tempelvloeren**



⇒ **12 tranen van de goden**, waarvan

6 blauwe

6 rode



⇒ **30 bouwplankaarten**



⇒ **26 noodlotkaarten**



⇒ **13 ritueelkaarten**



SPELVOORBEREIDING

Men speelt ook steeds met het complete spel materiaal van het basisspel, maar men gebruikt de buidel van de uitbreiding '**RITUALS & RUINS**' omdat daar genoeg plaats is om alle denkbare varianten te kunnen spelen. In het **basisspel** kan men het volgende spel materiaal vinden:

76 zuilen, waarvan

- 30 gele
- 20 rode
- 12 zwarte
- 8 witte
- 6 blauwe

35 bouwplankaarten, waarvan

- 9 eenvoudige opdrachten (👉)
- 12 middelmatige opdrachten (👉)
- 14 moeilijke opdrachten (👉)

18 tempelvloeren




1 kamp

5 bouwlaagkaarten

Het nieuwe spel 'RITUALS & RUINS' wordt opgebouwd op dezelfde manier als het basisspel. Men kiest eerst welk extra materiaal (uit 'RITUALS & RUINS') men voor een meer uitgebreid spel wil gebruiken:









- Voeg een aantal extra **tempelvloeren** toe (in een aantal naar keuze).
De nieuwe tempelvloeren worden uitgelegd op pagina 4.
- Voeg aan de gekozen tempelvloeren de nieuwe **bouwplankaarten** en **zuilen** toe, zoals is vermeld in de onderstaande **tabel**.
- Kies of men de **gouden zuilen** wil gebruiken. Zo ja, leg deze dan naast het kamp klaar.
- Kies of men met de **tranen van de goden** wil spelen. Zo ja, leg deze naast het kamp klaar.
- Kies of men met de **ritueelkaarten** wil spelen. Zo ja, mix deze verdekt zeer grondig, trek er één en leg deze kaart open naast het kamp. Deze kaart is nu geldig zoals wordt uitgelegd op pagina 6. Leg de resterende ritueelkaarten terug in de doos.
- Kies of men met de **noodlotkaarten** wilt spelen. Zo ja, mix deze verdekt zeer grondig en leg ze als een verdekte voorraadstapel naast het kamp.

Om het spel te leren kennen, raden wij aan om eerst met de **gouden zuilen** en de **eerste vier tempelvloeren** van de volgende tafel te spelen, aangevuld met de vereiste kaarten en zuilen.



De onderstaande tabel laat zien hoeveel (nieuwe) bouwplankaarten en zuilen van 'RITUALS & RUINS' men **toevoegt** aan het **basisspel** als men ervoor kiest om met bepaalde tempelvloeren te spelen. Om dit te doen, mixt men elke afzonderlijke categorie ( /  / ) van de nieuwe bouwplankaarten en men trekt hiervan telkens het aantal kaarten dat in de tabel is vermeld en mixt deze in de desbetreffende stapel van dezelfde categorie van het basisspel. De extra zuilen legt men samen met de zuilen van het basisspel in de nieuwe stoffen buidel.

Tempelvloer	Naam	extra bouwplankaarten			extra zuilen				
									
	De dubbele bij	1	2	1	2	1	1	1	1
	Het rad van de vijf winden	1	0	1	2	0	2	1	0
	De brug der gevaren	0	1	0	1	1	1	0	0
	Het rad van de drie waarheden	0	0	1	1	2	0	1	0
	De wigvormige maan	1	0	1	3	1	0	0	0
	De ring van harmonie	1	1	1	3	1	1	0	0
	De doornige maan	0	1	0	2	1	0	0	1
	De sikkels van de zon	0	0	1	1	2	1	0	0

Voorbeeld

Als men de 'De dubbele bij' gebruikt, mixt men één eenvoudige () , twee middelmatige () en één moeilijke () bouwplankaarten in de basisstapel van de desbetreffende categorieën. Daarna legt men nog 2 gele  , alsook telkens één rode  , zwarte  , witte  en blauwe  zuil uit het nieuwe spel materiaal van 'RITUALS & RUINS' samen met alle zuilen van het basisspel in de nieuwe zwarte buidel.

DE NIEUWE TEMPELVLOEREN

Alle tempelvloeren uit 'RITUALS & RUINS' tonen op de lichte en donkere zijde telkens dit symbool:  . Op die manier kan men deze tempelvloeren zeer snel van die van het basisspel onderscheiden. De meeste tempelvloeren hebben **dezelfde bouwregels** voor de **beide zijdes**. Bij sommige tempelvloeren gelden andere bouwregels voor de lichte en donkere zijde.

DE DUBBELE BIJL



Beide zijdes

Bouw steeds op twee verbonden sokkels (tweelingsokkel) in dezelfde speelbeurt. Als men maar één passende zuil ter beschikking heeft, kan men niet bouwen.

Aandacht

De opdracht 'Zuilen hoger zetten' vereist om één afzonderlijke zuil één niveau hoger te zetten.

De 'tweeling' moet men laten staan. Men kan alleen opnieuw opbouwen op één van deze twee sokkels als de tweede ook vrij is.

DE WIGVORMIGE MAAN



Lichte zijde

Men mag zuilen alleen in de volgorde van de nummering bouwen (te beginnen bij de 1).

Aandacht

Door de opdracht 'Zuilen hoger zetten' kunnen bebouwde sokkels, onafhankelijk van de nummering, opnieuw vrij komen. Als men deze tempelvloeren later opnieuw bebouwt, moet men de vrijgekomen sokkels in volgorde van de nummering bebouwen (de kleinste eerst). Twee sokkels hebben een '2' en twee sokkels hebben een '3'. De speler is vrij om te kiezen op welke van de twee sokkels '2' en vervolgens op welke twee sokkels '3' hij als eerste wil bouwen.

Donkere zijde

Zuilen op deze veelkleurige sokkels bewegen. Hiervoor gelden dezelfde regels als bij de tempelvloer 'De brug der gevaren'.

DE RING VAN HARMONIE



Beide zijdes

Hier gelden dezelfde spelregels als bij de tempelvloer 'De wigvormige maan'.

DE DOORNIGE MAAN



Bij de bouw van deze tempelvloer mag er geen zuil op een sokkel van de daaronder liggende bouwlaag staan (zie afbeelding 1).

Beide zijdes

Op deze tempelvloer kan geen volgende tempelvloer worden gebouwd. Hij bezit alleen nog ruïnesokkels. Als men deze bebouwt legt men de zuil zo in de uitsparing alsof hij is gevallen (zie afbeelding 2). Dit mag ook een gouden zuil zijn.

AANDACHT

Men mag deze tempelvloer nooit gebruiken om de tempelbasis uit te breiden. Als men deze tempelvloer niet kan inbouwen, schuift men die naar de laatste plaats van de steengroeve (of zijn noodlotkaart naar de onderste positie van de kaartenstapel). Vervolgens moet men twee bouwplankkaarten toevoegen aan de bouwplankkaartenrij. Men neemt deze kaarten van een aflegstapel naar keuze.

HET RAD VAN DE VIJF WINDEN



Beide zijdes

De centrale witte sokkel mag pas worden bebouwd als de overige sokkels van deze tempelvloer zijn bebouwd.



DE BRUG DER GEVAREN

Beide zijdes

Elke zuil die men bouwt, moet een andere kleur hebben, ongeacht op welke sokkel hij wordt gezet.

Bouwen is alleen toegestaan op de startsokkel. Als deze is bezet, verschuift men de daar aanwezige zuil (via de pijlen >>>>) naar de tweede sokkel, zonder deze met de vingers aan te raken. Men gebruikt voor het verschuiven uitsluitend de zuil die men hier wil inbouwen.

Als ook de tweede sokkel is bezet, schuift men daar aanwezige zuil (volgens dezelfde regels) naar de derde sokkel vóór men de zuil van de eerste sokkel naar de tweede sokkel verschuift ... enzovoort.

Aandacht

Gouden zuilen kunnen niet worden verschoven! Als men een gouden zuil op de startsokkel heeft gebouwd, kan deze zuil van daaruit niet meer verder worden bewogen. Deze blokkeert nu elke mogelijke voltooiing van deze tempelvloer.

HET RAD VAN DE DRIE WAARHEDEN



Beide zijdes

Hier gelden dezelfde spelregels als bij de tempelvloer 'De brug der gevaren'.

DE SIKKELS VAN DE ZON



Beide zijdes

Voor de ruïnesokkel in het midden gelden dezelfde spelregels als bij de tempelvloer 'De doornige maan'. Voor de andere sokkels gelden de normale bouwregels van het basisspel.



DE GOUDEN ZUILEN



De beide gouden zuilen zijn **korter** dan de normale zuilen. Men mag een gouden zuil **in de plaats van** een zuil uit de eigen voorraad op een sokkel **van een kleur naar keuze** bouwen. Gouden zuilen mogen **nooit een tempelvloer** dragen.

**GEBOUWDE GOUDEN ZUILEN KUNNEN
NOOIT WORDEN VERWIJDERD OF WORDEN VERSCHOVEN !**

DE NIEUWE BOUWPLANKAARTEN

Alle bouwplankaarten uit 'RITUALS & RUINS' tonen dit symbool:

Op die manier kan men deze bouwplankaarten zeer snel van die van het basisspel onderscheiden

DE BETEKENIS VAN DE BOUWPLANKAARTEN



2 VERSCHILLENDE TEMPELVLOEREN VOLTOOIEN

Bouw zuilen op **twee tempelvloeren**, eerst op de ene vloer dan op de andere, totdat **alle** sokkels zijn bebouwd. Zodra de eerste vloer is voltooid, voegt men **onmiddellijk** een nieuwe vloer toe in de tempel. Pas **daarna** bouwt men zuilen op de **tweede** tempelvloer (dit mag ook de nieuwe vloer zijn die men zonet heeft ingebouwd).

Bouw een nieuwe tempelvloer in als deze is voltooid.



2 OF 3 ZUILEN OP VERSCHILLENDE TEMPELVLOEREN BOUWEN

Bouw **twee of drie** zuilen op **verschillende tempelvloeren**.



1 OF 2 ZWARTE ZUILEN BOUWEN

Bouw **één of twee** zwarte zuilen op de overeenstemmende sokkels.



2 OF 3 ZUILEN VAN VERSCHILLENDE KLEUREN BOUWEN

Bouw **twee of drie** zuilen van **verschillende kleuren** op de kleurpassende sokkels.



2 OF 3 GELIJKGEKLEURDE ZUILEN BOUWEN

Bouw **twee of drie** gelijkgekleurde zuilen op de kleurpassende sokkels.

DE TRANEN VAN DE GODEN

TRAANSTENEN



Als men met de 'Tranen van de goden' speelt, legt men bij de spelvoorbereiding de **6 blauwe** en de **6 rode** traanstenen naast het kamp klaar. Deze tranen kunnen door alle spelers tijdens hun speelbeurt worden **verworven** en **verbouwd**. De opdracht voor de spelers bestaat erin om **alle** 12 traanstenen in de tempel onder te brengen **vóór het spel eindigt**. Alleen op deze wijze kan men het spirituele evenwicht van de tempel handhaven.

HOE KAN MEN EEN TRAANSTEEN VERWERVEN ?

- ⇒ Als men een traansteen wil verwerven, legt men **één** zuil **naar keuze**, uit de eigen voorraad, terug in de buidel vóór men een bouwplankaart trekt. Vervolgens kiest men een blauwe **of** een rode traansteen en legt die voor zich neer.
- ⇒ Men kan in zijn speelbeurt ook meerdere traanstenen verwerven, als men voor **elke** traansteen één zuil uit de eigen voorraad in de buidel legt.

HOE VERBOUWT MEN EEN TRAANSTEEN IN DE TEMPEL ?

- ⇒ Traanstenen kunnen alleen maar precies daar worden neergelegd, waar zich op (sommige) tempelvloeren een **magisch gloeiend teken van dezelfde kleur** bevindt.
- ⇒ Per magisch teken mag slechts **één traan** worden neergelegd.
- ⇒ Steeds als een speler aan de beurt is, mag hij altijd een **aantal tranen naar keuze**, die hij heeft verzameld, in de tempel inbouwen, ongeacht van wanneer hij de tranen heeft verworven.
- ⇒ Men mag ook dan een traansteen in de tempel inbouwen, zelfs als men de getrokken bouwplankaart niet kan vervullen.
- ⇒ Als in een speelbeurt een traansteen van 'zijn' tempelvloer valt, moet men de traansteen onmiddellijk terug op zijn plaats leggen.



WAT GEBEURT ER ALS ER AAN HET EINDE VAN HET SPEL NOG TRAANSTENEN OVER ZIJN ?

Traanstenen die aan het einde van het spel **niet in de tempel zijn ingebouwd**, worden aan het einde van de rij gelegd. Elke traansteen verhoogt hierbij, zoals elke bouwlaagkaart, het **aantal bouwlagen** die de tempel moet bevatten om het spel te kunnen winnen.



DE RITUELEN

De 13 ritueelkaarten worden verdekt zeer grondig gemixt. Er wordt **één kaart** getrokken en open naast het kamp gelegd. Deze ritueelkaart geldt voor de totale duur van deze spelpartij 'RITUALS & RUINS'. De overige 12 ritueelkaarten worden terug in de doos gelegd. Zij worden in dit spel niet gebruikt. De rituelen **wijzigen** de spelregels van het (basis)spel.



DE VERLICHTING

Bouw **uitsluitend** tempelvloeren met de **lichte kant** naar boven in de tempel.

AANDACHT

Als men met de traanstenen speelt, moet men weten dat er op de lichte kant

geen aflegplaatsen zijn voor **rode** traanstenen.

Bijgevolg zullen deze 6 tranen onvermijdelijk aan het einde van het spel overblijven.



DE DUISTERNIS

Bouw **uitsluitend** tempelvloeren met de **donkere kant** naar boven in de tempel.

AANDACHT

Als men met de traanstenen speelt, moet men weten dat er op de donkere kant

geen aflegplaatsen zijn voor **blauwe** traanstenen.

Bijgevolg zullen deze 6 tranen onvermijdelijk aan het einde van het spel overblijven.



DE VLOEK DER TRANEN DER GODEN

Speel met de **traanstenen** !

Tempelvloeren waarop er magisch gloeiende teken staan, mogen pas dan met zuilen worden voltooid als vooraf **alle gloeiende tekens** van deze vloer met **traanstenen** zijn belegd.



IN DE BAN VAN DE BLAUWE ZUILEN

Aan het begin van het spel wordt het kamp uitgerust met 3 blauwe en ook 3 anderskleurige zuilen die men uit de buidel trekt. Geen enkele speler mag aan het begin van het spel over **blauwe**

zuilen beschikken. In de loop van het spel worden **blauwe** zuilen die men trekt, **zonder deze te vervangen**, terug in de buidel gelegd.



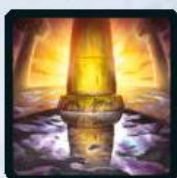
DE GUNST VAN DE GELE ZUILEN

De speler die de opdracht 'Zuilen hoger zetten' uitvoert, mag uitsluitend gele zuilen gebruiken.

UITZONDERING

*Als alle zuilen van het kamp zijn geruild (wat mogelijk is als er een nieuwe bouwplankkaart aan de vitrinerij moet worden toegevoegd) en hierbij blauwe zuilen worden getrokken, blijven deze in het kamp en **kunnen** in de loop van het spel **worden gebruikt**.*

Als er bij het trekken van zuilen, aan het einde van de speelbeurt, onvoldoende niet-blauwe zuilen in de buidel zitten, eindigt het spel onmiddellijk.



DE BEHEKSTE GELE ZUILEN

Als men in zijn speelbeurt met succes **gele** zuilen **plaatst of verplaatst**, legt men de uitgevoerde bouwplankkaart niet op de aflegstapel, maar integendeel **vóór** zich neer.

Men mag ze **pas dan** op de aflegstapel leggen als men in een **volgende** speelbeurt **geen gele** zuilen plaatst of verplaatst. **Elke** zulke kaart, die aan het einde van het spel nog **vóór** de speler ligt, moet dan **aan de vitrinerij** worden toegevoegd.

AANDACHT

*Als men in zijn speelbeurt een gouden zuil gebruikt om deze op een **gele sokkel** te zetten, geldt deze zuil ook als een '**behekste gele zuil**'.*



DE ONHEILIGE WITTE ZUILEN

Bouwt of verplaatst men een witte zuil, neemt men de **bovenste** van de **lichte** bouwplankkaarten (☞) en legt die op de **aflegstapel**. Deze blauwplankkaart wordt niet uitgevoerd.

Als de stapel van de lichte bouwplankkaarten is opgebruikt, doet men hetzelfde als men een witte zuil inbouwt met een middelmatige bouwplankkaart (☞).





DE DUNNE SPITS

Vanaf de **vierde** bouwlaag mag men slechts **één** tempelvloer per bouwlaag inbouwen.

AANDACHT

Voor dit ritueel kan men de tempelvloer 'De doornige maan' niet gebruiken. Deze vloer wordt uit de steengroeve uitgesorteerd. Als men met noodlotkaarten speelt, verwijdert men deze kaart uit de stapel.



DE LICHTE AARDBEVING

Als men een **lichte** blauwplankaart (↔) trekt, verwijdert men, vóór het uitvoeren van de kaart, alle (niet gouden) vrijstaande zuilen uit **voltooid** tempelvloeren en men legt deze **terug** in de buidel (een zuil staat vrij als zijn bovenkant geen enkele tempelplaat raakt).

AANDACHT

Tweelingzuilen kunnen hierdoor uit elkaar worden gerukt (zoals op de tempelvloer 'De dubbele bij').



DE GLOEIEND HETE RODE ZUILEN

Rode zuilen zijn in dit ritueel gloeiend heet. Als men een **rode zuil** in de tempel inbouwt, mag er **geen direct lichamelijk contact** met de zuil bestaan. Om geen fysiek contact te maken, kan men zijn vingers beschermen met de mouw van de eigen trui, een zakdoek of een ander voorwerp om het huidcontact met de zuil te voorkomen. Anderzijds mag men wel rode zuilen uit de buidel trekken, met het kamp ruilen of in de eigen voorraad aanraken zonder de vingers te beschermen.



DE SMALLE BASIS

Vorm de tempelbasis met de drie kleinste tempelvloeren (zie afbeelding) en draai hierbij de zijde naar boven die het minste aantal sokkels toont.

AANDACHT

Als men met de noodlotkaarten speelt, verwijdert men de kaarten van deze 3 tempelvloeren uit de stapel vooraleer men met het spel begint.



DE BALANS VAN HET NOODLOT

Als men een **lichte** bouwplankaart (↔) kiest en deze kan vervullen, legt men deze kaart niet (zoals gebruikelijk) op de aflegstapel, maar wel **vóór** zich neer. In de **volgende** speelbeurt **moet** men nu een **zware** bouwplankaart (⚡) trekken. Als men deze kan vervullen, mag men deze samen met de kaart die men vóór zich liggen heeft, **op de aflegstapel** leggen. Als men de zware bouwplankaart niet kan vervullen, wordt deze kaart toegevoegd aan de **vitruinerij** en de lichte kaart blijft **vóór de speler** liggen. In zijn volgende speelbeurt, moet de speler **opnieuw** een **zware** bouwplankaart (⚡) trekken. Als er geen zware bouwplankaart meer is, moet men een middelmatige (↔) trekken. Als er alleen nog maar lichte bouwplankaarten zijn, vervalt deze ritueelregel. Als er op dat moment nog een lichte bouwplankaart voor de speler ligt, mag hij deze op de aflegstapel leggen.



DE ZWEVENDE STEENGROEVE

Als men een nieuwe tempelvloer in de tempel moet inbouwen, trekt men de **bovenste drie tempelvloeren** van de steengroeve (als men met de noodlotkaarten speelt, trekt men de bovenste drie kaarten). Men heeft dan de keuze om **één van deze drie** tempelvloeren te gebruiken. Leg de beide andere terug in de groeve (of de noodlotkaarten terug op de stapel) zonder hun volgorde te veranderen. Als men voor de **tweede** of voor de **derde** tempelvloer kiest, mag men deze **alleen op de bovenste bouwlaag** van de tempel inbouwen.

AANDACHT

Als men met de noodlotkaarten speelt, kan men met de variant 'Barmhartig noodlot' niet kiezen (zie verder).

HET NOODLOT

De noodlotkaarten tonen alle tempelvloervormen die in het spel kunnen voorkomen. Vóór het spel sorteert men de kaarten met de tempelvloeren van 'RITUALS & RUINS' uit, waarmee men **niet** wil spelen (niet vergeten om de overeenkomstige hoeveelheden zuilen en bouwplankaarten aan te passen volgens de tabel op pagina 3).

De noodlotkaarten worden zeer grondig gemixt en als verdeckte stapel naast het kamp gelegd. Trek de bovenste drie kaarten. Als men de tempelvloeren 'De doornige maan' of 'De sikkels van de zon' heeft getrokken, worden deze terug in de stapel gemixt nadat men voor elke kaart een andere kaart heeft getrokken. Daarna sorteert men de tempelvloeren uit de steengroeve, die te zien zijn op de drie getrokken noodlotkaarten, en men vormt hiermee de tempelbasis. Of men de lichte of de donkere kant van de tempelvloeren voor de basis wil gebruiken, moeten de spelers zelf afspreken.



Men heeft de keuze uit drie verschillende niveaus van noodlotkaarten:

BARMHARTIG NOODLOT

Leg **drie** noodlotkaarten open naast de stapel. Als men een nieuwe tempelvloer inbouwt, heeft men **de keuze** tussen de drie tempelvloeren die deze kaarten tonen. Zoek de gekozen tempelvloer uit de steengroeve. De gebruikte noodlotkaart wordt op een aflegstapel gelegd en hiervoor legt men een nieuwe kaart van de stapel open bij de andere twee.

AANDACHT

Als men met het ritueel 'De zwevende steengroeve' speelt, kan men dit noodlotniveau niet kiezen.

AANVAARDEBAAR NOODLOT

Leg **één** noodlotkaart open naast de stapel. Als men een nieuwe tempelvloer inbouwt, gebruikt men de tempelvloer die op de kaart is afgebeeld (uit de steengroeve). De gebruikte noodlotkaart wordt op een aflegstapel gelegd en hiervoor legt men opnieuw een nieuwe kaart van de stapel open.

ONVERBIDDELIJK NOODLOT

Er wordt **geen** noodlotkaart blootgelegd. Pas wanneer men een nieuwe tempelvloer inbouwt, trekt men de bovenste kaart van de noodlotstapel en gebruikt men de afgebeelde tempelvloer (uit de steengroeve). De gebruikte noodlotkaart wordt op een aflegstapel gelegd.

TIPS





- Bestudeer aan het begin van het spel de nieuw toegevoegde bouwplankaarten (samen met de tabel op pagina 3) voordat men de kaarten in hun respectievelijke stapels mixt. Als men het moeilijker wil, mix ze dan ongezien in.
- Het is raadzaam om voor elke bouwplankaartenstapel een afzonderlijke aflegstapel te maken en van tijd tot tijd te controleren welke kaarten al zijn afgelegd.
- Denk goed na wanneer men een gouden zuil wil gebruiken. Soms kan het gebruik ervan het lopende spel redden, maar een gouden zuil 'stoort' ook vaak omdat deze niet kan worden verplaatst en overbouwd.
- Wees niet bang om ook in de hoogte te bouwen. Soms zorgt de angst om niet hoger te bouwen dan het vereiste aantal bouwlagen voor meer complicaties in de tempel dan men zou denken.
- Bedenk ook dat hier en daar een tempelvloer op slechts twee pilaren kan worden gebouwd.
- Soms is het passend om te bouwen zodat één zuil twee tempelvloeren draagt (die echter nooit mogen overlappen).
- Zelfs als men de indruk heeft dat men het huidige spel niet meer kan winnen, is het aan te raden om niet te snel op te geven. Vaak komen er toch nog kansen en mogelijkheden om de tempel in de loop van het spel te redden.


SCENARIO S




Als men liever met een **vooraf bepaalde** verzameling aan spelregels en spelmateriaal wil spelen, kan men zich ook bedienen van de volgende **scenario's**. Er wordt vermeld welke **tempelvloeren** (met hun bijbehorende noodlotkaarten), **zuilen** en **bouwplankaarten** men moet gebruiken van 'RITUALS & RUINS'. Men weet ook vooraf of men met de **traanstenen** moet spelen en welke **ritueelkaart** het scenario afrondt:

1. RADEREN EN DE WANDELENDE ZUILEN

Tempelvloeren:

- Het rad van de vijf winden 
- De brug der gevaren 
- Het rad van de drie waarheden 
- De wigvormige maan 





Zuilen: 7  4  3  2  0 




Bouwplankaarten: 2  1  3 




Ritueelkaart: De duisternis 


2. RUINES EN TRANEN



Tempelvloeren:

- De brug der gevaren 
- De ring van harmonie 
- De doornige maan 
- De sikkels van de zon 

Zuilen: 7  5  3  0  1 




Bouwplankaarten: 1  3  2 

Ritueelkaart: De vloek der tranen der goden 




Traanstenen: 6  6 


3. BLOKKADES

Tempelvloeren:

- De dubbele bijl 
- Het rad van de vijf winden 
- De wigvormige maan 
- De ring van harmonie 






Zuilen: 10  3  4  2  1  1 






Bouwplankaarten: 4  3  4 




Ritueelkaart: De gunst van de gele zuilen 


5. MOEILIJKE TIJDEN



Tempelvloeren:

- De dubbele bijl 
- De sikkels van de zon 
- De wigvormige maan 
- De ring van harmonie 
- De doornige maan 

Zuilen: 11  6  3  1  2 







Bouwplankaarten: 3  4  4 

Ritueelkaart: De smalle basis 




Traanstenen: 6  6 


7. IN DE HITTE VAN DE STRIJD

Tempelvloeren:

- De brug der gevaren 
- De dubbele bijl 
- De doornige maan 
- De wigvormige maan 
- De ring van harmonie 
- De sikkels van de zon 









Zuilen: 12  7  4  1  2 




Bouwplankaarten: 3  5  4 




Ritueelkaart: De gloeiend hete rode zuilen 


9. KIEZEN BLIJFT ALTIJD MOEILIK

Tempelvloeren:

- De brug der gevaren 
- De dubbele bijl 
- De doornige maan 
- De wigvormige maan 
- De ring van harmonie 
- De sikkels van de zon 
- Het rad van de vijf winden 
- Het rad van de drie waarheden 


Zuilen: 15  9  6  3  2 



Bouwplankaarten: 4  5  6 




Ritueelkaart: De zwevende steengroeve 


4. HET BLAUW VAN DE LUCHT



Tempelvloeren:

- De dubbele bijl 
- Het rad van de vijf winden 
- De doornige maan 
- De ring van harmonie 

Zuilen: 9  3  4  2  2 







Bouwplankaarten: 3  4  3 





Ritueelkaart: In de ban van de blauwe zuilen 




Traanstenen: 6  6 


6. HOGEROP

Tempelvloeren:

- De brug der gevaren 
- Het rad van de vijf winden 
- Het rad van de drie waarheden 
- De wigvormige maan 
- De ring van harmonie 
- De sikkels van de zon 






Zuilen: 11  7  5  2  0 






Bouwplankaarten: 3  2  5 




Ritueelkaart: De dunne spits 


8. HELDER ALS OP EEN KLAARLICHTE DAG



Tempelvloeren:

- De dubbele bijl 
- De sikkels van de zon 
- De wigvormige maan 
- De ring van harmonie 
- Het rad van de vijf winden 

Zuilen: 11  5  5  2  1 









Bouwplankaarten: 4  3  5 

Ritueelkaart: De verlichting 




Traanstenen: 6  6 


10. HET GELE GEVAAR



Tempelvloeren:

- De brug der gevaren 
- De dubbele bijl 
- De doornige maan 
- De wigvormige maan 
- De ring van harmonie 
- De sikkels van de zon 
- Het rad van de vijf winden 
- Het rad van de drie waarheden 

Zuilen: 15  9  6  3  2 

Bouwplankaarten: 4  5  6 

Ritueelkaart: De behekste gele zuilen 

Traanstenen: 6  6 

Art.Nr.: 60 110 5153

Autor: Oliver Richtberg
Illustration: Sébastien Caiveau
Satz & Layout: Oliver Richtberg

2019 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1
D-90765 Fürth
www.zoch-verlag.com



© vertaling: Herman BELLEKENS
26 november 2019