Voorbereiding:

het wiel begint op deze manier

- Schud je 8 gouden onderdelen.
- Maak 4 gedekte paren.
- Bewaar 1 paar voor *Teamwerk*.
- Leg zoals hieronder aangegeven de 3 paren boven de kaartrij.
- Leg Rusty op veld III.

Monteur

Gouden onderdelen toevoegen

Na het nemen van kaarten in ronde I, III en V, draai je de 2 gouden onderdelen voor die ronde open. Kies 1 gouden onderdeel dat je op een open plaats naar keuze in je wiel plaatst.

Met *Teamwerk* mag je een gouden onderdeel van het overgebleven paar nemen.

De machine

Draai het wiel 90 graden met de wijzers van de klok mee. Kies 1 van de 2 zilveren onderdelen aan de rechterkant.

Draai het wiel 90 graden met de wijzers van de klok mee. Als er nu een gouden onderdeel aan de rechterkant ligt, kies je het gouden onderdeel of beide zilveren onderdelen. Als er geen gouden onderdeel is, kies je het effect van slechts 1 van de 2 zilveren onderdelen.

Rusty de aap:

Ontvang Rusty aan het begin van ronde III. Rusty werkt op dezelfde manier als alle andere assistenten.

Opmerkingen over startkaarten:

Het effect is afhankelijk van het aantal gouden onderdelen in je machine.

Ligt er 1, dan ontvang je .

Liggen er 2, kies dan een of een .

Liggen er 3 of 4, kies dan 1 van de 3 opties.

Nieuwe symbolen en regels:

Om het blauwe afgodsbeeldeffect te gebruiken leg je een afgodsbeeld op een blauw veld.
Blauwe velden kunnen ook gebruikt worden voor de standaard effecten.
Alle afgodsbeeldvelden kunnen in een volgorde naar keuze worden gebruikt.

In de campagne worden behaalde prestatiekaarten bovenop de trekstapel van een speler gelegd.

Je mag de onderste kaart van je trekstapel nemen.

Je mag één van je gebruikte bewakers terugdraaien om zijn gunst opnieuw te kunnen gebruiken.

Kies één van je ongebruikte bewakers die je hebt overwonnen en leg hem gedekt neer zonder zijn gunst te gebruiken.

Activeer een locatie naar keuze.

Activeer een ontdekte niveau locatie naar keuze.

Dit is een geheugensteuntje op de Watervaltempel om een verborgen locatie te kiezen, te activeren, te verwijderen en terug te leggen onderop de gewone stapel.

Gebruik het effect van de zilveren kant van een beschikbare assistent op het voorraadbord.

Gebruik het effect van de gouden kant van een beschikbare assistent op het voorraadbord.

Neem en evalueer een ontmoetingskaart uit het aangegeven hoofdstuk.

Gebruik het effect van een openliggend afgodsbeeld op het speelbord. Als er geen openliggende afgodsbeelden zijn, heeft dit geen effect.

Journalist

Voorbereiding:

Plaats 2 willekeurige kranttegels in je spelersbord.

- Plaats 1 artikelfiche op elke ⬆ en ⬌ locatie.
- Plaats 2 artikelfiches in de inkepingen van je spelersbord. In een spel met 2 spelers plaats je er 3.

Voorlopige bevindingen:

Je kan 1 rij voorbij je verplaatsen.

Artikelen schrijven:

Gebruik als vrije actie 1 reissymbool dat overeenkomt met een symbool op een locatie die door jou bezet is. Neem het artikel van die locatie en plaats deze op je kist.

Hoofdartikelen liggen in de 2 of 3 inkepingen van je spelersbord. Je schrijft ze door je startkaart *Onderzoek* te gebruiken.

Publiceren:

Om een krantactie uit te voeren, plaats je er een artikel dat je hebt geschreven op. Dit is je hoofdactie, tenzij er een ⚡ op staat.

Op elke kranttegel moet je beginnen in de bovenste rij. Je mag geen nieuwe rij gebruiken, voordat beide acties in de rij erboven zijn uitgevoerd.

Als je alle 4 artikelen in een rij publiceert, ontgrendel je je het afgodsbeeldveld van die rij.

Opmerkingen over startkaarten:

Het effect is afhankelijk van het aantal artikelen dat je hebt geschreven.

Heb je er 0 of 1 geschreven, dan ontvang je een 🪙.

Heb je er 2, 3 of 4 geschreven, kies dan een 🪙 of een 📜.

Als je er 5 of meer hebt geschreven, ontvang je een 🪙 en een 📜.

Nieuwe symbolen en regels:

Om het blauwe afgodsbeeldeffect te gebruiken, leg je een afgodsbeeld op een blauw veld.
Blauwe velden kunnen ook gebruikt worden voor de standaard effecten.
Alle afgodsbeelden kunnen in een volgorde naar keuze worden gebruikt.
Als je alle 4 artikelen in een rij publiceert, ontgrendel je het afgodsbeeldveld van die rij.

In de campagne worden behaalde prestatiekaarten bovenop de trekstapel van een speler gelegd.

Je mag de onderste kaart van je trekstapel nemen.

Je mag één van je gebruikte bewakers terugdraaien om zijn gunst opnieuw te kunnen gebruiken.

Kies één van je ongebruikte bewakers die je hebt overwonnen en leg hem gedekt neer zonder zijn gunst te gebruiken.

Activeer een locatie naar keuze.

Activeer een ontdekte niveau locatie naar keuze.

Dit is een geheugensteuntje op de Watervaltempel om een verborgen locatie te kiezen, te activeren, te verwijderen en terug te leggen onderop de gewone stapel.

Gebruik het effect van de zilveren kant van een beschikbare assistent op het voorraadbord.

Gebruik het effect van de gouden kant van een beschikbare assistent op het voorraadbord.

Neem en evalueer een ontmoetingskaart uit het aangegeven hoofdstuk.

Gebruik het effect van een openliggend afgodsbeeld op het speelbord. Als er geen openliggende afgodsbeelden zijn, heeft dit geen effect.