

DANIELE TASCINI SIMONE LUCIANI

TZOLK'IN

THE MAYAN CALENDAR

A játéktábla egy Maja naptárat tartalmaz, ez a 26 fogú Tzolk'in fogaskerék, amihez 5 kisebb fogaskerék csatlakozik, ezek annak az 5 helyszínnek felelnek meg, ahol a Maja civilizáció kifejlődött (Palenque, Uxmal, Tikal, Yaxchilan és Chichen Itza). A játékosok Maja törzseket alakítanak.

A tábla többféle akciót ábrázol, amit a játékos törzse használhat. A körében a játékos vagy munkásokat tesz le a fogaskerekre vagy az előző körökben letett munkásait veszi fel. A munkások akciókat hajtanak végre, amikor a játékos felveszi őket.

Miután mindenki sorra került, a Tzolk'in fogaskerék egy napot előre halad, aminek eredményeként az összes fogaskeréken található munkás előrefelé mozog, s ezzel megváltozik a számukra végrehajtható akció.

Kukorica az alap áru, ételként szolgál a játékos népének, és fizetőeszközként is használják. Az akciók lehetővé teszik az élelem előállítását, erőforrások bővítését, épületek létrehozását és a technológiai fejlesztéseket. Egyes tevékenységek tetszenek az isteneknek, mások pedig nem. A játékos a játéktábla három templomában követheti, hogy hogy áll az isteneknél (Quetzalcoatlnál, Kukulcannál és Chaacnál). A leghívőbb törzs kapja a legnagyobb jutalmat.

Az istenek kétszer jutalmaznak győzelmi ponttal a játék során. A játékosok győzelmi pontokat szerezhetnek egyes épületek megépítésével vagy a kristálykoponyák Chichen Itzara szállításával. A játék a Tzolk'in fogaskerék egy teljes körbefordulása után ér véget. A játékos megmaradt erőforrásai győzelmi ponttá változnak, és még az emlékművekért is jár pont. Akinek a legtöbb pontja lesz a játék végén, az nyer.



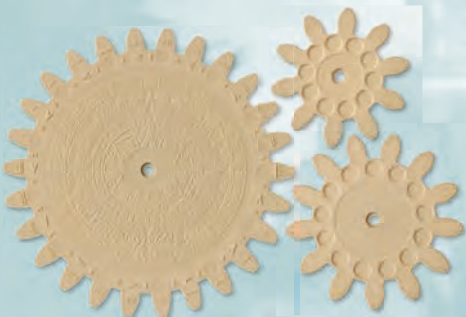
JÁTÉKELEMMEK

JÁTÉKTÁBLA

4 egymásba illeszkedő elemből áll



6 KÜLÖNBÖZŐ MÉRETŰ FOGASKERÉK



1 MATRICÁS ÍV



6 MŰANYAG KAPOCS



24 MUNKÁS 4 SZÍNEN

(6 munkás játékosonként)



28 KORONGJELZŐ 4 SZÍNEN

(7 jelző játékosonként)



4 PONTJELZŐ 4 SZÍNEN

(1 minden játékosnak)



65 FA KOCKA

erőforrásokat jelképeznek (fa, kő és arany)



13 KRISTÁLYKOPONYA

műanyagból

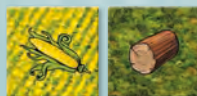


65 KUKORICAJELZŐ 1-ES ÉS 5-ÖS ÉRTÉKŰ



28 BETAKARÍTÁS-LAPKA

(16 Kukorica és 12 Fa betakarítás-lapka)



21 KEZDŐVAGYON-LAPKA



13 EMLÉKMŰ



32 ÉPÜLET 2 KORRA OSZTVA



4 KÉTOLDALÚ JÁTÉKOSTÁBLA

4 SZÍNEN



1 KEZDŐJÁTÉKOS-JELZŐ



ANYAGOK

Néhány játékelem valamilyen anyagnak felel meg, amit kis ikonnál ábrázolunk:



KUKORICA



FA



KŐ



ARANY



ERŐFORRÁS

(Csak a fa, kő és az arany erőforrás).



KRISTÁLYKOPONYA

Pontosan 13 kristálykoponya van a játékban, és nincs több. Ha a 13. kristálykoponyát is elveszik a talonból, akkor nem lehet újabbat szerezni.

Esetenként kifogyhat valamilyen elem. Ha ilyen történne, akkor használhatok valamilyen alkalmas helyettesítőt.

AZ ELSŐ JÁTÉK ELŐTT

KARTON ELEMEEK

Óvatosan nyomkodjátok ki a karton elemeket a nyomótáblákból.

JÁTÉKTÁBLA

Illesszék az összes fogaskereket a táblához, a műanyag kapszok segítségével. Figyeljete rá, hogy az előkészületek ábrának megfelelő módon, a helyes helyre tegyék a fogaskerekeket. Fogaskerek 3 különböző méretű van.



MATRICÁK

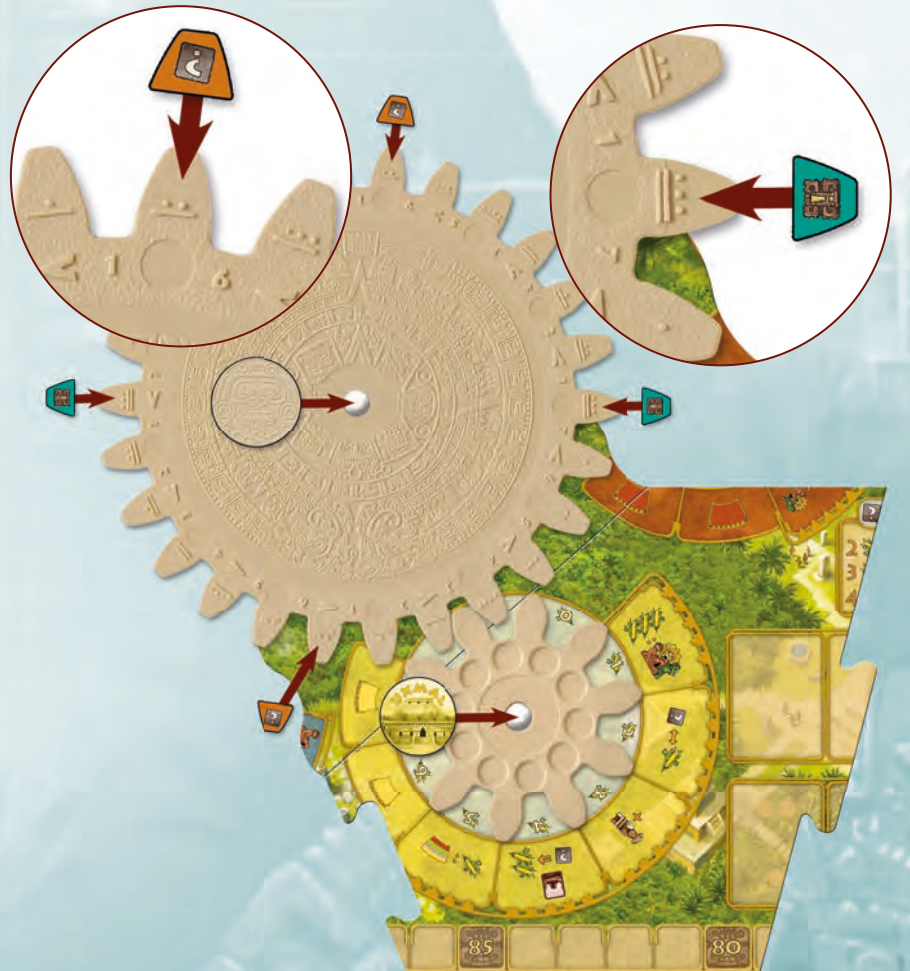
A fogaskereknek hozzákapcsolása után, tegyék rájuk a megfelelő matricákat is.

Tegyék a 4 Ételnapot ábrázoló matricát a Tzolkin fogaskerék megfelelő fogaira, ahogy az ábrán látható.

Megjegyzés: A játéktáblát úgy terveztük, hogy nem kell levennetek a fogaskerekeket a játék után. A puzzle elemek bele fognak férni a dobozba, és a játéktábla szétszedhető a rászertelt fogaskerekkel is. Nem kell aggodnodotok a kötőelemeket lefedő matricák eltávolítása miatt.

A JÁTÉKTÁBLA ÖSSZESZERELÉSE

Amint csatlakoztattátok a fogaskerekeket, és rátették a matricákat, EBBEN A SORRENDEN ILLESSZÉTEK ÖSSZE A JÁTÉKTÁBLÁT, HOGY A TÁBLA NE SÉRÜLÖN MEG:



ELŐKÉSZÜLETEK

Tegyétek az összeszerelt játéktáblát az asztal közepére. Tegyétek rá vagy köré a megmaradt elemeket az ábrázolt módon. Az ábra 4 játékos előkészületeit mutatja. 2 és 3 játékos verzió különbségeinek a következő oldal szélső hasábjában nézhetsz utána.



TALON

Tegyétek az összes fát, követ, aranyat, kristálykoponyát és a felhasználatlan munkásokat a talonba, ahol mindenki könnyen elérheti őket. A kukoricatalon a Tzolk'in fogaskerek közepe.

DZSUNGEL

A Palenque fogaskerek 4 mezőből álló csoportokkal van kapcsolatban, amik a szántóföldeknek felelnek meg a dzsungelben, amit meg lehet tisztítani és meg lehet művelni. Tegyétek egy kukorica betakarítás-lapkát mindegyik mezőre.

A Palenque 2-es akciójának megfelelő mezőcsoporton (a 2-es számmal felülírt kukorica jel melletti akció) csak kukoricát lehet termelni, a másik három csoporton azonban fát is. Tegyétek egy fa betakarítás-jelzőt a 3-as, 4-es, 5-ös akciókhoz tartozó csoportok mindegyik kukoricalapkájára.

NAPTÁR

Forgassátok a Tzolk'in fogaskereket addig, hogy a nyílhegy az Ételnap kor végét jelképező fogra mutasson (ez a fog kék-zöld matricával van megjelölve).

KEZDŐJÁTÉKOS

Az a játékos kapja a kezdőjátékos-jelzőt, aki utoljára áldozott fel valamit. Döntetlen esetén annak a játékosnak adjátok, aki önként jelentkezik a következő áldozatnak.

A kezdőjátékos-jelző nem jár körbe. A játékos azzal lesz kezdőjátékos, hogy leteszi egy munkását a kezdőjátékos-mezőre, ami később lesz elmagyarázva.



PONTJELZŐK

Minden játékos tegye a pontjelzőjét a pontozósáv 0-ás mezőjére.



JÁTÉKOS ELŐKÉSZÜLET

Minden játékos választ 1 szint, és elveszi a hozzátartozó:

1 JÁTÉKOSTÁBLÁT

Minden játékos a játékos táblája világosabb felével felfelé kezdi a játékot.

3 MUNKÁST

KEZDŐVAGYON-LAPKÁK

A játék előkészületei után (ide értve az épületek és az emlékművek felfedését is) keverjétek össze a kezdővagyon-lapkákat, és osszátok 4-et képpel lefelé minden játékosnak. Minden játékos 2-t kiválaszt ebből megtartásra, a másik 2-t dobja. Ha mindenki kiválasztotta a 2 lapkát, a játékosok felfedik a választásuk, és megkapják a lapkákon ábrázolt elemeket. (Lásd a 16. oldalon ezek hatásainak leírását.) A játékosok maguk előtt tartják a kezdővagyon-lapkáikat; némelyikük hatását a játék során is lehet használni.

JÁTÉKOS JELZÖK

Minden játékos a színének megfelelő 7 jelzőjét leteszi így:

- 1-et a 3 templom mindegyikének fehér lépcsőjére,
- 1-et pedig a 4 technológiásáv bal szélső mezőire.

ÉPÜLETEK & AZ EMLÉKMŰVEK

A hátlapjuk alapján válasszátok szét az épületeket és az emlékműveket 3, képpel lefelé fordított paklira – 1-es korú épület, 2-es korú épület, és emlékművek. Külön-külön keverjétek meg őket.

EMLÉKMŰMEZŐK

Tegyetek 6, képpel felfelé fordított emlékművet a játékos tábla emlékműmezőire. A megmaradt emlékművek kerüljenek vissza a dobozba. Nem lesz rá szükségetek a játékban.



ÉPÜLETMEZŐK

Tegyetek 6, képpel felfelé fordított 1-es korú épületet az épületmezőkre. Tegyetek az 1-es és 2-es korú épületpaklikat képpel lefelé fordítva a tábla mellé.

2 VAGY 3 JÁTÉKOS VERZIÓ



Az előkészületek mások, ha 4-nél kevesebb játékos van. A játékos táblán ezek a jelek emlékeztetnek erre a szabályra.

EMLÉKMŰVEK

Kevesebb játékos, kevesebb emlékmű:

- ◊ 3 játékos esetén 5-öt osszátok;
- ◊ 2 játékos esetén pedig 4-et.

DZSUNGEL

Kevesebb játékos esetén minden mezőcsoportban kevesebb betakarítás-lapka van. Minden csoportnál a 4 mező helyett csak ennyit használjatok:

- ◊ 3-at három játékos esetén;
- ◊ 2-t két játékos esetén.

ÁLMUNKÁSOK

Miután a kezdővagyon-lapkák minden játékosnak kiosztásra kerültek, de még mielőtt kiválasztották volna azt a 2-t, amit megtartanak, a fel nem használt játékos szín munkásaival le kell zárni a fogaskerekek egyes akciómezőit, a következő szabályok szerint:

1. Keverjétek meg a megmaradt kezdővagyon-lapkákat, és húzzatok fel belőlük egyesével lapkákat.
2. Mindegyik kezdővagyon-lapka az 5 fogaskerék egyikének egyik akciómezőjét is ábrázolja. Tegyetek arra a mezőre egy nem játékos munkást.
3. Ha ez az első munkás azon a fogaskeréken, akkor tegyetek egy második nem játékoshoz tartozó munkást a fogaskerékre az elsőtől szembeni akciómezőre. Kivétel: Ez a szabály nem érvényes a Chichen Itza fogaskerékre.
4. Addig folytassátok a kezdővagyon-lapkák húzását, amíg adott számú munkás kerül így fel: három játékos esetén 6, két játékos esetén pedig 12.

Az álmunkások a játék végéig a fogaskeréken maradnak.

Példa:



Ez a lapka azt mutatja, hogy az álmunkást a Palenque 5-ös akciómezőjére kell tenni. Ha ez az első álmunkás a Palenque fogaskeréken, akkor tenni kell egy másik álmunkást is a Palenquera, a 0-ás akciómezőre (feltéve persze, ha maradt még feltehető álmunkás).

A JÁTÉK MENETE

Minden forduló 2 vagy 3 fázisból áll:

1. A játékosok végrehajtják a körüket. A kezdőjátékos kezd, és az óramutató járása szerint következnek a többi játékos.
2. Az Ételnapokon élelmezni kell a munkásokat, és begyűjteni a jutalmakat. Csak 4 Ételnap van minden egyes játékban. Ezért ez a fázis legtöbbször kimarad.
3. A naptár forgatása. A központi fogaskereket, a Tzolkin't kell forgatni – általában csak egy napot. Ha van munkás a kezdőjátékos-mezőn, a kezdőjátékos-jelző ekkor kerül másik játékoshoz.

Ezek mindegyike részletes kifejtésre kerül a következőkben.

A játék a második kor végén fejeződik be, ami megfelel a központi fogaskerék, a Tzolkin egy teljes fordulatának. Akinek ekkor a legtöbb győzelmi pontja van, az nyer.

A JÁTÉKOS KÖRÖK

A kezdőjátékos kezd, és az óramutató járása szerint folytatódik. A játékos a körében a következők egyikét teheti:

- ♦ Letesz valamennyi munkást, és kifizeti értékük a kukorica összeget,
- ♦ vagy leveszi bármennyi munkását a fogaskerekekről, és végrehajtja az adott akciókat.

A játékosnak vagy letenni vagy levenni kell munkást. Nem passzolhatja el a körét. A játékos nem tehet le és vehet is le egyszerre munkásokat.

Megjegyzés: A játékosok első köre mindig lehelyezős kör, mert nincs munkásuk a fogaskerekeken.

KOLDULÁS KUKORICÁÉRT

Ha a köre kezdetén a játékosnak 2 vagy kevesebb kukoricája van, akkor koldulhat kukoricát. Koldulásakor megemliszti az összes kukoricáját, és elvesz 3-at a talonból (azaz annyi kukoricát vesz a talonból, hogy pontosan 3 kukoricája legyen). Ezzel botorul magára haragítja az isteneket, és 1 lépcsőt vissza kell lépnie a három templom valamelyikén. Lásd a templom részről a leírást.

Ha nincs elég kukoricája a játékosnak, hogy munkást tegyen le, és nincs munkása a kerekeken, akkor koldulnia kell a játékosnak.

MUNKÁSOK LERAKÁSA

A játékos három munkással kezd a játékot, és a játék folyamán szerezhet még. A játékosnak legalább egy elérhető munkás (nem a fogaskereken, és nem a talonban) kell ahhoz, hogy letehesen munkásokat.

Ha a lerakást választja (a levétel helyett), akkor le kell tennie egy vagy több elérhető munkást a fogaskerekekre. Több munkást is le lehet tenni egy körben, akár az összeget is.

A munkás lerakásához a játékos választ egy fogaskereket,

és letesz egy munkást a legalacsonyabb számú üres akciómezőre. (A legkisebb számú mező a 0-ás.)

Példa:



Piros letett egy munkást a Palenque fogaskerékre az előző körben, és ez most az 1-es akciómezőn van. Most a zöld szeretne letenni munkásokat a Palenque fogaskerékre. Az első munkást a 0-s akciómezőre kell tennie, mert az a legkisebb számú szabad akciómező. A másodikat a 2-es akciómezőre kell tennie, mert az 1-es mező foglalt. Egy harmadik munkását is le akarja tenni, ezt a Yaxchilanra. Ezt a 0-s akciómezőre kell tennie.

A letett munkások ára kukoricában:

- ♦ A játékos kifizeti az akciómezők számainak összegét.



- ♦ Valamint a letett munkások számától függően is fizet, a díjszabás a játékosabláján fel van tüntetve. Megjegyzés: A félkövér szám a teljes összeg. A zárójelbe tett szám a hozzáadott munkás árát mutatja.

0	(+0)
1	(+1)
3	(+2)
6	(+3)
10	(+4)
15	(+5)

Példa:

A fenti példában zöldnek 5 kukoricát kell fizetnie:

- ♦ 2 kukoricát a lerakott munkások akciómezőjeiért: 0, 0, és 2.
- ♦ 3 kukoricát a lerakott 3 munkásért.

Zöldnek van egy negyedik elérhető munkása, de nem tudja letenni. A 4. munkás lerakása legalább 3 kukoricába kerülne, és a zöld ezt nem tudja megengedni magának.

2. példa:



Ha a piros letesz 2 munkást a Palenque kerékre, akkor azokat a 3-ás és 4-es mezőkre kell tennie. Az első munkás ára 3 kukorica (3 + (+0)), a másodiké 5 kukorica (4 + (+1)), összes

költsége 8 kukorica. Pirosnak tellene egy 3. munkás lerakására is, de nem maradt felhasználható munkása.

A játékos nem tehet le több munkást, mint amennyit megengedhet magának.

A játékos nem választhatja azt, hogy 0 munkást tesz le.

Ha a játékosnak munkásokat kell letennie (mert nincs a fogaskerekeken neki egy se), de nem futná rá, akkor először kukoricát kell koldulnia a fentebb leírtak szerint.

Megjegyzés: Van még egy akciómező a Palenque és a Chichen Itza fogaskerekek közt – a kezdőjátékos-mező.

Ha nem foglalt e mező, akkor a játékos ugyanúgy tehet ide munkást, mintha egy 0-s akciómezőre tenné. Lásd a Kezdőjátékos-mező részről ennek leírását.

MUNKÁS LEVÉTEL

Ha a játékosnak van legalább egy munkása a fogaskerekeken egyiken, akkor munkás lerakása helyett levehet munkásokat. Levételkor a játékos egy vagy több munkását leveszi a fogaskerekekről. Levehet egyet, néhányat vagy akár mindet is.

Minden levett munkás a következők egyikét teszi:

- ♦ Azt az akciót használja, amin állt.
- ♦ Egy kisebb számú akciót használ ugyanazon a fogaskereken, és fizet ezért annyi kukoricát, amennyit visszafelé lép. (Ezt a játékos akkor is megteheti, ha egy másik játékos munkása van azon a mezőn.)
- ♦ Nem csinál semmit (a munkás levételén kívül).

A játékos egyesével végrehajtja az akciókat. A sorrendet a játékos dönti el.

Példa:



Pirosnak nincs felhasználható munkása, így le kell vennie néhányat. Úgy dönt, hogy leveszi a 2-es akciómezőről, ami ad neki 1 követ és 1 kukoricát. Piros szeretne másik követ is, és van egy módja annak, hogy kapjon egyet: leveszi a munkását a 3-as akciómezőről, és befizet 1 kukoricát, hogy a 2-es akciót használhassa, így újra kap 1 követ és 1 kukoricát. Fát nem akar, így a harmadik munkását fent hagyja a fogaskereken (így az a forduló végén előre halad majd). Így végül 2 köve és 1 kukoricája lett. (2 kukoricát kapott, de az elsőt elköltötte.)

Megjegyzés: a sorrend fontos. Ha a pirosnak nincs kukoricája, amikor felveszi a munkását a 3-as akciómezőről, akkor nem tudja kifizetni az árát annak, hogy a 2-es akciót használja. Kénytelen lenne a 3-as akciót használni (vagy nem használja ki akciót).

SZABADON VÁLASZTOTT AKCIÓK

A magasabb számú akciómezők szabadon választott akciók. Ezek a 6-os és a 7-es akciók a legtöbb fogaskeréken, és a 10-es akció a Chichen Itza-n. Ha a játékos a szabad választást adó akciómezőkről vesz fel munkást, akkor az adott fogaskerék bármelyik akcióját (de csak egyet) végrehajthatja plusz költség nélkül.

A NAPTÁR BEÁLLÍTÁSA

Miután minden játékos végzett a körével, a Tzolk'in naptár fogaskerék 1 napot forog az óramutató járásával ellentétes irányba. Így az összes munkás 1 akciómezőt előre lép.

A fogaskerék legnagyobb számú akciómezőjén álló munkás (a legtöbb keréken ez a 7-es, a Chichen Itza-n a 10-es) leesik a fogaskerékről. Visszakerül a tulajdonosához. Az így visszakapott munkásért a játékosnak nem jár akció.

Megjegyzés: A játékos felhasználhatja a munkásait a körében, hogy megelőzze a kilökését.

Megjegyzés: Az álmunkások nem esnek le. Ők az egész játék során fent maradnak. Ez azt jelenti, hogy néha szám nélküli akciómezőt fognak lezárni.

Ha nem volt munkás ebben a körben a kezdő-játékos-mezőn, akkor a talonból egy kukoricát kell tenni a Tzolk'in fogaskerék aktuális fogára. Másrészt, ha van munkás a kezdő-játékos-mezőn, akkor más lesz a naptár előre haladásának a szabálya. Lásd a részletes leírást a kezdő-játékos-mező részről (10. oldal).



AKCIÓK

Minden fogaskerék egy olyan területnek felel meg, ahol a maja civilizáció fejlődik. A fogaskerekek akciókat kínálnak, és minden akciónak van egy száma.

Ha a játékos levesz egy munkást a fogaskerékről, akkor végrehajtja azt az akció, amit az az akciómező mutat, ahol a munkása állt. Lehetősége van ehelyett alacsonyabb számú akció végrehajtani, ha befizet visszalépésként 1 kukoricát. Azt is választhatja, hogy nem hajt végre akció.

Általában a magasabb számú akció értékesebb, és a játékos munkása a kedvezőbb pozíciók felé halad minden egyes Tzolk'in fogaskerék mozgással.

NYERSANYAGOK


Az akciók végrehajtásakor a játékosok szerezhetnek és veszhetnek néhány nyersanyagot. Ha nyersanyagot szerez, akkor a megjelölt elemet elveszi a talonból, és maga elé teszi. Néhány akciónak ára van. Amikor a játékos kifizeti az árat, akkor a megadott elemet visszat teszi a talonba. Ha nem tudja kifizetni az árat, akkor nem hajthatja végre az akció.


A fát, követ és aranyat "erőforrásnak" hívjuk. Ezeket fa kockák képviselik.


NYERSANYAGLISTA:


 egy kukoricát jelöl.

 egy fát jelöl.

 egy követ jelöl.

 egy aranyat jelöl.

 egy erőforráskockát jelöl. Csak a fa, a kő és az arany számít erőforrásnak. A kukorica és a kristálykoponya nem.

 egy kristálykoponyát jelöl.

TECHNOLÓGIÁK

Technológiák az egyes akciók végrehajtásakor adnak mindig bizonyos pluszokat. Ezek a pluszok a Technológiák részben vannak leírva (12. oldal).

A játéktáblán a technológia táblázat 4 különböző technológiásávól áll, mindegyikben 5 mező van. Amikor a játékos fejleszt egy technológiát, akkor ezen sávok egyikét választja előrehaladásra.



A kezdő helyről az 1-es szintre lépésért a játékosnak 1 kockát kell fizetnie (fát, követ vagy aranyat).



Az 1-es szintről a 2-es szintre lépésért a játékosnak 2 kockát kell fizetnie (ami lehet ugyanolyan típusú és különböző erőforrás is).



A 2-es szintről a 3-as szintre lépésért a játékosnak 3 kockát kell fizetnie. A 3. szint a legmagasabb, amire a játékos léphet,

de a technológia fejlesztés akcióit használva a játékos szerezhet egy egyszeri bónuszt:



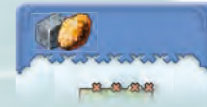
A 3-as szintről "további lépésért" a játékosnak 1 kockát kell fizetnie. Azonnal megkapja a jelölt bónuszt. A játékos jelzője a 3-as szint mezőjén marad, és ez a lehetőség továbbra is nyitott marad a számára, ha a technológia fejlesztés akcióit használja.

ÉPÜLETEK & EMLÉKMŰVEK

Néhány akcióval lehetőség nyílik épületeket és emlékműveket építeni. Minden épületnek és emlékműnek az ára a lapka bal felső sarkában van feltüntetve. Ha a játékos fel szeretne építeni egy épületet vagy egy emlékművet, akkor a megadott árat kell pontosan kifizetnie. Ha nincs elég erőforrása hozzá, akkor nem építheti azt meg.

Az épület vagy emlékmű elkészítésekor a játékos kifizeti annak az árat, elveszi a lapkát a tábláról, és maga elé teszi.

Példa:



Ennek az épületnek az elkészítéséhez a játékosnak egy építési akció kell végrehajtania, és be kell fizetnie 1 kökkockát és 1 aranykockát.

Az összes megépíthető emlékmű a játék elejétől látható a táblán. Ha egy játékos elvesz egy emlékművet, akkor nem kerül a helyére más.

Az épületek azonban feltöltésre kerülnek a játékosok körei között. A játékos köre után, ha épített épületet, akkor a kiürült mezőkre új épületeket kell tennie.

A játék első felében csak az 1-es korszakból származó épületeket lehet megépíteni. A játék közepén a játéktáblán megmaradt összes 1-es korszakú épületet dobni kell, és a 2-es korhoz tartozó épületekkel kell feltölteni az első sort. A játék második részében csak a 2. korszakból származó épületeket lehet megépíteni.

Lásd az Épületek & emlékművek részt (11. oldal) a részletesebb leírásért.



PALENQUE

Palenque lehetővé teszi a fa és étel betakarítást a dzsungelban. A 2, 3, 4, és 5 akciók megfelelnek a játék

előkészítése során letett betakarítás-lapkáknak. A 2-es mezőn csak kukorica betakarítás-lapkák vannak, míg a 3, 4, és 5 akcióknál fa betakarítás-lapkák is vannak a kukoricalapkák tetején.

Ha a játékos ezeket a betakarítás akciókat használja, akkor az adott csoport 4 mezőjéből egyet kiválaszt, és leveszi róla a felső betakarítás-lapkát. Ha egy falapkát vett le, akkor annyi fát kap, amennyi az akcióhoz van rajzolva. Ha egy kukoricalapkát vett le, akkor annyi kukoricát kap, amennyi az akcióhoz van rajzolva. Ha az adott csoport összes lapkája le



lett véve, akkor azt az akciót nem lehet használni (kivéve ha a játékosnak van 2-es szintű mezőgazdasági technológiája, ami lehetővé teszi, hogy akkor is betakarítson kukoricát, ha már nincs ott kukoricalapka vagy csak nem látható).

A 3, 4, és 5 akciónál a játékos fán keresztül juthat kukoricához. Aki először választja ezeket az akciókat, az csak fa betakarítás-lapkákat fog látni. Ha egy játékos elvesz egy falapkát, akkor a következő játékosnak, aki ezt az akciót választja elérhető lesz egy kukoricalapka.

A játékos kukoricához juthat erdő égetéssel is: kidobja a fa betakarítás-lapkát a tetejéről. (Vissza a dobozba.) Elveszi a felfedett kukorica betakarítás-lapkát, és a megadott mennyiségű kukoricát kapja. Ezután visszalép az egyik templomban egy lépcsőt, mert feldühítette az isteneket. (Lásd a leírását a Templomok részben).

Ha az akciónál a fa- és a kukoricalapka is elérhető, akkor játékos választhat, hogy melyiket szeretné.

Megjegyzés: Egyes emlékművek pontot adnak a játékosnak a betakarítás-lapkáiért, ezért a játék végéig a játékos előtt kell maradniuk. (És ne felejtsetek, ha erdőt égetek, akkor a fa kidobásra kerül, csak a kukorica marad.)



Halászat. 3 kukoricát ad. (A játékban nincs haljelző, így a kukorica jelzi a halászatból nyert ételt is.) Ehhez az akcióhoz nem tartozik lapka, ezért ez nem fogyhat ki.



A játékos elvesz egy kukoricalapkát és kap 4 kukoricát.



A játékos elvesz egy kukoricalapkát és kap 5 kukoricát, vagy elvesz egy fa betakarítás-lapkát és kap 2 fát.



A játékos elvesz egy kukoricalapkát és kap 7 kukoricát, vagy elvesz egy fa betakarítás-lapkát és kap 3 fát.



A játékos elvesz egy kukoricalapkát és kap 9 kukoricát, vagy elvesz egy fa betakarítás-lapkát és kap 4 fát.



A Palenque fogaskerék bármelyik akciója végrehajtható. (A játékosnak nem kell pluszban fizetnie az alacsonyabb számú akció használatáért.)

Példa:



Piros úgy dönt, hogy leveszi a munkásait. Az 1-es akción mezőn ott hagyja a munkását, mert szeretné, hogy értékesebb akcióhoz jusson. Felveszi a 3-as mezőről a munkását, elvesz egy fa betakarítás-lapkát, és szerez 2 fát. Piros kukoricát szeretne, ezért a 4-es mezőn is használja a munkását, akivel felégeti az erdőt, és betakarít 7 kukoricát. A jelzőjét az egyik templomon egy lépcsőnyit vissza mozgatja.

Tegyük fel, hogy a piros ugyanezen két munkást szeretné felhasználni, hogy kukoricát szerezzen, de úgy, hogy nem dühíti fel az isteneket. Miután a 3-as akción mezőn álló munkás felveszi a falapkát, a kukorica betakarítás-lapka elérhetővé válik. Piros befizethet 1 kukoricát, hogy lehetővé tegye a 4-es mezőn álló munkásának, hogy a 3-as mező akcióját hajtsa végre, és 5 kukoricát takarítson be az istenek feldühítése nélkül. Mivel piros 1-et fizet, 5-öt szerez, ezért végén 4 kukoricával többje van, mint előtte. Azonban a betakarítás előtt ki kell fizetni a költséget, ezért csak úgy teheti meg, ha már az akció előtt is van legalább 1 kukoricája.



YAXCHILAN

Yaxchilan hegyei számos értékes dolgot kínálnak: fát az erdőből, követ a kőfejtőből, aranyat a bányából és

kristálykoponyát a vízesés mögé rejtve. Ezeket az elemeket a talonból veszi el a játékos, amikor végrehajta az akciót.



1 fát ad



1 követ és 1 kukoricát ad.



1 aranyat és 2 kukoricát ad.



1 kristálykoponyát ad.



1 aranyat, 1 követ és 2 kukoricát ad.



A Yaxchilan fogaskerék bármelyik akciója végrehajtható. (A játékosnak nem kell pluszban fizetnie az alacsonyabb számú akció használatáért.)

Ahogy a játékelemek részben említettük, csak 13 kristálykoponya van a játékban. Ha a 13. koponyát is elvette valaki, onnantól a 4-es akciónak nincs semmilyen hatása. A fa, kő, arany és kukorica azonban korlátlan mennyiségű. Ha egy adott típus elfogy, akkor keressetek valami alkalmas helyettesítőt annak az árunak.



TIKAL

Tikal a mezőgazdasági és technológiai fejlesztés központja. Ezek az akciók épületek építését teszik lehetővé vagy

az előrehaladást a technológia-sávokon. A fejlesztés költségekkel jár, amit fában, kőben vagy aranyban kell megfizetni.



A játékos előrelép egy szintet egy technológiasávon, és kifizeti az adott számú kockát (lásd a 7. oldalon).



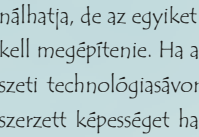
A játékos megépít egy épületet, és kifizeti az árát.



A játékos előrelép 1 vagy 2 technológiaszintet. (2-t lehet úgy, hogy egy sávon kétszer, vagy úgyis, hogy két sávon 1x-1x.) És kifizeti az egyes előrelépések költségeit.



A játékos megépíthet 1 vagy 2 épületet vagy egy emlékművet, és kifizeti a megfelelő költségeket. Ha 2 épületet épít, akkor a játékos az építészeti technológiáját vagy az első vagy a második épületnél használhatja, de az egyiket a technológiája használata nélkül kell megépítenie. Ha a játékos az első építéssel az építészeti technológiásávon előrelép, akkor ezt az újonnan szerzett képességet használhatja a második építkezésénél. (Az építészeti technológiák sosem használhatóak az emlékművekhez. Lásd a 12. oldalt.)



A játékos felléphet 1 lépcsőt két különböző templomban. Ennek ára 1 kocka. Lásd a Templomok részt a részletekért.



A Tikal fogaskerék bármelyik akciója végrehajtható. (A játékosnak nem kell pluszban fizetnie az alacsonyabb számú akció használatáért.)



Példa:



Sárgának van néhány elkölthető fája, ezért úgy dönt, hogy leveszi mindkét munkását a Tikal fogaskerékről. A 3-as akcióval használja, amivel 2 technológián is az első szintre lép, és mindegyikért fizet 1 fát. Ezután a 4-es akcióval használja, hogy megépítsen 2 épületet, van rá kerete. Miután végzett a körével, hűz két épületet az 1-es kor paklijából, amit letesz a megépítettek helyére.

Megjegyzés: Sárga léphetne egy technológián 2 szintet, de akkor nem maradna elég fája ahhoz, hogy 2 épületet is megépítsen.



UXMAL

Uxmal egy kereskedelmi központ. A játékos itt áldozhat az isteneknek, és részt vehet különböző kereskedelmi vállalkozásokban a piacon.

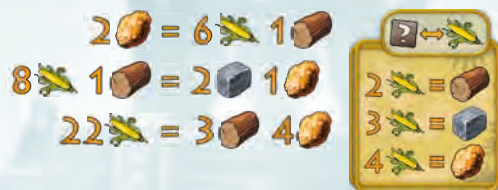


A játékos felléphet 1 lépcsőt egy templomban. Ennek ára 3 kukorica. Lásd a Templomok részt a részletekért.



A játékos kukoricát és erőforrást válthat át egymásra amennyiszer akar. A cserearányt az erőforráscsere-tábla adja meg (az alsó technológiásáv mellett).

Néhány példa cserekre:



A játékos elveheti a talonból egy munkását, amit maga elé tesz. Ennek az akciónak nincs hatása, ha a játékosnak már mind a 6 munkása játékba került.



A játékos egy épületet építhet, és kukoricával fizet érte. Ez ugyanúgy működik mint a Tikal fogaskeréken, kivéve, hogy erőforráskockák helyett, a

játékosnak 2 kukoricát kell fizetnie kockánként. A játékosnak kukoricában kell mindent fizetnie. Nem fizetheti semennyi részét sem erőforráskockáival.

Ez az akció nem használható emlékmű létrehozására.

Példa:



Ezen épületek bármelyikének a megépítése 4 kukoricába kerül.



A játékos végrehajthat a Palenque, Yaxchilan, Tikal vagy Uxmal fogaskerekek valamelyikéről egy akcióval. Ennek ára 1 kukorica (plusz a választott akció költsége). A Chichen Itza fogaskerék akciói nem érhetőek el így.



Az Uxmal fogaskerék bármelyik akciója végrehajtható. (A játékosnak nem kell pluszban fizetnie az alacsonyabb számú akció használatáért. Azonban ha az 5-ös akcióval választja, akkor az akció 1 kukoricáját ki kell fizetnie.)



CHICHEN ITZA

Chichen Itza egy szent hely. A játékos itt hagyhatja a kristálykoponyáit, és ezzel kiérdemli az istenek kegyét.

Minden akciónál van egy kristálykoponyahely. Ha a játékos ezen a fogaskereken hajt végre akcióval, akkor le kell tennie egy kristálykoponyát arra az adott akcióra. A játékos azt az akcióval nem hajthatja végre, ahova korábban már lekerült egy kristálykoponya. Más szavakkal minden akcióval csak egyszer lehet felhasználni a játékos.

Az akció végrehajtásakor a játékos letesz egy koponyát az akciómezőre, és rögtön megkapja a jutalmat:

adott számú győzelmi pontot,

egy lépést az adott templomban, és néha egy választott erőforráskockát (fa, kő vagy arany).

Minden egyes akció egy adott istennek okoz örömet:

Chaacnak a barna templomban, a bal oldalon.

Quetzalcoatlnek a sárga templomban, középen.

Kukulcannak a zöld templomban, a jobb oldalon.

Példa:



Piros le akar tenni egy kristálykoponyát Chichen Itzara. Leveszi a munkását a 7-es akciómezőről. Aranyra van szüksége a további terveihez, ezért befizet 1 kukoricát, hogy a 6-os akcióval használhassa. Letesz egy kristálykoponyát a 6-os akcióra, és kap 8 győzelmi pontot. A zöld templom jelzővel egy lépcsőt lép felfelé, és kap egy általa választott erőforráskockát – egy aranyat.

Ahogy a többi fogaskeréken, úgy a Chichen Itzan is van egy olyan akciómező (10), ami lehetővé teszi, hogy a fogaskerék bármelyik akcióval végrehajtsa a játékos plusz kukorica befizetése nélkül.



KEZDŐJÁTÉKOS-MEZŐ



A kezdőjátékos-mező a Palenque és a Chichen Itza között van. Ha még szabad, akkor az akciómezők egyike, amit a játékos választhat a munkásai lerakáskor. Mint általában, a játékosnak fizetnie kell a lerakott munkásai után, és fizetnie kell a választott akció-mezők árát. A kezdőjátékos-mező ára 0.

Ha ide tesz a játékos munkást, abból több haszna is származik. Ezek közül hármat majd a naptár beállítása fázisban kap meg játékos, azonban az elsőt már a köre végén:

A FELHAMOZOTT KUKORICA ELVÉTELE

Amelyik fordulóban ezt az akciót senki sem választotta, annak a végén 1 kukoricát kell tenni a Tzolk'in fogaskerék egyik fogára. Ha a játékos ide teszi munkásait, akkor megkapja a fogakon felhalmozódott kukoricát. Amint végzett a körével, el is veszi. (Ez azt jelenti, hogy a játékos az itt szerzett kukoricát nem használhatja fel ebben a fordulóban a munkásai lehelyezéséhez, de felhasználhatja a munkásai etetésére, ha ez egy Ételnapi forduló.)

A következő dolgok történnek a forduló végén, a naptár beállítása fázis során:

VISSZAKAPJA A MUNKÁSÁT A JÁTÉKOS

A játékosnak nem kell várnia egy levevös körig, hogy visszakapja ezt a munkásait. A forduló végén a játékos munkása automatikusan visszakérül hozzá.

Megjegyzés: Ez hasonlít ahhoz a munkás visszakapáshoz, amikor az leesik a fogaskerekről. Csak ez a két módja van a levevös kör nélkül visszakapni a munkást.

A KEZDŐJÁTÉKOS-JELZŐ ÁTADÁSA

A kezdőjátékos-jelző mindig gazdát vált, ha egy játékos ezt az akciót választja. Ha már a játékosnál volt a kezdőjátékos-jelző, akkor továbbadja a tőle balra ülőnek (ami azt jelenti, hogy ő kerül utoljára sorra, míg valaki nem választja ezt az akciót újra). Egyébként pedig elveszi a kezdőjátékos-jelzőt, és ő válik kezdőjátékos, míg valaki nem választja ezt az akciót újra. Ezen az egy módon lehet megváltoztatni a kezdőjátékost.

A NAPTÁR BEÁLLÍTÁSA

Alapesetben a naptár 1 napot halad előre, de a játékos választhatja azt is, hogy ehelyett 2-t haladjon. Ennek a kiváltságnak vannak korlátai:

- ♦ A játékos nem választhatja ezt a kiváltságot, ha a táblája a sötét felével van felfelé. Ha használja ezt a kiváltságot, akkor meg kell fordítania a tábláját úgy, hogy a sötétebb oldala legyen felül, hogy ezzel jelezze, használta ezt a kiváltságot. (Ha a játékos felér egy templom tetejére, akkor visszafordíthatja. Lásd a Templomok részt a részletekért.)
- ♦ A játékos nem használhatja ezt a kiváltságot arra, hogy kilökjön vele egy olyan munkást, ami alapesetben nem esne le a fogaskerekről. Más szavakkal, a játékos nem használhatja ezt a kiváltságot, ha a négy kisebb fogaskerék egyikén a 6-os akciómezőn van munkás, vagy ha Chichen Itza fogaskerék 9-es mezőjén van munkás.

Ha a játékos nem is tudja használni az időgyorsító kiváltságot, attól még a kezdőjátékos-mező többi előnyét élvezheti.

Nem lehet ezt a kiváltságot arra használni, hogy elkerüljétek az ételnapiakat. Ha a következő nap a Tzolk'in fogaskeréken egy Ételnapi, attól még a játékos 2 napot haladhat előre vele, de ez az új nap lesz az Ételnapi forduló.

Példa:



Zöld letette egy munkásait a kezdőjátékos-mezőre, és ez most piros köre. Piros úgy dönt, hogy leveszi a munkásait. Ha leveszi a 6-os akciómezőről a munkásait, akkor zöld 2 napot is előrehaladhat a naptárral. (A 7-es akciómezőn álló munkás nem akadályozza ezt meg, mert az mindenképp leesne.) Piros azt választja, hogy ott hagyja a 6-os akciómezőn a munkásait, hogy megakadályozza a zöldet a naptár gyorsításában. Leveszi a 7-es akciómezőről a munkásait, mert nem szeretné hogy leeszen.

Megjegyzés: Ha ez a játék utolsó fordulója, akkor a Tzolk'in fogaskerék gyorsulása, és a kezdőjátékos-jelző mozgása nem hajt semmilyen hasznot. De a játékos ettől még használhatja a kezdőjátékos-mezőt, mert begyűjtheti a felhalmozott kukoricát, amit fel tud használni a munkásai etetésére. Valamint minden megmaradt kukorica pontot ér a játék végén.

TEMPLOMOK



A három isten mindegyikének van egy temploma a táblán. Mindegyik templom más magasságú.

Mindegyik templom legfelső szintje az istent formázza. Az isten szimbóluma jelöli a fehér lépcsőt, ahol a játé-

kosok kezdik a játékot.

A játékos felmászhat egy lépcsőt a templomokban:

- ♦ Ha olyan kezdőlapkát választ, ami ezt a bónuszt adja neki a játék kezdetén.
- ♦ Ha egy kristálykopyonyát hagy Chichen Itzan.
- ♦ Ha 3 kukoricát fizet Uxmal 1-es akciómezőjén.
- ♦ Ha 1 erőforráskockát fizet Tikal 5-ös akciómezőjén.
- ♦ Ha olyan épületet épít meg, ami ezt a kiváltságot adja.
- ♦ Ha olyan technológiát használ, ami ezt a kiváltságot adja.

Ha a játékos egy olyan templomon kapja meg az egy lépcsőnyi mászás jogát, ahol nem tud magasabbra menni, akkor az kárba vész.

Megjegyzés: Uxmal 1-es akciómezője egy lépcsőnyi fellépést enged egy templomban. Tikal 5-ös akciója egy lépcső-

nyi fellépést enged 2 különböző templomban. Mindkét esetben csak úgy használhatja az akciót a játékos, ha kifizeti az árát (3 kukorica Uxmalban vagy 1 kocka Tikalban). Egyik akciómező sem ad arra lehetőséget, hogy plusz fizetéssel plusz lépcsőket lehessen lépni.

Mindegyik templomban a legfelső szintet csak egy játékos foglalhatja el. Ha egy játékos eléri a legfelső szintet, akkor már senki más nem juthat oda (ha csak a játékos fel nem dühíti az isteneket, és visszalép lépcsőket). A templomok összes többi lépcsőjén megosztozhatnak a játékosok.

Ha a játékos felér egy templom legfelső szintjére, akkor rögtön megfordíthatja a tábláját, hogy a világosabb oldala legyen felül. Ez lehetővé teszi, hogy a játékos egynél többször gyorsíthassa fel a Tzolk'in fogaskereket a játék során. (Ha a játékos táblája világosabb oldalával van felfelé, akkor ez a jutalom elveszik.)

AZ ISTENEK HARAGJA

Bizonyos akciók feldühítik az isteneket, de néha megteszed ezeket, mert kukoricára van szükséged. Ha a játékos feldühíti az isteneket, akkor ki kell válasszon 1 templomot, és ott 1 lépcsőt lefelé kell lépnie. Azt a templomot nem választhatja, ahol a jelzője már legalacsonyabb lépcsőn van.

ERDŐ FELÉGETÉSE

A Palenque 3-as, 4-es és 5-ös akciómezőjén a játékos felégetheti az erdőt, ezzel eldobja a fa betakarítás-lapkát, és elveszi az alatta lévő kukorica betakarítás-lapkát.

Ez feldühíti az isteneket, és a játékosnak 1 lépcsőt vissza kell lépnie az egyik templomban, ha már mindegyik templomban a legalsó lépcsőn van, akkor nem égetheti fel az erdőt.

KOLDULÁS

Ha a játékosnak 2 vagy kevesebb kukoricája van a köre kezdetén, akkor a játékos koldulhat kukoricát, eldobja az összes kukoricáját, és vesz 3-at a talonból. Ez feldühíti az isteneket, és a játékosnak 1 lépcsőt vissza kell lépnie az egyik templomban, ha már mindegyik templomban a legalsó lépcsőn van, akkor nem koldulhat kukoricáért.

Ritka speciális eset: Ha a köre elején nincs a játékosnak

munkása egy fogaskeréken sem, akkor munkásokat kell letennie. És ha nincs elég kukoricája a játékosnak ahhoz, hogy letegyen egy munkást, akkor kukoricát kell koldulnia. De ha már minden templom legalsó lépcsőjén áll, akkor nem koldulhat. Ne aggódjatok. Ebben a helyzetben az istenek megszánják a játékosot, és megengedik, hogy pontosan 1 munkást feltegyen. A játékos tegye a munkását az elérhető legalacsonyabb árú akciómezőre, és az összes kukoricáját adja be a talonba.

ÉPÜLETEK ÉS EMLÉKMŰVEK

Ha a játékos megépít egy épületet vagy emlékművet, akkor azt maga elé teszi.

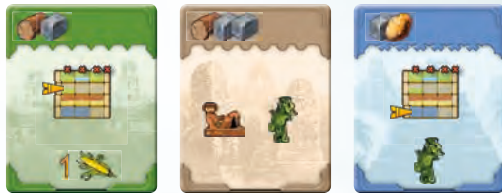
ÉPÜLETEK

Ha a játékos megépít egy épületet, akkor a köre végén húznia kell egy újat a helyére. Az új épületnek is az aktuális korból kell kikerülnie. Ha már nincs az aktuális korból épület, akkor a mezőt üresen kell hagyni.

Az 1-es kor végén (a játék felénél), miután minden játékos megetette a munkásait, távolítsátok el az összes megmaradt 1-es korhoz tartozó épületet az alsó sorból, és tegyetek 6 új épületet le ide a 2. kor paklijából. Ezt a paklit kell használni a játék második felében.

Néhány épülete azonnali, egyszeri bónuszt ad. Mások, amiket gazdaságnak hívunk, amikor etetni kell a munkásokat, akkor mindig támogatják a játékosot.

EGYSZER HASZNÁLATOS ÉPÜLETEK



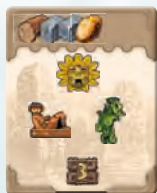
VÁROSI ÉPÜLETEK

SÍREMLÉKEK

SZENTÉLYEK

Amikor a játékos megépíti ezeket az épületeket, akkor azonnal megszerzi az ábrázolt bónuszokat. A függelék elmagyarázza, hogy mit jelentenek a jelek.

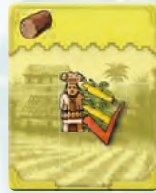
Példa:



Amikor a játékos megépíti ezt az épületet, akkor azonnal 1 lépcsőt fellép mindegyik templomban, és szerez 3 győzelmi pontot.

GAZDASÁGOK

A gazdaságok nyújtotta előnyt a játékos akkor tudja használni, amikor meg kell etetnie a munkásait.



A játékos egyik munkásának nincs szüksége kukoricára.



A játékos három munkásának nincs szüksége kukoricára.



A játékos minden munkásának 1 kukoricával kevesebbre van szüksége. Ha 2 ilyen épülete van a játékosnak, akkor nem kell kukorica a munkásai etetésékor.

Lehetetlen, hogy egy munkásnak 0-nál kevesebb kukoricára legyen szüksége.

Példa:



A munkások etetésékor, ez a játékos 3 kukoricát fizet. Két munkásának 0 kukoricára van szüksége, a többiek mind csak 1-et igényelnek.

EMLÉKMŰVEK



Emlékművek csak a játék kezdetén kerülnek le a táblára. Ha egy játékos megépít egyet, akkor nem kerül a helyére újabb.

Az emlékművek hatásait csak a játék végén kell figyelembe venni. Ezek a hatások a lapkákra vannak rajzolva. A függelék elmagyarázza, hogy mit jelentenek a jelek.

A játékos egynél több emlékművet is megépíthet.

Megjegyezzük, hogy emlékművet csak a Tikal 4-es akciójával lehet létrehozni, és az építészeti bónuszok nem használhatóak hozzá.

TECHNOLÓGIÁK

Technológiák bizonyos akciókat értékesebbé tesznek a játék hátralévő idejében.

Négy technológiásáv van. Mindegyik sávnak van 1 kezdőmezője, 3 technológia szintje, és 1 bónuszmezője.

Ha a játékos eléri egy adott technológia harmadik szint-

jét, akkor nem halad tovább. Amikor azt az akciót választja, hogy előrehalad az adott sávon, akkor a bónuszt kapja meg helyette. Ezt a bónuszt a játékos többször is megszerezheti. Ha egy akció lehetővé teszi, hogy kétszer is haladjon a játékos, akkor a bónuszt is kétszer kaphatja meg. Lásd a Tikal részt.

A technológia bizonyos akciókat befolyásol. A technológia szint háttér színe megfelel annak az akciónak a színének, amire hat. Ha a játékos jelzője egy magasabb szintű technológián van, akkor a játékos az adott sáv összes alacsonyabb szintjének az előnyeit élvezi.

MEZŐGAZDASÁG

A játékos 1 plusz kukoricát vehet el minden kukorica betakarításakor a dzsungelből (Palenque 2. 3. 4. 5. akciója, az 1-es nem.)

A játékos 2 plusz kukoricát vehet el minden kukorica betakarításakor a dzsungelből (Palenque 2. 3. 4. 5. akciója.)



Ha nem érhető el kukorica betakarítás-lapka, akkor a játékos betakaríthat kukoricát lapka elvétel nélkül is (Palenque 2., 3., 4., vagy 5. akciója). (Ha úgy takarít be a játékos, hogy van elérhető kukorica betakarítás-lapka, akkor vegye el.) 1 kukoricával többet kap, ha halászik (Palenque 1-es akció).

A játékos azonnal fellép 1 lépcsőt az általa választott egyik templomon.

Megjegyzés: Mivel a bónuszok összeadódnak, ezért az a játékos akinek 3. szintű mezőgazdasági technológiája van 3 plusz kukoricát kap, ha a dzsungelben takarít be. Akkor is betakaríthat kukoricát, ha nincs elérhető kukorica betakarítás-lapka azon az akción. És 1 kukoricával többet vehet el halászatkor.

ERŐFORRÁS KINYERÉS

A játékos mindig elvehet 1 plusz fát, ha Yaxchilanról (1-es akció) vagy Palenqueről (3., 4., vagy 5. akció) kap fát.

A játékos mindig elvehet 1 plusz aranyat, ha Yaxchilanról (3. vagy 5. akció) kap aranyat.



A játékos mindig elvehet 1 plusz követ, ha Yaxchilanról (2. vagy 5. akció) kap követ.

A játékos rögtön kap két általa választott erőforráskockát.

Megjegyzés: A játékos csak akkor kap plusz erőforráskockát, amikor ugyanaból az erőforrás típusból szerez.

A játékos nem kaphat ingyen fát, ha kukoricát takarít be a Palenqueon vagy ha a Yaxchilan 2-es akcióját használja.

Megjegyzés: Ezek a technológiák Yaxchilanon és Palenqueren alkalmazhatóak. Nem adnak plusz erőforrást a játékosnak, ha más módon szerez erőforrást (pl., épületből, istenekről, Chichen Itza akcióból vagy a piacról).

ÉPÍTÉSZET

A játékos mindig kap 1 kukoricát amikor épít egy épületet (Tikal 2. vagy 4. akciója, Uxmal 4-es akciója).

Ha a Tikalon épít egy épületet a játékos (2. vagy 4. akció), akkor úgy kell fizetnie, mintha egy erőforráskockával kevesebbre lenne szükség. (A játékos választja ki a kockát.)

Ha az Uxmalon épít a játékos egy épületet (4. akció), akkor 2 kukoricával kell kevesebbet fizetnie.



A játékos mindig kap 2 győzelmi pontot, ha épületet épít (Tikal 2. vagy 4. akciója, Uxmal 4-es akciója).

Azonnal kap 3 győzelmi pontot a játékos.

Megjegyzés: A Tikal 4-es akciójának végrehajtásakor ezeket a technológia szinteket csak az egyik megépített épületre lehet használni. A másik épület (a játékos dönt, hogy melyik) ára teljes ár, és nem ad játékosnak sem kukoricát, sem győzelmi pontot. Ezek a technológiák nem használhatóak emlékművek létrehozásakor.

TEOLÓGIA

A Chichen Itza fogaskeréken, amikor a játékos levesz 1 munkást, akkor végrehajthatja az 1 akcióval fentebbit is. Nem kell plusz kukoricát fizetni ezért. Ez az akció helyettesíti bármelyik másik akciót, amit a munkás végrehajthat.

A játékos mindig kap egy plusz kristálykoponyát, ha Yaxchilanról kap egy kristálykoponyát (4. akció). (Megjegyzendő, hogy ez a más módon szerzett kristálykoponyáknál nem használható.)



Miután végrehajtott egy akciót a Chichen Itza fogaskeréken, a játékos azonnal elkölthet 1 erőforráskockát, hogy egy választott templomban 1 lépcsőt fellépjen. (Ha a játékos szerzett erőforráskockát a Chichen Itza akciójából, akkor azt is elköltheti most.)

Azonnal kap a talonból 1 kristálykoponyát a játékos.

ÉTEL NAP



AZ ÉPÜLETKÍNÁLAT MEGVÁLTOZTATÁSA



A játék közepén, az 1-es korból a 2-es korba átlépéskor megváltoznak az épületek.

A második Ételnapon, a munkások etetése után, az összes megmaradt 1-es kor béli épület lekerül a tábláról, és hat 2-es kor béli épület kerül le az alsó sorba. Az emlékműveket, és a már megépített épületeket nem érinti ez a változtatás.

JUTALMAK



Miután mindenki megetette a munkásait, a templomok istenei megjutalmazzák az istenfélőket. A jutalmat vagy árukban vagy győzelmi pontban adják, attól függően, hogy az Ételnap a kor közepén vagy a végén volt.

KORSZAK KÖZEPI JUTALMAK



A barna-narancs Ételnapok a korok közepén fordulnak elő. Ezek a játék negyedét és háromnegyedét jelölik.

A játékosok jutalma erőforrás és kristálykőponya.

A templomokban elfoglalt helyzetük alapján kapnak a játékosok dolgokat. Mindegyik templomban a játékos megkapja az aktuális lépcsőjén ábrázolt erőforrást vagy kristálykőponyát, valamint még az adott templomban az alacsonyabb lépcsőkön ábrázoltakat is.

Megjegyzés: Ha a talonban nincs elég kristálykőponya az összes kőponyát szerző játékos jutalmához, akkor senki nem kap kristálykőponyát.

Példa:



Piros 1 követ, 2 fát és 1 kristálykőponyát kap. Kék 2 követ és 2 fát kap. Sárga 2 követ kap.

KORSZAK VÉGI JUTALMAK



A kék-zöld Ételnapok a korok végén fordulnak elő. Ezek a játék felét és végét jelölik. A játékosok jutalma győzelmi pont.

- ◊ Mindegyik templomban a játékos csak az aktuális lépcsőjén ábrázolt pontokat kapja meg. Ha a játékos a legalsó lépcsőn áll, akkor győzelmi pontokat veszít.
- ◊ Mindegyik templomban a legmagasabban álló játékos még bónusz pontokat is kap. Az egyes templomok fölötti számok adják meg a bónusz összegét. Az alacsonyabban lévő, bal oldali szám az első kor végi bónusz. A magasabban lévő, jobb oldali szám a játék végi bónusz. Ha több játékos is holtversenyben áll legmagasabban egy templomban, akkor ők mind a bónusz felét kapják.

Példa: Ha az 1-es kor végén az előző példa szerint állnak a játékosok, akkor a következőket kapják:

Piros: 16 győzelmi pontot (2+0+9 templom lépcsőkért, 4 pont jár mert a zöld templomban a legmagasabb helyen van és 1 pont, mert a sárga templomban holtversenyben áll elöl).

Kék: 15 győzelmi pontot (6+0+5 templom lépcsőkért, 3 pont, mert a barna templomban holtversenyben áll elöl, 1 pont, mert a sárga templomban is holtversenyben áll).

Sárga: 7 győzelmi pontot (6+0-3 templom lépcsőkért, 3 pont, mert a barna templomban holtversenyben áll elöl, 1 pont, mert a sárga templomban is holtversenyben áll).

Ha így állnának a 2 kor végén, akkor a következőket kapnák:

Piros: 18 győzelmi pontot (2+0+9 templom lépcsőkért, 4 pont jár mert a zöld templomban a legmagasabb helyen van és 3 pont, mert a sárga templomban holtversenyben áll elöl).

Kék: 15 győzelmi pontot (6+0+5 templom lépcsőkért, 1 pont, mert a barna templomban holtversenyben áll elöl, 3 pont, mert a sárga templomban is holtversenyben áll).

Sárga: 7 győzelmi pontot (6+0-3 templom lépcsőkért, 1 pont, mert a barna templomban holtversenyben áll elöl, 3 pont, mert a sárga templomban is holtversenyben áll).

Az Ételnap egy olyan forduló, amiben meg kell etetnie a játékosnak a munkásait. 4 Ételnap van a játék során.

A Tzolk'in fogaskeréken meg van jelölve 4 fog Ételnapnak. Amikor a fogaskerék úgy fordul, hogy a nyílhegy egy Ételnapra mutat (vagy ha a kezdőjátékosmezőre álló játékos használja a kiváltságát, és átugrik egy Ételnapon), akkor az új forduló egy Ételnap lesz. A Tzolk'in fogaskerék számai megmondják, hogy mennyi napot kell várni a következő Ételnapra.

Megjegyzés: A játék első fordulója nem Ételnap, annak ellenére sem, hogy a játék kezdetén a nyílhegy egy Ételnapra mutat. Az a fog az utolsó Ételnapnak felel meg, ami akkor következik be, amikor a Tzolk'in fogaskerék megtesz egy teljes kört.

Az Ételnapot normál fordulóként kell játszani, azt leszámítva, hogy mikor mindenki végzett a körével (mielőtt még a Tzolk'in fogaskerék fordulna), a játékosoknak a következőket kell megcsinálniuk (lásd a játékos tábla):

A MUNKÁSOK ETETÉSE



Ahhoz, hogy megetesse a munkásait a játékosnak be kell fizetnie 2 kukoricát minden játékban lévő munkása után. A munkás akkor van játékban, ha vagy a játékos előtt van, vagy az egyik fogaskeréken. Csak az a munkás nincs játékban, ami még a talonban van.

A játékosnak meg kell etetnie annyi munkást, amennyit csak tud. Ha nem tudja mind megetetni, akkor 3 győzelmi pontot veszít minden munkás miatt, akit nem tudott megeteni.

Nem lehet csak félig megetetni egy munkást. Például, ha a játékosnak 3 munkása és 5 kukoricája van, akkor 4-et kell elköltenie két munkása megetetésére. A harmadik munkást nem tudja megetetni, így megmarad 1 kukoricája, és veszít 3 győzelmi pontot.

Egyes épületek, amiket "gazdaságnak" nevezünk, lehetővé teszik, hogy a játékos kevesebb kukoricát fizessen a munkásai etetésére. Lásd az épületek részt a részletekért.

A JÁTÉK VÉGE

A játék a negyedik Ételnap után ér véget. A Tzolk'in fogaskereknek egy teljes fordulatot kell végrehajtania. A játékosok az összes árucikküket átváltják győzelmi pontokra, és az emlékműveket is értékelik. A legtöbb pontot szerző játékos a győztes.

Holtverseny esetén az nyer, akinek több munkása maradt a fogaskereken. Ha még mindig holtverseny lenne, akkor ők mindannyian nyerne.

Titkos megjegyzés: Technikailag a Tzolk'in fogaskerek még egy napot megy előre a 2. Kor végének értékelése után, a végső értékelés előtt. Ez lelökhet még munkásokat a fogaskerekekről, ami kihathat a holtversenyekre.

VÉGSŐ ÉRTÉKELÉS

A játékos a végső pontszámát a következőképp számolja ki:

1. Átváltja az összes erőforrását kukoricára a piac átváltási táblája segítségével.
2. 1/4 győzelmi pontot kap minden egyes kukoricáért.
3. 3 győzelmi pontot kap mindegyik a tulajdonában lévő kristálykoponyáért.
4. Győzelmi pontokat kap az emlékműveiért.
5. Mindezt hozzáadja a már megszerzett pontjaihoz.



RÉSZLETES FORDULÓ ÁTTEKINTÉS

1. **JÁTÉKOS KÖRÖK.** A kezdőjátékos kezd, és az óramutató járása szerint halad tovább. A játékos a körét a következő sorrendben hajtja végre:

- a. Kukoricát koldul. Ha 2 vagy kevesebb kukoricája van, akkor kiegészítheti 3-ra. Ez feldühíti az isteneket.
- b. A játékosnak választania kell a következő két lehetőség közt:

I. Letesz valamennyi munkást. A munkást mindig a fogaskerek legalacsonyabb szabad akciómezőjére kell tenni. A letett munkásokért fizetendő összeg függ:

1. a letett munkások számától, a játékos táblák táblázata szerint;
2. az akciómezőtől, ahova a munkás lekerült.

vagy

II. Vagy egyesével leveszi bármennyi munkását. Mindegyik levett munkás a következők egyikét csinálja:

1. Végrehajtja a munkás akciómezőjén ábrázolt akciót.
2. Vagy ugyanennek a fogaskereknek végrehajtja egy alacsonyabb számú akcióját, 1 kukoricát fizetve minden visszalépett mezőért.
3. Vagy nem hajt végre akciót.

c. Ha a játékos épületet épített, akkor az aktuális korból tesz új épületeket a megüresedett helyekre.

d. Ha a játékos a kezdőjátékos-mezőre tette munkását, akkor elveszi a Tzolk'in fogaskerekén összegyűlt kukoricát.

2. **MUNKÁSOK ETETÉSE ÉS A JUTALMAK.** Ez a fázis csak az Ételnap fordulók után következik be.

- a. A játékosnak 2 kukoricát kell fizetnie minden játékban lévő munkásáért. 3 győzelmi pontot veszít minden olyan munkása miatt, akit nem tudott megetetni.
- b. Ha az Ételnap az 1-es kor vége, akkor a játéktábláról lekerül minden épület, és 2. korhoz tartozó épületeket kell tenni a helyükre.

c. Minden templomban a játékosok jutalmat kapnak a templom istenétől. Az egyes templomokat külön kell kiértékelni.

I. Egy korszak közepén (barna-narancs Ételnapok) a játékosok a lépcsők bal oldalán ábrázolt erőforrásokat vagy kristálykoponyát kapnak. A játékos az aktuális lépcsőjének megfelelő dolgot, valamint a már elhagyott lépcsőkön ábrázoltakat kapja meg.

II. Egy korszak végén (kék-zöld Ételnapok) a játékosok győzelmi pontokat kapnak.

1. A játékos megkapja az aktuális lépcsőjének jobb oldalára rajzolt számnak megfelelő győzelmi pontot (de az alatta lévő lépcsőkért nem kap).
2. A legmagasabb szinten álló játékos annyi győzelmi pontot kap, amennyi a templom fölé van írva. Az alacsonyabban lévő, bal oldali szám az 1-es kor végi jutalom. A magasabban lévő, jobb oldali szám a 2. kor végi jutalom. Ha holtversenyben állnak a legmagasabb szinten, akkor ezek a játékosok a bónusz felét kapják.

3. **A TZOLK'IN NAPTÁR BEÁLLÍTÁSA:**

- a. Ha nincs munkás a kezdőjátékos-mezőn, akkor a következőket tegyék:
 - I. Tegyetek 1 kukoricát a Tzolk'in fogaskerek aktuális fogára.
 - II. 1 napot fordítsatok előre a Tzolk'in fogaskerekén. A fogaskerekről leeső mindegyik munkás visszakerül a tulajdonosához.
- b. Ha egy játékosnak van munkása a kezdőjátékos-mezőn, akkor ő a következőket tegye:
 - I. Vegye vissza a munkását a kezdőjátékos-mezőről.
 - II. Vagy vegye el a kezdőjátékos-jelzőt a másik játékostól; vagy ha a kezdőjátékos-jelző nála volt, akkor azt adja tovább a bal oldali szomszédjának.
- III. Fordítson 1 napot a naptáron. Ha a játékos táblája a világos felével van felfelé, akkor 2 napot is forgothat előre helyette, ha ez a plusz nap nem lök le a fogaskerekekről munkásokat. Ha használja ezt a kiváltságot, akkor meg kell fordítsa a játékos tábláját, hogy a sötétebb fele legyen felfelé. A fogaskerekről leeső mindegyik munkás visszakerül a tulajdonosához.

PÉLDA: AZ ELSŐ KÉT FORDULÓ

A játék első fordulójában a zöld játékos a kezdőjátékos. Azt tervezi, hogy ebben a körben leteszi egy munkását a Tikal 0-s akciómezőjére, és egyet a Yaxchilan 0-s akciómezőjére, és mindkettőt felveszi majd a következőben. Ezután veszi észre, hogy ha a harmadik munkását plusz 2 kukoricáért letenné a Palenque 0-s akciómezőjére, és ha levinné ezt a munkást a következő körben, akkor másik 3 kukoricához juthatna. Így aztán három munkását teszi le, mindegyiket másik fogaskerek 0-s akciómezőjére, és 3 kukoricát fizet ezért.

Kék köre jön. Leteszi 2 munkását a Palenque 1-es és 2-es akciómezőjére, aminek az ára 4 kukorica. Le szeretné a harmadik munkását is tenni a Palenquera, de nincs elég kukoricája, így csak kettőt tesz le.

A piros a körében letesz két munkást a Yaxchilan 1-es és 2-es akciómezőjére, és a harmadikat a Tikal 1-es akciómezőjére. Ez neki 7 kukoricába kerül.

Utolsóként a sárga egy munkást tesz a Tikal 2-es akciómezőjére, és egy másikat a kezdőjátékos-mezőre. Ez 3 kukoricába kerül.

Az első forduló végén sárga megkapja a kezdőjátékos-jelzöt, és eldöntheti, hogy a fogaskerekeket 1 vagy 2 nappal forgatja előre. Mivel csak 1 munkása van a fogaskerekeken, ezért úgy dönt, hogy csak 1 napot halad előre.

Sárga az új kezdőjátékos. Leteszi 2 munkását a Palenque 0-s és 4-es akciómezőjére, fizet érte 5 kukoricát.

Zöld összes munkása a fogaskerekeken van, ezért, neki le kell vennie ezekből. Úgy dönt, hogy csak kettőt vesz le. Először leveszi egyiket a Yaxchilan 1-es akciómezőjéről, ami ad neki 1 fát, ezután a Tikal 1-es akciómezőjén álló munkását, amivel előrelép a mezőgazdasági technológiáján. Ha most felvenné a munkását a Palenqueről, akkor 3 kukoricát kapna, de mivel épp most fejlesztette a mezőgazdasági technológiáját, úgy dönt, hogy szeretné kihasználni ezt az előnyt, ezért későbbi körre hagyja a munkást.

Munkások levétele helyett Kék úgy dönt, hogy leteszi az utolsó munkását a Tikal 0-s akciómezőjére ingyen.

Piros levesz a munkásaiból. Úgy dönt, hogy csak egyet vesz le, ami ad neki 1 aranyat és 2 kukoricát.

Ennek a fordulónak a végén egy kukorica kerül a Tzolkín fogáira, mivel nem volt munkás a kezdőjátékos-mezőn.



A JÁTÉK SZERZŐI:
DANIELE TASCINI & SIMONE LUCIANI

ILLUSZTRÁCIÓ: MILAN VAVROŇ

GRAFIKAI DESIGN: FILIP MURMAK

MAGYAR FORDÍTÁS: DUNDA

FŐTESZTELŐK: PETR MURMAK, VÍT VODIČKA

TESZTELŐK: Kreten, Vítek, Vlaada, Filip, Paul, Vladimír, Jirka Bauma, Flygon, Plema, Petr, Tomáš, Markéta, dilli, Miloš, Yuri, Jurri, David, Rumun, Monika, Filip Neđuk, Aska Dytko, Ido Traini, Simone Tascini és barátai Tempio di Kurnaból, Tom Rosen, Jennifer Geske, Bryan Bowe, Curt Churchill és még sokan mások a Gathering of Friends, Podmitrov és egyéb játékeseményekről.

KÜLÖN KÖSZÖNET JÁR: Antonio Petrellinek a ragyogó ötleteiért a fejlesztés korai szakaszában, és Paul Grogan-nak a végtelen támogatásáért, és lelkesedéséért

CGE
Czech Games Edition

© Czech Games Edition,
2012 október

www.CzechGames.com

KEZDŐVAGYON-LAPKÁK ÉS AZ ÉPÜLETEK HATÁSAI

6 kukoricát ad.

2 fát ad.

1 követ ad.

1 aranyat ad.

1 kristálykoponyát ad.

2 győzelmi pontot ad.

A játékos elveheti egy munkását a talonból, és maga elé teheti.

1 szintet előrehaladhat a játékos a mezőgazdaság technológián erőforrás fizetése nélkül,

1 szintet előrehaladhat a játékos az erőforrás kinyerés technológián erőforrás fizetése nélkül,

1 szintet előrehaladhat a játékos az építészet technológián erőforrás fizetése nélkül,

1 szintet előrehaladhat a játékos a teológia technológián erőforrás fizetése nélkül,

1 szintet előrehaladhat a játékos egy tetszőleges technológián erőforrás fizetése nélkül,

2 szintet egy tetszőleges technológián vagy 1 szintet két tetszőleges technológián előrehaladhat a játékos erőforrás fizetése nélkül.

A játékos 1 lépcsőt felmászhat a barna templomban.

A játékos 1 lépcsőt felmászhat a sárga templomban.

A játékos 1 lépcsőt felmászhat a zöld templomban.

A játékos 1 lépcsőt felmászhat az egyik templomban.

A játékos építhet egy épületet (mintha végrehajtaná a Tikal 2-es akcióját).

A játékos cserélhet a piacon (mintha végrehajtaná az Uxmal 2-es akcióját).

Ha a játékos befizet 1 kukoricát, akkor azonnal végrehajthatja a Palenque, Yaxchilan, Tikal, vagy Uxmal fogaskerék egyik tetszőleges akcióját.



Egy munkásnak nincs szüksége kukoricára.



A játékos minden munkásának 1 kukoricával kevesebbre van szüksége. Ha a játékosnak 2 ilyen hatású lapkája is van, akkor a munkásai etetése nem kerül kukoricába.

AZ EMLÉKMŰVEK

4 győzelmi pontot ad mindegyik sárga (szürke keretű) épületért és emlékműért, amit a játékos megépített. (Ez az emlékmű is beleszámít.)

2 győzelmi pontot ad mindegyik épületért és emlékműért, amit a játékos megépített a játék során.

Győzelmi pontot ad minden megépített emlékműlapkájáért, függetlenül attól, hogy kiépítette meg. (Ez az emlékmű is beleszámít.) Két játékos esetén 6 pontot ad emlékművenként, 3 játékos esetén 5 pontot, és 4 pontot ad 4 játékos esetén.

4 győzelmi pontot ad mindegyik kukorica betakarítás-lapkájáért, amit a játékos begyűjtött.

4 győzelmi pontot ad mindegyik fa betakarítás-lapkájáért, amit a játékos begyűjtött. (Az elégetett lapkák nem számítanak.)

4 győzelmi pontot ad mindegyik városi (zöld keretű) épületért és emlékműért, amit a játékos megépített. (Ez az emlékmű is beleszámít.)

A játékos játékba kerülő munkásai alapján ad győzelmi pontot: 0 pontot 3 munkásért, 6 pontot négyért, 12-t ötért, 18-at mind a hatért. (A "játékba kerülő" azt jelenti, hogy "nem a talonban van".)

3 győzelmi pontot ad a játékos mindegyik technológia szintjéért. (A kezdőmezőn álló jelző mindegyik technológiájánál 0. szintnek számít.)

Győzelmi pontot ad azokért a technológiáikért, ahol elérte a játékos a harmadik szintet: 9 pont egyért, 20-at kettőért, 33-at háromért és négyért.

4 győzelmi pontot ad mindegyik szentély (kék keretű) épületért és emlékműért, amit a játékos megépített. (Ez az emlékmű is beleszámít.)

A játékos választ egy templomot. Megszámolja mennyi lépcsővel van a jelzője a kezdőmező fölött. Minden lépcsőért 3 pont jár. (Az emlékművön látható példában 12 pontot kapna.)

Mindegyik templomban annyi győzelmi pontot kap a játékos, amit az a lépcső mutat, amin áll. (Azaz a játékos megkapja a korszak végi pontjait újra, de a legmagasabb helyen állásért járó bónuszt nem.)

3 győzelmi pontot kap a játékos mindegyik Chichen Itza fogaskeréken lévő kristálykoponyájáért. Nem számít, hogy ki tette oda.