

DANIELE TASCINI SIMONE LUCIANI

TZOLK'IN

TRIBES & PROPHECIES



TARTALOM

Ez a kiegészítő több új lehetőséget tartalmaz az alapjáték bővítésére. Ezeket egyedileg is fel lehet használni, de bármilyen kombinációban is.

PLUSZ ERŐFORRÁSKOCKÁK

◊ 30+ erőforráskocka



Az erőforrások (fa, kö és arany) korlátlanok. Ezeket az új kockákat adjátok az alapsomaghoz, hogy öt játékos esetén se fogyjatok ki belőlük. Valamint beletettünk egy teljes szett aranykockát is, arra az esetre, ha első kiadáson lenne, és jobban szeretnétek az új színt használni.

TÖRZSEK

◊ 13 törzslapka



Minden játékosnak egyedi speciális képessége lesz, ami megváltoztatja a szabályokat, és új variációkat hoz a játékba.

PRÓFÉCIÁK

◊ 13 prófécialapka



◊ 1 prófécia tábla



A játék minden negyedéhez tartozik egy prófécia, ami egy bizonyos szempontból nehezíti a játékot. Azok, akik legyőzik ezeket a kihívásokat, plusz győzelmi pontokhoz jutnak a következő Ételnapon.

ÚJ ÉPÜLETEK

◊ 8 új épület



Négy új épület mindkét korbá, ami új hatásokkal gazdagítja a játékot.

ÖTÖDIK JÁTÉKOS

◊ Faelemek az ötödik játékos részére.



◊ Egy új kétoldalú játékos tábla az ötödik játékos részére.



◊ 7 új betakarítás-lapka

(4 kukorica és 3 fa betakarítás-lapka)



◊ 13 gyorsakció-lapka



◊ 1 gyorsakció-tábla



Mostantól 5 játékosal is játszható a Tzolk'in. A leírás tartalmazza azokat a szabályokat, amivel kevesebb játékos esetén is használható a gyors akció.

TÖRZSEK

Mi Maják néven emlegetjük őket, de tucatnyi városállamból álltak, mindegyiknek saját identitása volt. A Törzsek kiegészítő egyedi képességekkel rendelkező emberek csoportjának a vezetését teszi lehetővé.

JÁTÉKOS ELŐKÉSZÜLETEK

A játék előkészületei után (ideértve az épületek és emlékművek felfedését is, valamint az álmunkások lerakását, ha kell) keverjétek meg a törzslapkákat, és minden játékosnak osszátok véletlenszerűen 2-t.

Ekkor osszátok ki a kezdővagyon-lapkákat is. Amikor a játékosok kiválasztják a kezdővagyon-lapkáikat, akkor mindenki válasszon egyet a két törzslapkából is, a másikat pedig adja vissza.

SPECIÁLIS KÉPESSÉG

A törzslapkák speciális képességet adnak a játékosnak, amit használhat a játék során. A képesség a lapkán látható. Részletesebb leírás e szabályfüzet függelékében található.

JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEK

A játék előkészületei során (az épületek és emlékművek felfedésekor, még mielőtt a játékosok kiválasztanák a kezdővagyon-lapkáikat) keverjétek meg a prófécialapkákat, és húzzátok belőle 3-at. Véletlenszerű sorrendben tegyétek őket a prófécia táblára.

EGY PRÓFÉCIA HATÁSTERÜLETE

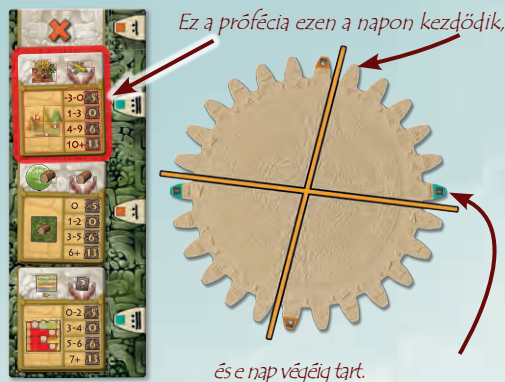
Mindegyik prófécia egy súlyos csapást jövendöl meg, amelyek mindegyike a játék egy negyedéig tart. Az első prófécia hatása az első Ételnap után napon kezdődik, és a második Ételnap végéig tart.

A következő naptól a második prófécia hatása lép életbe, és ez a csapás a harmadik Ételnap végéig tart. Ezután a harmadik prófécia hatása lép életbe, és a játék végéig tart.



Minden prófécia hatása egy Ételnap után kezdődik, és a következő Ételnap végéig tart. Ez akkor is igaz, ha valaki az időgyorsító kiváltságot használja, hogy az Ételnap egy foggal később következzen be, mint általában. A játék első negyedében nincs prófécia. Az utolsó három negyedében a próféciaik sorban lépnek életbe.

Példa



SÚLYOS CSAPÁSOK

A prófécialapka felső felén egy csapás van ábrázolva. A csapás a játékot néhány szempontból nehezebbé teszi amíg a prófécia hat.

A csapás egy Ételnap **VÉGÉIG** tart, azaz még az Ételnap jutalmainak begyűjtésekor is hat.

Ha a csapás azt mondja, hogy fizetned kell, ha egy tempomból vagy épületből szerzel jutalmat, akkor választhatod azt is, hogy nem fizetsz, de a díjat sem kapod meg.

Hasonlóan, ha egy akcióban több előnyhöz is jutsz, és a csapás előírja, hogy ezek egyikéért fizetned kell, akkor dönthetsz úgy, hogy nem fizetsz, és azt az előnyt nem kapod meg. Ez esetben a többi előnyt megkapod.

Példa



Ez a prófécia megköveteli, hogy amikor kapsz 1 aranykockát, akkor fizess 1 kukoricát. A Yaxchilan 5-ös akció 1 aranyat, 1 követ és 2 kukoricát ad neked. Ha ez a prófécia van érvényben, és te végrehajtod ezt az akciót, akkor két lehetőség van:

1. vagy elveszel 1 követ és 2 kukoricát;
2. vagy 1 aranyat, 1 követ és 1 kukoricát veszel el.

Fontos, hogy a játékos az akcióban szerzett kukoricával is fizetheti a költséget. Itt csinálhatja úgy is, hogy befizet 1 kukoricát és kap 1 aranyat, 1 követ és 2 kukoricát, de az eredmény ugyanaz lesz.

Most tegyük fel, hogy hármas szintű erőforrás-kinyerő technológiád van. Normál körülmények közt 2 aranyat, 2 követ és 2 kukoricát kapnál ezzel az akcióval. Mivel ez a prófécia hat, 3 lehetőség van:

1. 2 követ és 2 kukoricát kapsz;
2. vagy 1 aranyat, 2 követ és 1 kukoricát kapsz;
3. vagy 2 aranyat és 2 követ kapsz.

E szabályfüzet függelékében minden csapás részletesen le van írva.

BÓNUSZPONTOK

A csapások végén (miután mindenki megetette a munkásait, és megkapta a jutalmát) a játékosok bónuszpontokat kapnak a prófécialapka másik felén ábrázoltak szerint. Az is előfordulhat, hogy pontszerzés helyett pontot veszít a játékos. (Ha több pontot veszít a játékos, mint amennyije van, akkor összességében negatív pontja lesz a végén.)

A jutalom a csapáshoz kötődik. Például ha egy próféta megjósolja, hogy az épületek drágábbak lesznek, akkor a játékosok a jutalmat az épületekért kapják. Minden épület számít, függetlenül attól, hogy mikor épült, így a bölcs uralkodó felkészül az épületek építésével mielőtt megdrágulnának. Ebben áll a prófécia értéke.

E szabályfüzet függelékében minden jutalom részletesen le van írva.

ÚJ ÉPÜLETEK

Mint minden civilizáció, a Maják is új épületeket építettek a régi romok tetejére.

HATÁSOK

Az eredeti játékban nem található épülethatások e szabályfüzet függelékében vannak részletezve.

Azonban minden új, 1-es korba tartozó épületnek van egy olyan hatása, a helyreállítás, amit most részletezünk.

HELYREÁLLÍTÁS



A kiegészítőben található mind a négy 1-es korba tartozó épületet lehet helyreállítani. Ezt a hatást a játékban később épített emlékművön vagy épületen lehet használni.

A helyreállítás lehetővé teszi, hogy a játékos lebontson egy régebbi épületet, és az erőforrásait egy új építéséhez használja fel.

A játékos dobja el a helyreállítás ikonnal rendelkező épületet. Ez fizetésnek számít, a mindkét lapkán megtalálható erőforrások esetére. A játékosnak csak azokat a kockákat kell kifizetnie, amik nem voltak szükségesek a régi épülethez. (De minden olyan kocka, ami a régi épülethez szükséges volt, de az újhoz nem, elveszik. A játékos nem kap "cserét".)

Ha a játékos az Uxmal 4-es akciójával épít egy épületet, akkor először ki kell számolni a kedvezményt, és csak utána kell az árát kukoricára konvertálni.

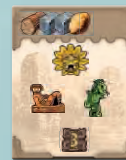
A játékos nem használhat egynél több épületet helyreállításra egy épület vagy emlékmű létrehozásánál.

Ha egy épület dobásra kerül helyreállítás miatt, akkor az nem számít tovább a játékos épületei közé, és a játékos nem élvezi a továbbiakban az előnyeit vagy jutalmát. Például ha az épület erőforrást adna az Ételnapon, akkor a dobás után már nem jár érte ez a jutalom.

Példa



Zöldnek ez a két épülete van



Ezt az egyet szeretné megépíteni.

3 lehetőség áll előtte:

1. Megtartja mindkét öreg épületet és fizet az újért.
2. Csak a kék épületet dobja el, és fizet az újért. (Vagy fizet, ha Uxmal 4-es akcióját használja.)
3. Csak a zöld épületet dobja el, és fizet az újért. (Vagy fizet, ha Uxmal 4-es akcióját használja.)

Nem dobhatja el mindkét épületét, hogy aztán ingyen építse meg az újat, mert két helyreállítás hatást nem lehet ugyanazon épület (vagy emlékmű) megépítéséhez használni.



AZ ÖTÖDİK JÁTÉKOS

Egy új uralkodó emelkedik fel, hogy versenybe szálljon a Maja kultúra irányításáért folyó harcban. Az összes uralkodó utasítja az embereit, hogy dolgozzanak gyorsabban.

AZ ÖT JÁTÉKOS VERZIÓ ELŐKÉSZÜLETEI

Ez a kiegészítő plusz elemeket tartalmaz az ötödik játékos részére.



Mint mindig, a mezők száma a dzsungelben most is meggyezik a játékosok számával. Használjátok a kiegészítőben található betakarítás-lapkákat az ötödik játékos előkészületeihez a

Palenque betakarítás-akcióinál (2, 3, 4 és 5).

A gyorsakció-táblát és a gyorsakció-lapkákat az alább részletezett módon kell előkészíteni.

GYORS AKCIÓK

A gyorsakció egy speciális akció, ami csak rövid ideig érhető el. Az elérhető gyorsakció gyakran változik. Azért hívjuk "gyorsnak" az akciót, mert a játékos az általa kiválasztott gyors akciót még ugyanabban a körben végre is hajtja.

GYORS AKCIÓK ELŐKÉSZÜLETE



Tegyétek a gyorsakció-táblát a főtáblára úgy, hogy lefedje a kezdőjátékos-mezőt, ahogy az ábrán látható.

A hátlapjuk alapján osszátok szét a gyorsakció-lapkákat, és képpel lefelé külön-külön keverjétek meg mindegyik csoportot.

A 2-es korhoz tartozó gyorsakció-lapkákat tegyétek félre. Ezekre csak a játék későbbi részében lesz szükség.

Fogjátok az összes 1-es kor béli gyorsakció-lapkát, és képpel felfelé véletlenszerűen tegyétek ezeket a Tzolk'in fogaskerekre úgy, hogy minden lapka 2 napnak feleljen meg az 1-es korbán. Ezek így a fogaskerek felső felét fedik majd le, a kezdő türkiz fogtól a másik türkiz fogig.



A kezdőfoghoz tartozó gyorsakció-lapka az első elérhető gyorsakció. Tegyétek a gyorsakció-táblára.

A GYORS AKCIÓ VÁLASZTÁSA

Olyan körben, amikor a játékos munkásokat tesz le, egyik lehetősége az, hogy a gyorsakció-táblára teszi le az egyik munkását.

Minden gyorsakció-mező ára 1. A játékos körönként legfeljebb egy munkást tehet a gyorsakció-mezőkre (de az is megengedett, hogy egy munkást a gyorsakció-mezőre tesz, egy másikat pedig a kezdőjátékos-mezőre). Ha minden gyorsakció-mező foglalt, akkor a játékos nem választhat gyors akciót ebben a körben.

A GYORS AKCIÓ VÉGREHAJTÁSA

Az elérhető gyorsakció az épp a gyorsakció-táblán lévő lapkán látható. A gyorsakció-lapkák részletes leírása e szabályfüzet függelékében található.

Egy gyorsakció-mező hasonlít a kezdőjátékos-mezőre:

- ♦ A játékos ennek a mezőnek az előnyeit ugyanabban a körben használja, amikor választotta. A játékos amint letette a munkásait, rögtön végre kell hajtja a gyors akciót, a munkáslehelyezés köre legvégén. (Ha a játékos egy munkást tett a kezdőjátékos-mezőre is, akkor elveheti a felgyült kukoricát a gyorsakció végrehajtása előtt.)
- ♦ A játékosnak nem kell várnia a munkáslevegő körre, hogy visszakapja a munkását. Egy gyorsakció-mezőn lévő munkás a forduló végén automatikusan visszatér a tulajdonosához.

A játékos nem tehet munkást egy gyorsakció-mezőre, ha a gyors akciót nem tudja végrehajtani. Például ha a gyorsakció lehetővé teszi, hogy a játékos 1 kukorica befizetésével építsen egy épületet, akkor nem választhatja ezt az akciót, ha kevesebb erőforrása van, mint amennyi szükséges az elérhető épület valamelyikéhez, és nincs ezenfelül még 1 kukoricája, amikor eljön az ideje az akció végrehajtásának. Ha a játékos választott egy gyors akciót, akkor a köre vége előtt végre kell azt hajtania.

Bár a gyorsakciók hasonlóak bármelyik, a táblán lévő akcióhoz, a játékos nem használhatja a technológiát a végrehajtásuknál. Például ha a játékos egy gyors akciót használva 1 fához jut, akkor nem használhatja fel az első szintű erőforrás-bővítés technológiát, hogy 1 plusz fát kapjon (mert az csak a Yaxchilan és Palenque bizonyos akcióira érvényes). Azonban a gyorsakciókra hathatnak más dolgok, pl. a proféciák és a törzsek speciális képességei.

A GYORS AKCIÓ CSERÉJE

Ha a nyíl olyan fogra mutat, amihez új gyorsakció-lapka tartozik, akkor a régi gyorsakció-lapkát vegyétek le a gyorsakció-tábláról, és cseréljétek le az újra.

Ily módon az elérhető gyorsakció két körönként megváltozik (vagy hamarabb, ha valaki az időgyorsító kiváltságot használja).

A 2-ES KOR GYORS AKCIÓI

A 2-es korba tartozó gyorsakciókat az első Ételnap munkásetetése után fedjétek fel. Erre az időre 4 vagy 5 db 1-es kori gyorsakció lett eltávolítva a Tzolk'in fogaskerekről.

A 2-es korba tartozó gyorsakció-lapkákat ugyanúgy véletlenszerű sorrendben tegyétek a Tzolk'in fogaskerekre, mint azt az 1-es korba tartozó lapkákkal tettétek, kivéve, hogy ekkor csak 6 kerül le, a türkiz fog utáni fogon kezdve.



Az utolsó gyorsakció 2 nappal az utolsó forduló előtt válik elérhetővé, ami azt jelenti (ha csak nem lesz napugrás), hogy 3 fordulón át lehet majd használni.

GYORS AKCIÓK KEVESEBB JÁTÉKOS ESETÉN

Ha ötnél kevesebb játékos esetén is szeretnétek a gyorsakciókat használni, akkor tegyétek álmunkásokat a fogaskerekre, hogy az olyan zsúfolt legyen, mint öt játékos esetén. A kezdővagyon-lapkákat használjátok az álmunkások lerakáshoz, ahogy az az alapjátéknál le van írva. (Kivéve, hogy most azt javasoljuk, hogy valamelyik nem-játékos szín jelzőkorongjait használjátok az álmunkások jelölésére. Így az álmunkások könnyebben megkülönböztethetők a játékosok munkásaitól.)

- ♦ Két játékos esetén 18 álmunkást használjátok, és ezek közül 2-t tegyétek a gyorsakció-mezőkre.
- ♦ Három játékos esetén 12 álmunkást használjátok, és ezek közül 1-et tegyétek egy gyorsakció-mezőre.
- ♦ Négy játékos esetén 6 álmunkást használjátok, és ezek közül 1-et tegyétek egy gyorsakció-mezőre.

Egy gyorsakció-mezőn lévő álmunkás a teljes játék idejére lezárja azt a mezőt.

Megjegyzés: Megtörténhet, hogy nincs elég kezdővagyon-lapka letenni az összes álmunkást. Ekkor tegyétek le annyit, amennyit bírtok. Ezután a játékosok válasszanak a dobott kezdővagyon-lapkákból, és azokat használják a megmaradt álmunkások lerakáshoz.

FÜGGELÉK

A TÖRZSEK LEÍRÁSA

GAZDASÁGOK

Az alapjátékban minden munkásnak mindig 2 kukoricára van szüksége az Ételnapokon. E kiegészítő Éhezés proféciajagor és a Yaluk törzsnek több kukoricára van szüksége. Ha a munkásoknak 2-nél több kukoricára van szükségük, akkor az alábbi szabályokat használják:



E jel jelenlegi jelentése "a játékos egyik munkásának 2-vel kevesebb kukoricára van szüksége". (Az alapjátékban ez "nincs szüksége kukoricára", de most pontosítani kell.)

Egy munkás sem használhat ebből az előnyből többet.



Ez a jel még mindig azt jelenti, hogy a játékos összes munkásának 1-gyel kevesebb kukoricára van szüksége. Ez összevonható, ezért a játékos összes munkása élvezheti

két ilyen hatását, ha van a játékosnak. (Együtt 2-vel kevesebb kukoricát jelentenek, nem az eddigi "nincs szükség kukoricára"-t.)

1. Példa



Ez az Éhínség ideje. Minden munkásnak 3 kukoricára van szüksége, nem 2-re. A játékosnak 3 munkása van, és a fentebbi 3 gazdasága.

A két "etess meg az összes munkást 1 kukoricával" hatásaként minden

munkásnak 2 kukorica jut. Az "etess meg 1 munkást 2 kukoricával" hatásaként még 2 kukoricához jut egy munkás. Az a munkás teljesen meg lesz etetve. (Ez esetben még jobban is. A hatások 4 kukoricához juttatják a munkást, de a munkásnak csak 3-ra van szüksége.) A játékosnak a többiekkel még összesen 2 kukoricával kell ellátnia.

2. Példa



Ez még mindig az Éhínség ideje. Ráadásul a játékos a Yaluk törzs, akinek plusz 1 kukoricára van szüksége. Így minden munkásának 4 kukoricára van szüksége az Éhínség alatt. A játékosnak 5 munkása van és a fentebbi 3 gazdasága. Minden egyes "etess meg 1 munkást 2 kukoricával" hatásaként egy munkást 2 kukoricát kap. A játékos gazdaságaiban 6 ilyen van, de minden munkás csak egy-szer élvezheti ezek előnyét, így a játékos csak 5-öt tud használni közülük, egyet minden munkáshoz. Ezért mindegyiknek 2 kukoricája lesz. Az "etess meg az összes munkást 1 kukoricával" miatt minden munkás még 1 kukoricához jut. A játékosnak még minden munkásának adnia kell 1-et, hogy összesen 5 legyen neki.

AH CHUY KAK: Ha a játékos 2 vagy több munkást tesz le a fogaskerekre, akkor 1 másik munkást levehet. A 2 (vagy több) munkást a fogaskerekre kell tenni. A kezdőjátékos-mező és a gyorsakció-mezőket nem fogaskerek, nem számítanak bele. Ha a játékos levesz 1 munkást, akkor ugyanazokból választhat, mint a leszedő körnél: használja az adott akciót, kukoricáért kisebb számú akciót használ, vagy nem csinál semmit.

AHAU CHAMAHEZ: A munkáslevő körben a játékos az egyik levett munkásával egyvel nagyobb akciót is végrehajthat, mint amin állt. A költsége 1 kukorica. Ezt használhatja a játékos az 1-es szintű teológia technológiával összekötve, hogy letegyen egy kristálykoponyát 2 mezővel előbbre a Chi-chen Itza-n (1 kukoricáért). A játékos használhatja ezt a képességet akkor is, ha az egy akcióval előbbre a "hajts végre bármilyen akciót" akció van. Például a Tikal 5-ön a játékos fizethet 1 kukoricát, hogy a 6-os akciómezőt használja, majd választ egy Tikal akciót plusz költségek nélkül.

AHMAKIO: A játékos elpasszolhatja a körét, 2 kukoricát kap érte. Ez megváltoztatja az alapszabályt, ami szerint minden körben vagy le kell tenni, vagy le kell venni munkást.

BACAB: Ha a játékos a körét 2-nél kevesebb kukoricával kezdi, akkor azt kiegészíti 2-re. Ezzel a képességgel minden körét koldulás nélkül 2 kukoricával kezdi. Ezért nem kell templomban 1 lépcsőt lentebb lépnie. Ha koldul a játékos, akkor 3 helyett 4 kukoricája lesz a koldulás eredményeként. Kolduláskor így 4 kukoricával kezd, és ezért lép le 1 lépcsőt egy templomban.

BALAM: Ha a játékos leveszi egy munkását, és kisebb számú akciót választ, akkor szerez 1 kukoricát. Az egyes visszalépéseikért nem kell kukoricát fizetnie. Fontos, hogy a játékos összesen 1 kukoricát szerez, és nem minden visszalépésért kap 1 kukoricát. A játékos használhatja a most szerzett 1 kukoricát, hogy kifizesse az adott akciót. A játékos a "végrehajt egy tetszőleges akciót ezen a fogaskeréken" mezőn is használhatja ezt a képességet. Például a Yaxchilan 6-on vagy 7-en az egyik kisebb számú akció ingyenes végrehajtása helyett, a játékos végrehajthat egy kisebb számú akciót és szerez 1 kukoricát.

CIT-BOLON-TUM: Körönként egyszer, egy munkása fogaskerekre rakásakor a játékos az akciómezőre 3 kukoricát fizet. (A többi munkás ára változatlan). Például a játékos 1 munkást lerak az 5-ös akciómezőre, és 3 kukoricát fizet. Ha 2 munkást tenne le 5-ös költséggel 2 akciómezőre, akkor fizethetne 3-at az elsőért és 5+1-et a másodikért vagy 5-öt az elsőért és 3+1-et a másodikért – bárhogy is, ez 9 kukorica.

Minden fogaskeréken van a játékosnak 1 plusz akciómezője (8-as a legtöbb fogaskeréken, 11-es a Chichen Itza-n). Ez ugyanúgy működik, mint a többi legnagyobb számú akciómező: plusz költség nélkül bármelyik akciót végrehajthatja a fogaskerékről. Ha a munkását egy ilyen extra akciómezőre lökik, akkor nem esik még le a fogaskerékről. Például ha a játékosnak a Palenque 6-on van munkása, és valaki használja az időgyorsító kiváltságot, akkor a játékos munkását a Palenque 8-ra mozgatja. Ha a játékos munkása a Palenque 8-on van, akkor a fogaskerek következő fordulata löki le a munkást.

HURACAN: Tikal és Uxmal ugyanaz a hely a játékos számára, azaz ha egy munkása végrehajthatja a Tikal 5-ös akcióját, akkor helyett az Uxmal 5-ös akcióját végrehajthatja. Yaxchilan és Paleque is azonosnak számít a játékosnak. A játékos az alacsonyabb számú akcióért is fizethet bármelyiken. Például a Palenque 4-en a játékos fizethet 1 kukoricát, hogy végrehajtsa vagy a Yaxchilan, vagy a Palenque 3-as akcióját.

ITZAMNÁ: Ha a játékos előrelép egy technológiájá-von, akkor a törzslaplán található táblázatot használja a költségek fizetéséhez. 1 kocka a költsége, hogy egy 1. szintről a 2.-ra lépjen, és 2 kocka, hogy a 2.-ról a 3.-ra. Ha a harmadik szinten túllép valamelyik technológiában, akkor a játékos a négy technológia bármelyikének a 4-es szintű bónuszát elveheti, de csak az egyiknek. Azaz ha a játékos a mezőgazdaság 3-as szintjén áll, akkor befizethetne 1 kockát, hogy kapjon egy kristálykoponyát, akkor is, ha a 0-s teológia szinten áll.

IXTAB: A kezdővagyon-laplák választásakor a játékos 3-at tart meg, és csak 1-et dob. Miután kiválasztotta, egy tetszőleges templom 1 mezővel lentebb kell lépnie.

VACUB-CAQUIX: Amikor munkást rak le a játékos, átugorhat egy üres akciómezőt, mintha foglalt lenne. Minden lerakó körben csak egy fogaskeréken választhat és csak 1 mezőt "foglaltnak" a játékos, és abban a körben minden munkással, amit arra a fogaskerekre rak, átugorhatja ezt a mezőt.

XAMAN EK: Minden körben a játékos átválthatja 1 erőforráskockáját kukoricára az erőforráscsere-tábla szerinti arányban. A játékos ezt a képességet a köre során bármikor használhatja, így használhatja mielőtt kifizetné egy akció árát, vagy mielőtt letenné a munkásait a fogaskerekre. De nem használhatja a munkásai etetésére egy Ételnap végén, mert az már a köre után történik (és mindenki másé után). Tervezz előre.

YALUK: A játékos 3 helyett 5 munkással kezdi a játékot. Minden munkását 1 plusz kukoricával kell etetnie az Ételnapokon. Minden megetetlen munkásért 3 helyett 5 győzelmi pontot kell fizetnie. A költsége mindig plusz 1 kukorica. Ha az Éhínség profécia is hat, akkor a munkásainak 4 kukoricára van szüksége 3 helyett. Lásd ezen az oldalon a gazdaságok részt, ha meg szeretnéd ismerni ezen hatások és a gazdaságok kölcsönhatását.

YUMKAAX: Munkások felrakásakor a költségeket a törzslapka táblázata szerint számolja a játékos a játékos-tábla táblázata helyett. A játéktábla akciómezőinek az ára ugyanaz maradt.

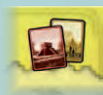
GYORS AKCIÓK

- A játékos 3 kukoricát szerez.
- A játékos 1 fát és 1 kukoricát szerez.
- A játékos 1 követ szerez.
- A játékos 1 aranyat szerez.
- A játékos 1 szintet előre lép az általa választott technológiában, és kifizeti érte a szokásos költségeket.
- A játékos kukoricát és erőforrást válthat át egymásra annyiszor, amennyiszor akar (mint az Uxmal 2-es akciója).
- A játékos befizet 1 kukoricát, és épít egy épületet. (Az épület költségeinek kifizetésével.)

Emlékeztető: A technológiák nem használhatóak a gyors akciókhoz.



AZ ÚJ ÉPÜLETEK HATÁSAI



Ha másik épületet vagy emlékművet épít a játékos, akkor eldobhatja az egyik ilyen jelű épületét, és az árát felhasználhatja, mint árcsökkentést. (De nem dobhat egyenlő több épületet nagyobb árcsökkentésért.) Lásd a 3. oldalon.



Mostantól az egyes Ételnapok végén (mindenki köre után, de a munkások etetése előtt) a játékos az ábrázolt jutalmat kapja.

(Ami kukoricát kap, azt felhasználhatja a munkások etetésére.)

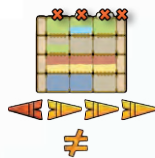


Mostantól az egyes Ételnapok végén (mindenki köre után, de a munkások etetése előtt) a játékos vagy 1 fakockát, vagy 1 kristálykoponyát kap. Az első két Ételnapon a jutalom fa, az utolsó két Ételnapon kristálykoponya.



Ha a játékos megépíti ezt az épületet, akkor azonnal rátesz egy kristálykoponyát (azt az egyet, ami költségként jelölve volt). Ha idetesz a

koponyát, akkor az ábrázolt jutalmakat kapja. Ha van 2-es szintű teológia technológiája, akkor ezt is használhatja itt. Az ide rakott koponya úgy számít, mintha a Chichen Itza-ra került volna (akár az alapjáték emlékművének a céljából). A játékosnak rendelkeznie kell koponyával ezen épület megépítésekor. Az építéshez használható az Uxmal 4-es akciója, ekkor a játékos 2 kukoricát és 1 koponyát fizet. (A kukorica helyettesíti az aranyat, de a koponyát nem.) A hármas szintű építéshoz használható az Uxmal 4-es akciója, ekkor a játékos 2 kukoricát és 1 koponyát fizet. (A kukorica helyettesíti az aranyat, de a koponyát nem.) A hármas szintű építéshoz csak az erőforrásokra hat, a kristálykoponyára nem.



A játékos választ egy olyan technológiát, amin a jelzője legalább első szinten van. 1-gyel lecsökkenti ennek a technológiának a szintjét, a másik háromnak 1-gyel növeli

anélkül, hogy erőforrásokat fizetne. (Ha olyan technológián lép előre, amelyik már a 3-as szinten van, akkor megkapja a szokásos bónuszt.)



A játékos építhet egy emlékművet (mintha a Tikal 4-es akciójának emlékmű részét hajtaná végre).

PRÓFÉCIÁK

E próféciaik nagy része plusz költségek megfizetésére kötelezi a játékos bizonyos dolgok végrehajtásáért (mint erőforrásszerzésért, vagy a templomba menésért). Ha a játékos nem tudja kifizetni a költségeket, akkor nem hajthatja végre azt a dolgot.



HARAGOS ISTENEK: Ha a játékos lép 1 lépcsőt felfelé bármelyik templomban, akkor 1 kukoricát kell fizetnie.

A pontszámítás alapja a játékos által a játék eleje óta megtett összes lépcsők száma A kezdőlépcső nullát ér, az alatta lévő -1-nek számít.



DÜHÖS ISTEN: Ha a játékos lép 1 lépcsőt felfelé a megadott templomban, akkor 1 erőforráskockát kell fizetnie.

A pontszámítás alapja a játékos által a játék eleje óta az adott templomban megtett lépcsők száma.



ERDŐTÜZEK: Ha a játékos fát takarít be a Palenque-n, akkor 1 kockával kevesebbet kap a normálnál.

A pontszámítás alapja, hogy mennyi fa betakarítás-lapkája van a játékosnak.



ASZÁLY: Ha a játékos kukoricát takarít be a Palenque-n, akkor 1 kockával kevesebbet kap a normálnál. (Ez nem érvényes az 1-es Palenque akcióra, a halászatra.)

A pontszámítás alapja, hogy mennyi kukorica betakarítás-lapkája van a játékosnak.



ARANYHIÁNY: A játékosnak 1 kukoricát kell fizetnie minden egyes aranykocka után, amit kap. (Ha kukoricát és aranyat is szerez egy időben, akkor felhasználhatja a kukoricát a fizetésre.)

A pontszámítás alapja, hogy mennyi aranykockája van a játékosnak.



MEGSZENTSÉGTELENÍTÉS: A játékosnak egy általa választott templomban 1 lépcsőt lejjebb kell lépnie minden egyes kristálykoponya után, amit kap. A pontszámítás alapja, hogy mennyi kristálykoponyája van a játékosnak. (A letett koponyák nem számítanak.)



OKTATÓHIÁNY: Ha a játékos előre lép egy szintet egy technológián (még ha a 3. szintről is), akkor 1 plusz erőforrást kell fizetnie.

A pontszámítás alapja az elért szintek összege. (A 3-as szint feletti szintek nem számítanak.)



ELFELEDETT TAN: A játékos nem használhatja egyetlen technológia 2-es szintjét sem. (De ettől még a 2-es szintre kell lépnie mielőtt a 3-as szintre lépne.)

A pontszámítás alapja azon technológiák száma, amelyekben a játékos elérte legalább a 2-es szintet.



ZSÚFOLT VÁROSOK: Ha a játékos egy épületet épít (de nem monumetomot), akkor 1 plusz erőforráskockát kell fizetnie (bármilyen típusút). Ha a játékos kukorica felhasználásával épít épületet, akkor 2 plusz kukoricát kell fizetnie (a plusz 1 kocka helyett).

A pontszámítás alapja, hogy mennyi épülete van a játékosnak. (Emlékművek nem számítanak.)



ÉHINSÉG: Ennek a negyednek az Ételnapján minden munkásnak 1 plusz kukoricára van szüksége. Így minden munkást 2 helyett 3 kukoricával kell megejteni. Lásd a Gazdaság részt az előző oldalon az Éhínség és a Gazdaságok részletesebb leírásáért.

A pontszámítás alapja a játékos megejtett munkásainak a száma. (Ha győzelmi pontot veszített a játékos egy meg nem etetett munkásért, akkor az a munkás nem számít.)



ÁRVÍZ: Ha a játékos letesz egy munkást a Chichen Itza-ra, akkor 2 kukoricát kell fizetnie.

A pontszámítás alapja, hogy mennyi munkása van a játékosnak a Chichen Itza fogaskeréken.

A JÁTÉK TERVEZŐI

DANIELE TASCINI & SIMONE LUCIANI

ILLUSZTRÁCIÓ: MILAN VAVROŇ

GRAFIKAI TERVEZÉS: FILIP MURMAK, FRANTIŠEK HORÁLEK

FORDÍTÁS: DUNDA (JASON HOLT ANGOL FORDÍTÁSA ALAPJÁN)

FŐTÉSZTELŐK: PETR MURMAK, VÍT VODIČKA

Tesztelők: Kreten, Vitek, Vlaada, Filip, Paul, Vladimír,

Jirka Bauma, Plema, Pidgin, Rađa, Rychlík, Eshu,

Tuko, eklp, dilli, Jurri, Marcela, Aska Dytko, Ido

Trajni, Simone Tascini és a barátok Tempio di Kur-nából, és sokan mások a Gathering of Friends-ről és más játékeseményekről.



© Czech Games Edition,
2013 október

www.CzechGames.com