

A KÖRÖDBEN VÁLASSZ AZ ALÁBBIK KÖZÜL:

1. Szabadítsd fel az összes zárolt munkásodat ingyen **VAGY**
2. Léptesd egy szabad munkásodat 1, 2 vagy 3 akciótáblányit óramutatójárásával megegyező irányban és **válassz egyet a három akció közül:**

KAKAÓSZÜRET

- Gyűjts be **X+1** kakaót*

FŐAKCIÓ VÉGREHAJTÁSA

- Fizess **X** kakaót*
- Hajtsd végre a megengedett akciókat
- Ellenőrizd a technológia bónuszokat
- Erősítsd meg egy vagy több munkásodat

IMADÁS

- Fizess 1 kakaót, hogy kiüsd egy másik játékos munkását
- Fizess 1 kakaót, hogy megkapd mindkét jutalmat
- Vedd át a kiválasztott jutalmakat
- A munkásod most már zárolva lett

* **X = A KÜLÖNBÖZŐ SZÍNŰ SZABAD MUNKÁSOK SZÁMA, AMIK MÁR JELEN VANNAK A KIVÁLASZTOTT AKCIÓTÁBLÁN**

KIEGÉSZÍTŐ AKCIÓ

A köröd során bármikor végrehajtható

- Fizess 3 kakaót, hogy felszabadítsd az összes munkásod
- Aktiváld és fordítsd képpel lefelé az egyszer használatos felfedezéslapkákat

MUNKÁS FELEMELKEDÉSE

Minden alkalommal, amikor egy játékos munkása eléri a 6-os erőt, hajtsd végre az alábbiakat:

1. Lépj előre egyet a Holtak útja sávon
2. Tedd át a felemelkedett munkást a palota akciótáblára és állítsd vissza 1-es értékre.
3. Válassz **egy**et a következő jutalmakból:
 - Kapsz 5 győzelmi pontot
 - Kapsz 5 kakaót
 - Lépj feljebb egy templom lépcsőjén
 - Fizess 3 kakaót, hogy feljebb lépj két templom egy-egy lépcsőjén vagy egy templomon kétszer.
 - Kapsz két kakaót és megkapod a negyedik munkást 3-as erővel, amit tegyél a palota akciótábla általános területére.
4. Léptesd a világos korongot naptársávon egygyel.

NAPFOGYATKOZÁS PONTOZÁS (EGY JÁTÉK ALATT HÁROMSZOR)

Amikor a fehér korong eléri a naptáron azt a mezőt, amin a sötét korong van. Vagy amikor a piramis elkészült, napfogyatkozás következik be.

Fejezzétek be az aktuális fordulót, játsszatok le **még egy** teljes fordulót, majd kövessétek az alábbi lépéseket:

1. **Holtak útja:** Keressétek meg a legalacsonyabb látható számot a főtábla épületsávján. Minden játékos kap ennyi pontot minden lépésért, amit mozgott a holtak útja sávon.
2. **Piramissáv:** Minden játékos szerez minden lépésért 4/3/2 pontot 1./2./3. napfogyatkozáskor. A piramissávon legelől álló játékos(ok) kap(n)ak 4 győzelmi pontot.
3. **Maszkok:** Minden 1/2/3/4/5/6/7 különböző maszk készlet 1/3/6/10/15/21/28 pontot ér. Minden maszkot meg kell őrizni a későbbi pontozás miatt.
4. **Munkások etetése:** Fizess 1 kakaót minden 1-3 erejű munkásért. Fizess 2 kakaót minden 4-5 erejű munkásért. Minden kakaóért, amit nem fizettél be, veszítesz 3 győzelmi pontot.
5. Tegyétek vissza a világos korongot a kezdőhelyzetbe, a sötét korongot mozgassátok egy lépéssel közlebb a nullához.

HELYEZD IDE A KÖRSORREND JELŐLŐT.

HA TE VAGY AZ UTOLSÓ JÁTÉKOS, LÉPTESD ELŐRE A FEHÉR KORONGOT A KÖRÖD VÉGÉN.



JÁTÉK VÉGE

A játék a harmadik napfogyatkozás után ér véget, vagy amikor a piramis elkészült. Pontozd le a templomsáv minden utolsó előtti lépcsőjének bónuszlapkait. Döntetlen esetén: akinek a legtöbb kakaója van. Ha még mindig döntetlen, akkor a legalacsonyabb körsorrend jelölővel rendelkező játékos nyeri a játékot.

A KÖRÖDBEN VÁLASSZ AZ ALÁBBIK KÖZÜL:

1. Szabadítsd fel az összes zárolt munkásodat ingyen **VAGY**
2. Léptesd egy szabad munkásodat 1, 2 vagy 3 akciótáblányit óramutatójárásával megegyező irányban és **válassz egyet a három akció közül:**

KAKAÓSZÜRET

- Gyűjts be **X+1** kakaót*

FŐAKCIÓ VÉGREHAJTÁSA

- Fizess **X** kakaót*
- Hajtsd végre a megengedett akciókat
- Ellenőrizd a technológia bónuszokat
- Erősítsd meg egy vagy több munkásodat

IMADÁS

- Fizess 1 kakaót, hogy kiüsd egy másik játékos munkását
- Fizess 1 kakaót, hogy megkapd mindkét jutalmat
- Vedd át a kiválasztott jutalmakat
- A munkásod most már zárolva lett

* **X = A KÜLÖNBÖZŐ SZÍNŰ SZABAD MUNKÁSOK SZÁMA, AMIK MÁR JELEN VANNAK A KIVÁLASZTOTT AKCIÓTÁBLÁN**

KIEGÉSZÍTŐ AKCIÓ

A köröd során bármikor végrehajtható

- Fizess 3 kakaót, hogy felszabadítsd az összes munkásod
- Aktiváld és fordítsd képpel lefelé az egyszer használatos felfedezéslapkákat

MUNKÁS FELEMELKEDÉSE

Minden alkalommal, amikor egy játékos munkása eléri a 6-os erőt, hajtsd végre az alábbiakat:

1. Lépj előre egyet a Holtak útja sávon
2. Tedd át a felemelkedett munkást a palota akciótáblára és állítsd vissza 1-es értékre.
3. Válassz **egy**et a következő jutalmakból:
 - Kapsz 5 győzelmi pontot
 - Kapsz 5 kakaót
 - Lépj feljebb egy templom lépcsőjén
 - Fizess 3 kakaót, hogy feljebb lépj két templom egy-egy lépcsőjén vagy egy templomon kétszer.
 - Kapsz két kakaót és megkapod a negyedik munkást 3-as erővel, amit tegyél a palota akciótábla általános területére.
4. Léptesd a világos korongot naptársávon egygyel.

NAPFOGYATKOZÁS PONTOZÁS (EGY JÁTÉK ALATT HÁROMSZOR)

Amikor a fehér korong eléri a naptáron azt a mezőt, amin a sötét korong van. Vagy amikor a piramis elkészült, napfogyatkozás következik be.

Fejezzétek be az aktuális fordulót, játsszatok le **még egy** teljes fordulót, majd kövessétek az alábbi lépéseket:

1. **Holtak útja:** Keressétek meg a legalacsonyabb látható számot a főtábla épületsávján. Minden játékos kap ennyi pontot minden lépésért, amit mozgott a holtak útja sávon.
2. **Piramissáv:** Minden játékos szerez minden lépésért 4/3/2 pontot 1./2./3. napfogyatkozáskor. A piramissávon legelől álló játékos(ok) kap(n)ak 4 győzelmi pontot.
3. **Maszkok:** Minden 1/2/3/4/5/6/7 különböző maszk készlet 1/3/6/10/15/21/28 pontot ér. Minden maszkot meg kell őrizni a későbbi pontozás miatt.
4. **Munkások etetése:** Fizess 1 kakaót minden 1-3 erejű munkásért. Fizess 2 kakaót minden 4-5 erejű munkásért. Minden kakaóért, amit nem fizettél be, veszítesz 3 győzelmi pontot.
5. Tegyétek vissza a világos korongot a kezdőhelyzetbe, a sötét korongot mozgassátok egy lépéssel közlebb a nullához.

HELYEZD IDE A KÖRSORREND JELŐLŐT.

HA TE VAGY AZ UTOLSÓ JÁTÉKOS, LÉPTESD ELŐRE A FEHÉR KORONGOT A KÖRÖD VÉGÉN.



JÁTÉK VÉGE

A játék a harmadik napfogyatkozás után ér véget, vagy amikor a piramis elkészült. Pontozd le a templomsáv minden utolsó előtti lépcsőjének bónuszlapkait. Döntetlen esetén: akinek a legtöbb kakaója van. Ha még mindig döntetlen, akkor a legalacsonyabb körsorrend jelölővel rendelkező játékos nyeri a játékot.

A KÖRÖDBEN VÁLASSZ AZ ALÁBBIK KÖZÜL:

1. Szabadítsd fel az összes zárolt munkásodat ingyen **VAGY**
2. Léptesd egy szabad munkásodat 1, 2 vagy 3 akciótáblányit óramutatójárásával megegyező irányban és **válassz egyet a három akció közül:**

KAKAÓSZÜRET

- Gyűjts be **X+1** kakaót*

FŐAKCIÓ VÉGREHAJTÁSA

- Fizess **X** kakaót*
- Hajtsd végre a megengedett akciókat
- Ellenőrizd a technológia bónuszokat
- Erősítsd meg egy vagy több munkásodat

IMÁDÁS

- Fizess 1 kakaót, hogy kiüsd egy másik játékos munkását
- Fizess 1 kakaót, hogy megkapd mindkét jutalmat
- Vedd át a kiválasztott jutalmakat
- A munkásod most már zárolva lett

* **X = A KÜLÖNBÖZŐ SZÍNŰ SZABAD MUNKÁSOK SZÁMA, AMIK MÁR JELEN VANNAK A KIVÁLASZTOTT AKCIÓTÁBLÁN**

KIEGÉSZÍTŐ AKCIÓ

A köröd során bármikor végrehajtható

- Fizess 3 kakaót, hogy felszabadítsd az összes munkásod
- Aktiváld és fordítsd képpel lefelé az egyszer használatos felfedezéslapkákat

MUNKÁS FELEMELKEDÉSE

Minden alkalommal, amikor egy játékos munkása eléri a 6-os erőt, hajtsd végre az alábbiakat:

1. Lépj előre egyet a Holtak útja sávon
2. Tedd át a felemelkedett munkást a palota akciótáblára és állítsd vissza 1-es értékre.
3. Válassz **egy**et a következő jutalmakból:
 - Kapsz 5 győzelmi pontot
 - Kapsz 5 kakaót
 - Lépj feljebb egy templom lépcsőjén
 - Fizess 3 kakaót, hogy feljebb lépj két templom egy-egy lépcsőjén vagy egy templomon kétszer.
 - Kapsz két kakaót és megkapod a negyedik munkást 3-as erővel, amit tegyél a palota akciótábla általános területére.
4. Léptesd a világos korongot naptársávon eggyel.

NAPFOGYATKOZÁS PONTOZÁS (EGY JÁTEK ALATT HÁROMSZOR)

Amikor a fehér korong eléri a naptáron azt a mezőt, amin a sötét korong van. Vagy amikor a piramis elkészült, napfogytkozás következik be.

Fejezzétek be az aktuális fordulót, játsszatok le **még** egy teljes fordulót, majd kövessétek az alábbi lépéseket:

1. **Holtak útja:** Keressétek meg a legalacsonyabb látható számot a főtábla épületsávján. Minden játékos kap ennyi pontot minden lépésért, amit mozgott a holtak útja sávon.
2. **Piramissáv:** Minden játékos szerez minden lépésért 4/3/2 pontot 1./2./3. napfogytkozáskor. A piramissávon legelől álló játékos(ok) kap(n)ak 4 győzelmi pontot.
3. **Maszkok:** Minden 1/2/3/4/5/6/7 különböző maszk készlet 1/3/6/10/15/21/28 pontot ér. Minden maszkot meg kell őrizni a későbbi pontozás miatt.
4. **Munkások etetése:** Fizess 1 kakaót minden 1-3 erejű munkásért. Fizess 2 kakaót minden 4-5 erejű munkásért. Minden kakaóért, amit nem fizetél be, veszítesz 3 győzelmi pontot.
5. Tegyétek vissza a világos korongot a kezdőhelyzetbe, a sötét korongot mozgassátok egy lépéssel közlebb a nullához.

HELYEZD IDE A KÖRSORREND JELŐLŐT.

HA TE VAGY AZ UTOLSÓ JÁTEKOS, LÉPTESD ELŐRE A FEHÉR KORONGOT A KÖRÖD VÉGÉN.

JÁTEK VÉGE

A játék a harmadik napfogytkozás után ér véget, vagy amikor a piramis elkészült.

Pontozd le a templomsáv minden utolsó előtti lépcsőjének bónuszlapkáit.

Döntetlen esetén: akinek a legtöbb kakaója van. Ha még mindig döntetlen, akkor a legalacsonyabb körsorrend jelölővel rendelkező játékos nyeri a játékot.

A KÖRÖDBEN VÁLASSZ AZ ALÁBBIK KÖZÜL:

1. Szabadítsd fel az összes zárolt munkásodat ingyen **VAGY**
2. Léptesd egy szabad munkásodat 1, 2 vagy 3 akciótáblányit óramutatójárásával megegyező irányban és **válassz egyet a három akció közül:**

KAKAÓSZÜRET

- Gyűjts be **X+1** kakaót*

FŐAKCIÓ VÉGREHAJTÁSA

- Fizess **X** kakaót*
- Hajtsd végre a megengedett akciókat
- Ellenőrizd a technológia bónuszokat
- Erősítsd meg egy vagy több munkásodat

IMÁDÁS

- Fizess 1 kakaót, hogy kiüsd egy másik játékos munkását
- Fizess 1 kakaót, hogy megkapd mindkét jutalmat
- Vedd át a kiválasztott jutalmakat
- A munkásod most már zárolva lett

* **X = A KÜLÖNBÖZŐ SZÍNŰ SZABAD MUNKÁSOK SZÁMA, AMIK MÁR JELEN VANNAK A KIVÁLASZTOTT AKCIÓTÁBLÁN**

KIEGÉSZÍTŐ AKCIÓ

A köröd során bármikor végrehajtható

- Fizess 3 kakaót, hogy felszabadítsd az összes munkásod
- Aktiváld és fordítsd képpel lefelé az egyszer használatos felfedezéslapkákat

MUNKÁS FELEMELKEDÉSE

Minden alkalommal, amikor egy játékos munkása eléri a 6-os erőt, hajtsd végre az alábbiakat:

1. Lépj előre egyet a Holtak útja sávon
2. Tedd át a felemelkedett munkást a palota akciótáblára és állítsd vissza 1-es értékre.
3. Válassz **egy**et a következő jutalmakból:
 - Kapsz 5 győzelmi pontot
 - Kapsz 5 kakaót
 - Lépj feljebb egy templom lépcsőjén
 - Fizess 3 kakaót, hogy feljebb lépj két templom egy-egy lépcsőjén vagy egy templomon kétszer.
 - Kapsz két kakaót és megkapod a negyedik munkást 3-as erővel, amit tegyél a palota akciótábla általános területére.
4. Léptesd a világos korongot naptársávon eggyel.

NAPFOGYATKOZÁS PONTOZÁS (EGY JÁTEK ALATT HÁROMSZOR)

Amikor a fehér korong eléri a naptáron azt a mezőt, amin a sötét korong van. Vagy amikor a piramis elkészült, napfogytkozás következik be.

Fejezzétek be az aktuális fordulót, játsszatok le **még** egy teljes fordulót, majd kövessétek az alábbi lépéseket:

1. **Holtak útja:** Keressétek meg a legalacsonyabb látható számot a főtábla épületsávján. Minden játékos kap ennyi pontot minden lépésért, amit mozgott a holtak útja sávon.
2. **Piramissáv:** Minden játékos szerez minden lépésért 4/3/2 pontot 1./2./3. napfogytkozáskor. A piramissávon legelől álló játékos(ok) kap(n)ak 4 győzelmi pontot.
3. **Maszkok:** Minden 1/2/3/4/5/6/7 különböző maszk készlet 1/3/6/10/15/21/28 pontot ér. Minden maszkot meg kell őrizni a későbbi pontozás miatt.
4. **Munkások etetése:** Fizess 1 kakaót minden 1-3 erejű munkásért. Fizess 2 kakaót minden 4-5 erejű munkásért. Minden kakaóért, amit nem fizetél be, veszítesz 3 győzelmi pontot.
5. Tegyétek vissza a világos korongot a kezdőhelyzetbe, a sötét korongot mozgassátok egy lépéssel közlebb a nullához.

HELYEZD IDE A KÖRSORREND JELŐLŐT.

HA TE VAGY AZ UTOLSÓ JÁTEKOS, LÉPTESD ELŐRE A FEHÉR KORONGOT A KÖRÖD VÉGÉN.

JÁTEK VÉGE

A játék a harmadik napfogytkozás után ér véget, vagy amikor a piramis elkészült.

Pontozd le a templomsáv minden utolsó előtti lépcsőjének bónuszlapkáit.

Döntetlen esetén: akinek a legtöbb kakaója van. Ha még mindig döntetlen, akkor a legalacsonyabb körsorrend jelölővel rendelkező játékos nyeri a játékot.