

DANIELE TASCINI SIMONE LUCIANI

TZOLK'IN

TRIBÙ E PROFEZIE



CONTENUTO

Tzolk'in: Tribù & Profezie contiene diverse nuove meccaniche per espandere il gioco base. Possono essere utilizzate singolarmente, o in qualsiasi combinazione.



Le tessere di questa espansione sono contrassegnate con questo simbolo.

CUBETTI RISORSA EXTRA

- 15+ cubetti risorsa



Le risorse (legno, pietra e oro) sono da considerarsi illimitate. Questi nuovi cubetti vanno aggiunti al vostro set base in modo che non si esauriscano durante una partita a cinque giocatori.

TRIBÙ

- 13 tessere Tribù



Ogni giocatore ha un'abilità speciale unica che modifica le regole e aggiunge varietà alla partita.

PROFEZIE

- 13 tessere Profezia



- 1 plancia Profezie



Ogni profezia dura per un quarto della partita, rendendo una delle parti del gioco più difficile del solito. I giocatori che superano questa sfida vengono ricompensati con punti vittoria extra durante il Giorno del Cibo successivo.

NUOVI EDIFICI

- 8 nuovi edifici



Quattro nuovi edifici per ciascuna Era aggiungono nuovi effetti alla partita.

QUINTO GIOCATORE

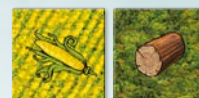
- Componenti in legno per il quinto giocatore



- Una nuova plancia giocatore a due facce per il quinto giocatore



- 7 nuove tessere Raccolto (4 tessere Raccolta del Mais e 3 tessere Raccolta del Legno)



- 13 tessere Azione Rapida



- 1 plancia Azione Rapida



È ora possibile giocare a Tzolk'in in 5 giocatori. Includiamo anche le regole per usare le azioni rapide in un gioco con un minor numero di giocatori.

TRIBÙ

Noi li chiamiamo tutti "Maya", ma la loro cultura includeva dozzine di città-stato, ognuna con la propria identità. L'espansione Tribù vi mette a capo di un gruppo di persone con un dono peculiare ed esclusivo.

PREPARAZIONE DEI GIOCATORI

Dopo aver preparato il gioco (dopo che sono stati anche rivelati gli edifici e aggiunti i lavoratori fittizi, se necessario) mescolate le tessere Tribù e distribuitene 2 a caso a ciascun

giocatore. Anche le tessere Ricchezza Iniziale devono essere distribuite in questo momento. Mentre sceglie le tessere Ricchezza Iniziale, ogni giocatore dovrà anche scegliere 1 tessera Tribù da tenere, e restituire l'altra.

ABILITÀ SPECIALE

La vostra tessera Tribù vi dona un'abilità speciale che potrete usare per tutto il resto della partita. L'abilità è descritta sulla tessera stessa. Troverete una descrizione più dettagliata delle Tribù nell'Appendice alla fine di questo regolamento.

PROFEZIE

Coi loro poteri mistici, i profeti hanno predetto tre calamità che colpiranno il popolo Maya. I governanti più saggi dovranno prepararsi al peggio, affrontare le avversità e guidare la loro gente a una gloria più grande.

PREPARAZIONE DELLA PARTITA

Durante la preparazione della partita (mentre rivelate gli edifici e i monumenti e prima che i giocatori scelgano le tessere Ricchezza Iniziale) mescolate le tessere Profezia e pescatene 3 a caso. Piazzatele in ordine casuale sulla plancia Profezie.

EFFETTI DI UNA PROFEZIA

Ogni profezia predice una calamità che durerà per un quarto della partita. Gli effetti della prima profezia iniziano il giorno successivo al primo Giorno del Cibo. Questa calamità dura fino alla fine del secondo Giorno del Cibo.

Il giorno seguente, iniziano gli effetti della seconda profezia, che durerà fino alla fine del terzo Giorno del Cibo. Prende quindi effetto la terza profezia, che durerà fino alla fine della partita.

L'effetto di ogni profezia inizia il giorno successivo a un Giorno del Cibo e dura fino alla fine del Giorno del Cibo successivo. Questo resta vero anche se qualcuno usa il privilegio accelera-tempo per far arrivare il Giorno del Cibo un dente dopo del solito. Durante il primo quarto della partita non è attiva alcuna profezia. Durante i tre quarti finali, tutte le profezie si attiveranno in sequenza.

Esempio



CALAMITÀ

La metà superiore di ogni tessera Profezia descrive una calamità. La calamità renderà un qualche aspetto del gioco più difficile fino a che la profezia resterà attiva.

La calamità dura fino alla FINE di un Giorno del Cibo. Viene ancora applicata anche mentre vengono raccolte le

ricompense durante quel Giorno del Cibo. Se la calamità vi fa pagare quando ricevete una ricompensa da un tempio o un edificio, potete scegliere di non pagare e di non ricevere quella ricompensa.

Similmente, se un'azione offre più benefici e una calamità vi richiede di pagare per uno di essi, potete scegliere di non pagare e non ricevere quel beneficio. In quel caso, ricevete comunque gli altri benefici.

Esempio



Questa profezia vi obbliga a pagare 1 mais ogniqualvolta ricevete 1 oro. L'azione 5 di Yaxchilan vi dà 1 oro, 1 pietra e 2 mais. Quando questa profezia è attiva ed effettuate questa azione, avete due opzioni:

1. o prendere 1 pietra e 2 mais;
2. o prendere 1 oro, 1 pietra e 1 mais.

Potete pagare il costo con il mais che avreste guadagnato dall'azione. Potreste anche pagare 1 mais, quindi prendere 1 oro, 1 pietra e 2 mais, ma il risultato sarebbe lo stesso.

Ora supponiamo che abbiate il terzo livello di sviluppo nella Tecnologia di estrazione risorse. In circostanze normali prendereste 2 ori, 2 pietre e 2 mais con questa azione. Con questa Profezia attiva invece avete tre opzioni:

1. prendere 2 pietre e 2 mais;
2. prendere 1 oro, 2 pietre e 1 mais;
3. o prendere 2 ori e 2 pietre.

Ogni calamità viene spiegata nell'Appendice al termine di questo regolamento.

PUNTI BONUS

Alla fine della calamità (dopo che tutti hanno nutrito i lavoratori e preso le proprie ricompense) i giocatori ottengono punti come descritto sull'altra metà della tessera Profezia. Notate che è anche possibile perdere punti invece che guadagnarne. (Se perdetevi più punti di quelli che avete, finirete con un totale di punti vittoria negativo.)

La ricompensa è correlata alla calamità. Per esempio, se un profeta predice che gli edifici saranno più costosi, i giocatori verranno ricompensati per gli edifici. Tutti gli edifici conterranno, indipendentemente da quando sono stati costruiti, quindi un governante saggio si preparerà costruendo gli edifici prima che diventino costosi. È questo il valore di una profezia.

Le ricompense sono spiegate nell'Appendice al termine di questo regolamento.

NUOVI EDIFICI

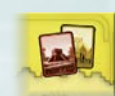
Come tutte le civiltà, i Maya costruivano i nuovi edifici sopra le rovine di quelli vecchi.

EFFETTI

Gli effetti degli edifici non disponibili nel gioco base vengono spiegati nell'Appendice al termine di questo regolamento. Tuttavia, tutti i nuovi edifici della 1ª Era hanno un effetto che spiegheremo nel dettaglio qui di seguito.



RINNOVAMENTO



Tutti e quattro gli edifici della 1ª Era in questa espansione possono essere rinnovati. Questo effetto può essere usato su un monumento o un edificio che costruite in seguito durante la partita. Il rinnovamento vi permette di demolire il vecchio edificio e di usarne le risorse per costruire quello nuovo.

Scartate l'edificio con l'icona del rinnovamento. Questo conta come pagamento per ciascuna risorsa che i due edifici hanno in comune. Dovrete solo pagare le risorse che non erano richieste dal primo edificio. (Ma qualsiasi risorsa richiesta dal vecchio edificio ma non da quello nuovo viene persa. Non vi verrà dato il "resto".)

Se costruite un edificio usando l'azione 4 di Uxmal, dovete calcolare lo sconto prima di convertire il prezzo in mais.

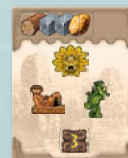
Non potete rinnovare più di un edificio per costruire un singolo edificio o monumento.

Se un edificio viene scartato per rinnovamento, non viene più contato tra i vostri edifici e non potrete più usufruire di alcun beneficio o ricompensa che esso vi offra. In particolare, se l'edificio vi offriva una risorsa durante i Giorni del Cibo, non potrete più ricevere quella ricompensa dopo averlo scartato.

Esempio



Il verde ha questi edifici.



Vuole costruire questo.

Ha 3 opzioni:

1. Tenere entrambi i vecchi edifici e pagare 2 pietre e 2 mais per quello nuovo.
2. Scartare solo l'edificio blu e pagare 2 pietre e 2 mais per quello nuovo. (O pagare 6 mais se sta usando l'azione 4 di Uxmal.)
3. Scartare solo l'edificio verde e pagare 2 pietre e 2 mais per quello nuovo. (O 2 pietre e 2 mais con l'azione 4 di Uxmal.)

Non può scartare entrambi gli edifici per costruire quello nuovo gratis perché non si possono usare due effetti di rinnovamento per costruire uno stesso edificio (o monumento).

QUINTO GIOCATORE

Un nuovo governante è arrivato a competere per il dominio della cultura Maya. Ora tutti i governanti stanno chiedendo ai propri lavoratori di lavorare più in fretta.

PREPARAZIONE DI UNA PARTITA A CINQUE GIOCATORI

Questa espansione contiene componenti aggiuntivi, così da poter giocare in 5 giocatori.



Come sempre, il numero di campi nella giungla corrisponde al numero di giocatori che partecipano alla partita. Usate le tessere Raccolto incluse in questa espansione per preparare un quinto campo per

ciascuna delle azioni di raccolta di Palenque (2, 3, 4 e 5).

La plancia Azione Rapida e le tessere Azione Rapida devono essere preparate come descritto di seguito.

AZIONI RAPIDE

L'azione rapida è un'azione speciale disponibile solo per un breve lasso di tempo. L'azione rapida disponibile cambia frequentemente. Viene chiamata "rapida" perché un giocatore che sceglie un'azione rapida può compierla nello stesso turno.

PREPARAZIONE DELLE AZIONI RAPIDE



Preparazione la plancia Azione Rapida in modo che copra la casella Primo Giocatore, come mostrato.

Dividete le tessere Azione Rapida in base al loro retro e mescolate ogni gruppo separatamente, a faccia in giù.

Mettete da parte le tessere Azione Rapida della 2° Era. Verranno usate più avanti nella partita.

Prendete tutte le tessere Azione Rapida della 1° Era e piazzatele a faccia in su sulla ruota Tzolk'in (in ordine casuale) in modo che ogni tessera corrisponda a 2 giorni nella 1° Era. Si distribuiranno per tutta la parte superiore della ruota, dal dente iniziale turchese fino al dente turchese opposto.



La tessera Azione Rapida corrispondente al dente iniziale è la prima azione rapida disponibile. Mettetela sulla plancia Azione Rapida.

SCEGLIERE UN'AZIONE RAPIDA

In un turno in cui piazzate lavoratori, una delle vostre opzioni è di piazzarne uno su una casella Azione Rapida.

Ogni casella Azione Rapida ha un costo di 1 mais. Non potete piazzare lavoratori su più di una casella Azione Rapida in un singolo turno (ma è permesso piazzare un lavoratore su una casella Azione Rapida e uno sulla casella Primo Giocatore). Se tutte le caselle Azione Rapida sono occupate, non è possibile scegliere l'azione rapida in questo turno.

EFFETTUARE L'AZIONE RAPIDA

L'azione rapida disponibile è quella raffigurata sulla tessera attualmente posizionata sulla plancia Azione Rapida. Le tessere Azione Rapida sono spiegate nell'Appendice al termine di questo regolamento.

Una casella Azione Rapida è simile alla casella Primo Giocatore:

- ♦ Potete usufruire dei benefici di questa casella nello stesso turno. Non appena avete terminato di piazzare lavoratori, dovete effettuare l'azione rapida. (Se avete piazzato un lavoratore anche sulla casella Primo Giocatore, potete prendere il mais accumulato prima di compiere l'azione rapida.)
- ♦ Non dovete attendere un turno di recupero lavoratori per riavere indietro questo lavoratore. Il lavoratore su una casella Azione Rapida vi viene restituito automaticamente alla fine del turno.

Non è permesso piazzare un lavoratore su una casella Azione Rapida se non potete effettuare l'azione rapida in questione. Per esempio, se l'azione rapida permette di pagare 1 mais e costruire un edificio, non potete scegliere l'azione a meno che non avrete tutte le risorse necessarie per uno degli edifici disponibili e almeno 1 mais quando arriverà il momento di effettuare l'azione. Una volta che avete scelto l'azione rapida, siete obbligati a effettuarla alla fine del vostro turno.

Nonostante le azioni rapide siano simili alle azioni disponibili altrove sulla plancia, nessuna delle vostre tecnologie può essere applicata a un'azione rapida. Per esempio, se usate un'azione rapida per prendere 1 legno, non potete applicare il primo livello della tecnologia di Estrazione Risorse che vi garantisce 1 legno extra (perché questa viene applicata solo a certe azioni di Yaxchilan e Palenque). Tuttavia, le azioni rapide possono essere influenzate da altri fattori, come le profezie e le abilità speciali delle tribù.

CAMBIARE L'AZIONE RAPIDA

Quando la freccia punta il dente corrispondente a una nuova tessera Azione Rapida, rimuovete la vecchia tessera Azione Rapida dalla plancia Azione Rapida e rimpiazzatela con quella nuova. In questo modo, l'azione rapida disponibile cambierà un turno sì e uno no (o più spesso, se qualcuno usa il privilegio accelera-tempo).

AZIONI RAPIDE DELLA 2° ERA

Le azioni rapide della 2° Era vengono rivelate al primo Giorno del Cibo, dopo aver nutrito i lavoratori. A questo punto, 4 o 5 azioni rapide della 1° Era saranno state rimosse dalla ruota Tzolk'in.

Piazzate le tessere Azioni Rapide della 2° Era come avete fatto per quelle della 1° Era, con la differenza che questa volta ne piazzerete solo 6, a partire dal dente dopo il dente turchese.



L'ultima azione rapida diventerà disponibile 2 giorni prima del turno finale, il che significa (a meno che non vengano saltati dei giorni) che sarà disponibile per 3 turni.

AZIONI RAPIDE PER UN NUMERO MINORE DI GIOCATORI

Se volete usare le azioni rapide in una partita con meno di cinque giocatori, potete aggiungere 6 lavoratori fittizi per rendere le ruote affollate tanto quanto lo sarebbero in una partita a cinque giocatori. Usate le tessere Ricchezza Iniziale per piazzare i lavoratori fittizi, come spiegato nel regolamento del gioco originale. (Con la differenza che ora vi raccomandiamo di usare i segnalini tondi nei colori non assegnati ad alcun giocatore per rappresentare i lavoratori fittizi. Questo rende più facile distinguere i lavoratori fittizi da quelli appartenenti ai giocatori.)

- ♦ In una partita a due giocatori, usate 18 lavoratori fittizi e piazzate i primi 2 su caselle Azione Rapida.
- ♦ In una partita a tre giocatori, usate 12 lavoratori fittizi e piazzate il primo su una casella Azione Rapida.
- ♦ In una partita a quattro giocatori, usate 6 lavoratori fittizi e piazzate il primo su una casella Azione Rapida.

Un lavoratore fittizio su una casella Azione Rapida bloccherà quella casella per l'intera partita.

Nota: Potrebbe capitare che non abbiate abbastanza tessere Ricchezza Iniziale avanzate per piazzare tutti i lavoratori fittizi. Piazzatene quanti più potete. In seguito, dopo che i giocatori hanno scelto le tessere Ricchezza Iniziale, usate le tessere scartate per piazzare i lavoratori fittizi rimanenti.

APPENDICE

FATTORIE

Nel gioco base, tutti i lavoratori hanno sempre richiesto 2 mais durante i Giorni del Cibo. In questa espansione, con la profezia Ingordigia e la tribù Yaluk possono richiedere più mais. Se i lavoratori richiedono più di 2 mais, dovete usare queste regole per le fattorie:



Questo simbolo significa in realtà "uno dei tuoi lavoratori richiede 2 mais in meno". (Nel gioco base, questo equivale a "nessun mais", ma ora abbiamo bisogno di essere più precisi.) Nessun lavoratore può trarre beneficio da più di uno di questi effetti.



Questo simbolo significa ancora che tutti i vostri lavoratori richiedono 1 mais in meno. È cumulativo, quindi tutti i vostri lavoratori possono trarre beneficio da due di questi effetti, se li avete a disposizione. (Richiederebbero tutti 2 mais in meno, che non sempre equivale a dire "nessun mais".)

Esempio



È tempo di Ingordigia. Tutti i lavoratori richiedono 3 mais, non 2. Avete 3 lavoratori e le tre fattorie sopraindicate.

I due effetti "tutti i tuoi lavoratori richiedono un mais in meno" forniscono 2 mais a ciascun lavoratore. L'effetto "uno dei tuoi lavoratori richiede due mais in meno" fornisce 2 ulteriori mais a un lavoratore. I requisiti di quel lavoratore sono completamente soddisfatti. (Più che soddisfatti, in realtà. Gli effetti potrebbero fornire al lavoratore 4 mais, ma il lavoratore ne richiede solo 3.) Dovrete ancora nutrire gli altri, per un totale di 2 mais.

Esempio



Anche questo è tempo di Ingordigia. Inoltre, avete la tribù Yaluk, che richiede sempre 1 mais extra. Quindi ciascuno dei vostri lavoratori richiede 4 mais durante l'Ingordigia. Avete 5 lavoratori e le 3 fattorie sopraindicate.

Ciascun effetto "uno dei tuoi lavoratori richiede due mais in meno" fornisce 2 mais a un lavoratore. Le vostre fattorie hanno

6 di questi effetti, ma a nessun lavoratore è concesso di trarre beneficio da più di uno di essi, quindi ne potete applicare solo 5, uno per ciascun lavoratore. Questo fornisce a ciascun lavoratore 2 mais. L'effetto "tutti i tuoi lavoratori richiedono un mais in meno" fornisce 1 ulteriore mais a ciascun lavoratore. Dovete ancora nutrire ciascuno di loro con 1 mais, per un totale di 5 mais.

NOTE SULLE TRIBÙ

AH CHUY KAK: I 2 (o più) lavoratori devono essere piazzati sulle ruote. La casella Primo Giocatore e le caselle Azione Rapida non sono sulle ruote e non contano. Quando invece viene recuperato il singolo lavoratore, si hanno le stesse scelte che si avrebbero in un turno di recupero: usare l'azione corrispondente, usarne una di valore inferiore pagando mais, o non fare nulla.

AHAU CHAMAHEZ: Questo privilegio può essere usato in combinazione col livello 1 della tecnologia Teologia per piazzare un teschio di cristallo 2 caselle avanti su Chichen Itza (per 1 mais). È possibile usare questa abilità anche se l'azione più avanti è "compi una qualsiasi azione". Per esempio, su Tikal 5, si può pagare 1 mais per usare la casella azione 6, che permette di compiere una qualsiasi azione di Tikal senza nessun costo aggiuntivo.

AHMAKIO: Sì, questa abilità viola la regola per cui è necessario scegliere se piazzare o recuperare lavoratori ciascun turno.

BACAB: Questa abilità di iniziare ciascun turno con almeno 2 mais non è elemosinare. Non obbliga a scendere di 1 gradino in un tempio. Elemosinare per iniziare il turno con 4 mais invece è elemosinare e obbliga a scendere di 1 gradino in un tempio.

BALAM: Notare che il guadagno è di 1 mais in totale, non di 1 mais per ogni livello indietro. È possibile usare quel mais guadagnato per pagare i costi associati all'azione. È possibile usare questa abilità anche su caselle "compiere una qualsiasi azione". Per esempio, su Yaxchilan 6 o 7, è possibile compiere un'azione di livello inferiore e guadagnare 1 mais invece di compiere l'azione di valore inferiore gratis.

CIT-BOLON-TUM: Per esempio, per piazzare 1 lavoratore sulla casella azione 5, si pagano 3 mais. Per piazzare 2 lavoratori su due caselle azione con un costo di 5, si possono pagare 3 mais per la prima e 5+1 per la seconda, o 5 per la prima e 3+1 per la seconda – in entrambi i casi, il costo è 9 mais.

Quando un lavoratore del governante di Cit-Bolon-Tum viene spinto su questa casella azione (8 sulla maggior parte delle ruote, 11 su Chichen Itza) non viene ancora spinto giù dalle ruote. Per esempio, con un lavoratore di questo giocatore sull'azione 6 di Palenque, un altro giocatore potrebbe usare il privilegio accelera-tempo e spostare questo lavoratore fino a Palenque 8. Se questo lavoratore invece si trova su Palenque 8, al turno successivo le ruote lo spingeranno giù.

HURACAN: È anche possibile pagare per usare azioni di valore inferiore su entrambe le ruote. Per esempio, su Palenque 4, è possibile pagare 1 mais per compiere l'azione 3 di Yaxchilan o Palenque.

ITZAMNÀ: Il costo è di 1 risorsa per salire dal primo al secondo livello, e di 2 risorse per salire dal secondo al terzo. Quando si sale sopra il terzo livello in una qualsiasi tecnologia, è possibile ricevere il bonus del livello 4 di una qualsiasi delle quattro tecnologie. Quindi, salendo dal livello 3 di Agricoltura, è possibile pagare 1 risorsa per avere un teschio di cristallo, anche se si è ancora al livello 0 di Teologia.

IXTAB: Prima vengono ricevuti i bonus delle tessere Ricchezza Iniziale, solo in seguito bisogna scendere di 1 gradino in un tempio.

VACUB-CAQUIX: Viene scelta 1 casella su 1 ruota da trattare come "occupata", e tutte le pedine piazzate su quella ruota in questo turno possono saltare quella casella.

XAMAN EK: È possibile usare questa abilità in qualsiasi momento durante il proprio turno. Quindi è possibile usarla prima di pagare i costi associati alle azioni o prima di pagare per piazzare lavoratori sulle ruote. Notare che non è possibile usare questa abilità quando si nutrono i lavoratori alla fine di un Giorno del Cibo perché questo accade alla fine del turno proprio turno (e di tutti gli altri giocatori). Pianificate in anticipo.

YALUK: Il costo è sempre di 1 mais extra. Se siete sotto l'effetto della profezia Ingordigia, i vostri lavoratori richiedono 4 mais invece di 3. Per vedere come questo interagisce con le fattorie guarda il capitolo Fattorie.

YUMKAAX: Per calcolare il costo del piazzamento di più di un lavoratore, dovrà essere usata la tabella indicata sulla tessera Tribù invece che quella sulla propria plancia giocatore. I costi delle caselle azione sulla plancia di gioco rimangono invariati.

AZIONI RAPIDE



Ottenete 3 mais.



Ottenete 1 legno e 1 mais.



Ottenete 1 pietra.



Ottenete 1 oro.



Avanzate di 1 livello in una tecnologia a vostra scelta, pagando il normale costo.



Scambiate mais e risorse quante volte volete (come fareste usando l'azione 2 di Uxmal).



Pagate 1 mais e costruite 1 edificio.

Promemoria: Le tecnologie non vengono mai applicate alle azioni rapide.



NUOVI EFFETTI DEGLI EDIFICI



Quando costruite un altro edificio o un monumento, potete scartare un edificio con questo simbolo e usare il suo costo come sconto. (Ma non potete scartare più di un edificio per ottenere uno sconto maggiore.) Vedi pagina 3 per maggiori dettagli.



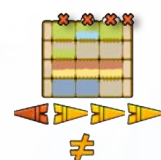
Da ora in poi, alla fine di ciascun Giorno del Cibo (dopo il turno di tutti i giocatori, ma prima di nutrire i lavoratori) ricevete la ricompensa indicata. (Qualsiasi mais ricevete può essere usato per nutrire i vostri lavoratori.)



Da ora in poi, alla fine di ciascun Giorno del Cibo (dopo il turno di tutti i giocatori, ma prima di nutrire i lavoratori) ricevete 1 legno o 1 teschio di cristallo. La ricompensa è legno per i primi due Giorni del Cibo, e teschi di cristallo per gli ultimi due Giorni del Cibo.



Quando costruite questo edificio, piazzatevi immediatamente sopra un teschio di cristallo (quello indicato nel costo). Una volta piazzato il teschio ricevete la ricompensa indicata. Se ce l'avete potete usare il 2° livello della Tecnologia Teologia. Un teschio piazzato qui conta come un teschio piazzato a Chichen Itza (anche ai fini del monumento del gioco originale). Dovete essere in possesso del teschio di cristallo per costruire questo edificio. Per costruirlo utilizzando l'azione 4 di Uxmal dovete pagare 2 mais e 1 teschio di cristallo. Il 3° livello della Tecnologia Architettura viene applicato solo alle risorse e non ai teschi di cristallo.



Scegliete una tecnologia in cui il vostro segnalino si almeno al primo livello. Riducete il vostro livello in quella tecnologia di 1 e avanzate di 1 livello in ciascuna delle altre tre senza pagare alcuna risorsa. (Se avanzate in una tecnologia che è già al livello 3, ottenere il bonus come al solito.)



Potete costruire un monumento (come se steste effettuando l'opzione sul monumento dell'azione 4 di Tikal).

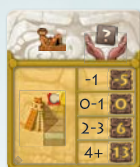
PROFEZIE

Molte di queste profezie vi obbligheranno a pagare un costo addizionale per fare qualcosa (come ricevere una risorsa o salire di un gradino in un tempio). Se non pagate il costo, non potete fare quella cosa.



DIVINITÀ ADIRATE: Ogniqualvolta salite di un gradino in un qualsiasi tempio, dovete pagare 1 mais.

Ottenete punti in base al numero di gradini di cui siete saliti fin dall'inizio della partita. Il gradino iniziale conta come zero, e quello sotto di esso conta come -1.



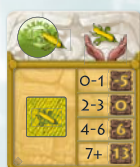
DIO ADIRATO: Ogniqualvolta salite di un gradino nel tempio indicato, dovete pagare 1 risorsa.

Ottenete punti in base al numero di gradini di cui siete saliti in quel tempio fin dall'inizio della partita.



FUOCHI NELLA FORESTA: Ogniqualvolta raccogliete legno da Palenque, ricevete 1 legno in meno del normale.

Ottenete punti in base a quante tessere Raccolta del Legno avete.



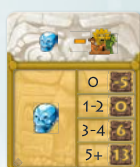
SICCITÀ: Ogniqualvolta raccogliete mais da Palenque, ricevete 1 mais meno del normale. (Questo non viene applicato all'azione 1 di Palenque, la pesca.)

Ottenete punti in base a quante tessere Raccolta del Mais avete.



CARENZA D'ORO: Ogniqualvolta ricevete 1 oro, dovete pagare 1 mais. (Se guadagnate mais e oro allo stesso momento, potete usare quel mais per pagare l'oro.)

Ottenete punti in base a quanti cubetti d'oro avete.



PROFANAZIONE: Ogniqualvolta ricevete un teschio di cristallo, dovete pagarlo scendendo di un gradino in un tempio a vostra scelta.

Ottenete punti in base a quanti teschi di cristallo avete (1 teschi piazzati non contano.)



CARENZA DI INSEGNANTI: Ogniqualvolta avanzate di un livello in una tecnologia (anche dal livello 3) dovete pagare 1 risorsa extra.

Ottenete punti in base al numero totale di livelli di cui siete avanzati. (Gli avanzamenti oltre il livello 3 non saranno contati.)



SAPERE DIMENTICATO: Non potete usare l'effetto del livello 2 di alcuna tecnologia. (Ma dovete comunque raggiungere il livello 2 prima di poter avanzare al livello 3.)

Ottenete punti in base al numero di tecnologie in cui siete avanzati almeno al livello 2.



CITTÀ AFFOLLATE: Ogniqualvolta costruite un edificio (ma non un monumento) dovete pagare 1 risorsa extra (di qualsiasi tipo). Se costruite un edificio usando il mais, dovete pagare 2 mais extra (invece di 1 cubetto extra).

Ottenete punti in base a quanti edifici avete (i monumenti non contano.)



INGORDIGIA: Nel Giorno del Cibo di questo quarto, ciascun lavoratore richiede 1 mais extra. (Quindi dovete nutrire ogni lavoratore con 3 mais invece che con 2.) Vedi la sezione Fattorie nella pagina precedente.

Ottenete punti in base al numero di lavoratori che nutrite. (Se perdete punti vittoria per non aver nutrito un lavoratore, quel lavoratore non conta.)



ALLUVIONE: Ogniqualvolta piazzate un lavoratore a Chichen Itza, dovete pagare 2 mais.

Ottenete punti in base a quanti lavoratori avete sulla ruota di Chichen Itza.

UN GIOCO DI DANIELE TASCINI E SIMONE LUCIANI

ILLUSTRAZIONI: MILAN VAVROŇ

GRAFICA: FILIP MURMAK, FRANTIŠEK HORÁLEK

TRADUZIONE: ALESSANDRO PRÀ

TESTI DI: PETR MURMAK, VÍT VODIČKA

EDIZIONE ITALIANA A CURA DI CRANIO CREATIONS.

TESTERS: Kreten, Vitek, Vlaada, Filip, Paul, Vladimír, Jirka Bauma, Flygon, Plema, Petr, Tomáš, Markéta, dilli, Miloš, Yuri, Jurri, David, Rumun, Monika, Aska Dytko, Ido Traini, Simone Tascini e gli amici del Tempio di Kurná, e molti altri da Gathering of Friends e da tutti gli altri eventi di gioco.



www.craniocreations.com



© Czech Games Edition,
Ottobre 2013

www.CzechGames.com