

DANIELE TASCINI SIMONE LUCIANI

# TZOLK'IN


KMENY A PROROCTVÍ





# OBSAH

Toto rozšíření obsahuje nová pravidla a komponenty, které můžete libovolně kombinovat. V každém případě budete potřebovat základní hru Tzolkin: Mayský kalendář.

 Dílky z tohoto rozšíření jsou v rohu označeny tímto symbolem.

## KOSTIČKY SUROVIN NAVÍC

- ♦ 30+ kostiček surovin



Počet surovin (dřeva, kamení a zlata) ve hře není omezen. Kostičky navíc jsme přidali proto, aby vám nedošly ani při hře v pěti. Pro majitele prvního vydání hry jsme navíc přidali úplnou sadu kostiček zlata v nové barvě.

## KMENY

- ♦ 13 destiček kmenů



Každý hráč hraje za jeden kmen národa Mayů s určitou zvláštní schopností, která pozměňuje základní pravidla a přidává hře na variabilitě.

## PROROCTVÍ

- ♦ 13 destiček proroctví



- ♦ 1 vykládací deska proroctví



Každé proroctví ovlivňuje jednu čtvrtinu hry, počínaje druhou čtvrtinou. Jejich vlivem je vždy jeden aspekt hry obtížnější než obvykle. Hráči, kteří se s touto výzvou vyrovnají nejlépe, získají v příslušném dni výživy vítězné body navíc.

## NOVÉ BUDOVY

- ♦ 8 nových destiček budov



Čtyři nové budovy pro každou epochu přinášejí do hry nové možnosti.

## PÁTÝ HRÁČ

- ♦ dřevěné figurky a žetony pro pátého hráče

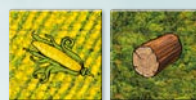


- ♦ oboustranná destička pro pátého hráče



- ♦ 7 nových destiček sklizně

(4 destičky úrody kukuřice, 3 destičky těžby dřeva)



- ♦ 13 destiček rychlých akcí



- ♦ 1 vykládací deska rychlých akcí



Teď můžete hrát v pěti hráčích. V pravidlech najdete i pokyny, jak používat rychlé akce při hře v menším počtu hráčů.

# KMENY

*Celý národ sice označujeme souhrnně jako Maye, ale jejich kultura zahrnovala tucty samostatných městských států s vlastní odlišnou identitou. Rozšíření Kmeny vám umožní vést takový samostatný kmen s určitou jedinečnou schopností.*

## PŘÍPRAVA HRY

Poté, co úplně připravíte hru podle základních pravidel (včetně vyložení budov a případného umístění žetonů nepoužitých barev), pečlivě zamíchejte všechny destičky kmenů a každému hráči rozdejte náhodně po dvou lícem dolů.

Hráči by již měli mít k dispozici destičky počátečního jmění. Nyní si každý vybere jednu z destiček kmene a destičky počátečního jmění, poté je můžete ukázat ostatním. Nepoužité destičky můžete odhodit.

## ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI

Každý kmen má určitou zvláštní schopnost, kterou můžete využívat po celou dobu hry. Její působení je popsáno přímo na destičce kmene. Podrobnější vysvětlení najdete v příloze na konci těchto pravidel.

# PROROCTVÍ

*Díky svým nadpřirozeným schopnostem jsou proroci schopni předvídat katastrofy, které vbrzku dolehnou na národ Mayů. Moudrý náčelník svůj lid na protivenství dokáže včas připravit a vede ho k tím větší slávě.*

## PŘÍPRAVA HRY

Poté, co hru připravíte podle obvyklých pravidel včetně vyložení destiček budov a umístění případných žetonů v nepoužitých barvách, ale ještě před tím, než si hráči vyberou destičky počátečního jmění (a případně kmenů), pečlivě zamíchejte všechny destičky proroctví, náhodně

vytáhněte 3 a v náhodném pořadí je vyložte na vykládací desku proroctví na stole.

## PŮSOBENÍ

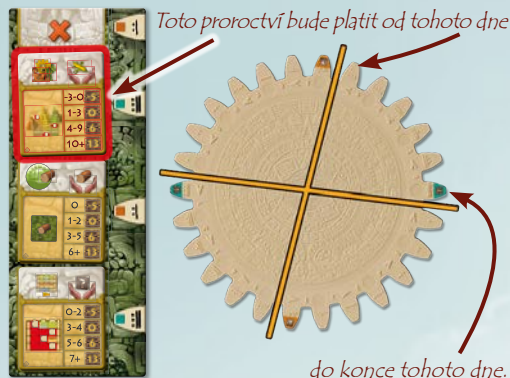
Každé proroctví oznamuje určitou pohromu, která bude ovlivňovat jednu čtvrtinu hry. První proroctví začíná

působit v den následující po prvním dnu výživy a končí přesně v okamžiku ukončení druhého dne výživy. Následujícího dne začíná působit druhé proroctví a trvá do ukončení třetího dne výživy. Poté začíná působit poslední proroctví, které trvá do konce hry. Každé proroctví tak trvá ode dne následujícího po dni výživy a trvá do konce příštího dne výživy. To platí i v případě, že někdo využije



privilegia začínajícího hráče a posune den výživy o zub dále. V první čtvrtině hry nepůsobí žádné proroctví.

*Příklad*



## POHROMY

Horní polovina destičky proroctví oznamuje, o jakou pohromu se bude jednat. V jejím důsledku bude určitý aspekt hry obtížnější než obvykle.

Jak již bylo řečeno, proroctví působí až **DO KONCE** následujícího dne výživy. Jeho působení tedy stále trvá i v okamžiku, kdy dostáváte v rámci dne výživy odměnu. Pokud musíte kvůli pohromě za zisk odměny z budov nebo chrámu platit, můžete se rozhodnout nezaplatit a odměnu nezískat.

Podobně platí, že pokud pomocí nějaké akce máte získat více různých zdrojů a působením proroctví jste nuceni za některé z nich něco platit, můžete takový zpoplatněný zdroj odmítnout, zatímco ostatní zdroje si můžete vzít normálně.

*Příklad*



*Toto proroctví stanoví, že musíte zaplatit 1 kukuřici vždy, když získáváte 1 zlato. Akce 5 kola Yaxchilan vám umožňuje vzít si 1 zlato, 1 kámen a 2 kukuřice. Pokud provádíte tuto akci za působení zmíněného proroctví, máte následující možnosti:*

- 1. vezmete si 1 kámen a 2 kukuřice,*
- 2. nebo si vezmete 1 zlato, 1 kámen a 1 kukuřici.*

*Všimněte si, že můžete rovnou zaplatit těmi zdroji, které právě získáváte. Můžete také technicky zaplatit 1 kukuřici a vzít si 1 zlato, 1 kámen a 2 kukuřice, což vyjde nastejno.*

*Předpokládejme, že jste dosáhli 3. úrovně v technologii Dobývání surovin. Za normálních okolností byste touto*

*akcí získali 2 zlata, 2 kameny a 2 kukuřice. Působí-li ale toto proroctví, máte 3 možnosti:*

- 1. vezmete si 2 kameny a 2 kukuřice,*
- 2. vezmete si 1 zlato, 2 kameny a 1 kukuřici,*
- 3. nebo si vezmete 2 zlata a 2 kameny.*

Působení každého proroctví je podrobněji popsáno v příloze na konci těchto pravidel.

## PRÉMIOVÉ VÍTĚZNÉ BODY

Na konci působení každého proroctví (poté, co proběhlo živění dělníků a udělení odměn) obdrží hráči prémiové vítězné body, jak uvádí spodní polovina destičky proroctví. Všimněte si, že za určitých okolností můžete vítězné body i ztratit! (Pokud ztratíte více vítězných bodů, než máte, budete mít záporné skóre.)

Odměna má vztah k typu probíhající pohromy. Pokud jsou tedy například v důsledku proroctví budovy dražší, odměna se uděluje za postavení budovy. Počítají se všechny budovy bez ohledu na to, kdy byly postaveny, takže moudrý náčelník staví budovy včas, ještě dříve, než bude jejich stavba nákladnější. Proroctví je proroc-tvím proto, že je známo dopředu.

Rovněž přidělování premiových vítězných bodů je podrobněji popsáno v příloze na konci pravidel.

# NOVÉ BUDOVY

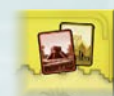
*Stejně jako jiné civilizace, také Mayové stavěli nové budovy na základech starých.*

## FUNKCE NOVÝCH BUDOV

Bonusy poskytované novými budovami naleznete v příloze na konci pravidel. Všechny nové budovy první epochy však mají společnou vlastnost, kterou popíšeme hned.



## RENOVACE



Všechny čtyři nové budovy první epochy lze renovovat. Tuto vlastnost lze využít při stavbě jakékoliv budovy či monumentu později ve hře a znamená to, že starou budovu můžete strhnout a nahradit novou, přičemž můžete znovu využít zdroje potřebné k postavení původní budovy. Postupujete tak, že starou budovu odstraníte, čímž platíte za postavení nové budovy těmi zdroji, které jste zaplatili při stavbě budovy staré. Doplatíte jen ty zdroje, kterých ke stavbě staré budovy nebylo zapotřebí. (Zdroje, které byly potřebné ke stavbě staré budovy, ale nejsou potřeba ke stavbě budovy nové, však zpět nezískáte. Žádné „drobné“ se nevracejí.)

Stavíte-li budovu pomocí akce 4 kola Uxmál, nejprve zjistíte potřebné zdroje a teprve poté místo nich zaplatíte kukuřici.

Není možné renovovat (strhnout) více budov při stavbě jediné nové budovy či monumentu.

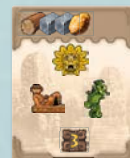
Je-li budova stržena, dále se mezi vaše budovy nepočítá a nedostáváte za ni ani žádné bonusy či jiné odměny. Pokud vám například stržená budova přinášela nějaké zdroje ve dnech výživy, na tyto zdroje po stržení budovy samozřejmě nemáte dále nárok.



*Příklad*







*Zelený hráč má tyto budovy.*



*Hodlá postavit tuto novou budovu.*

*Má tři možnosti:*

- 1. nechat si obě staré budovy a zaplatit*  *za budovu novou,*
- 2. strhnout modrou budovu a doplatit*  *(případně při využití akce 4 kola Uxmál doplatit 6  ),*
- 3. nebo strhnout zelenou budovu a doplatit*  *(případně při využití akce 4 kola Uxmál doplatit 2  ).*

*Nemůže strhnout obě staré budovy a postavit novou zadarmo, protože při stavbě jedné nové budovy či monumentu nelze využít renovace dvou starých budov.*



# PÁTÝ HRÁČ

Přichází nový náčelník, aby se zapojil do boje o ovládnutí celého národa Mayů! Všichni náčelníci nyní žádají po příslušnících svých kmenů, aby pracovali rychleji.

## PŘÍPRAVA HRY PRO PĚT HRÁČŮ

Toto rozšíření obsahuje veškerý potřebný herní materiál pro hru v pěti hráčích.



Počet zaplněných polí v každé skupině v džungli u kola Pa-lenque (pozice 2, 3, 4 a 5) odpovídá počtu hráčů. Použijte nové destičky sklzně z tohoto rozšíření a vytvořte

u těchto pozic ještě páté pole v každé skupině.

Dále připravte vykládací desku rychlých akcí a příslušné destičky.

## RYCHLÉ AKCE

Rychlé akce jsou k dispozici jen po krátkou dobu a rychle se obměňují. Říkáme jim rychlé také proto, že hráč, který si je vybere, je ještě v téže tahu hned provádí.

## PŘÍPRAVA NABÍDKY RYCHLÝCH AKCÍ



Vykládací desku rychlých akcí položte na herní plán tak, aby zakryla pozici začínajícího hráče, jak je vidět na obrázku.

Roztříďte všechny destičky rychlých akcí podle rubové strany a každou skupinku zvlášť – lícem dolů – zamíchejte. Rychlé akce druhé epochy dejte stranou, přijdou do hry později.

Všechny destičky rychlých akcí první epochy vyložte v náhodném pořadí lícem nahoru na Tzolkin tak, že jedna destička vždy odpovídá dvěma jeho zubům v první epoše. Destičky na kolo položte tak, aby ležely poblíž vnějšího okraje, aby bylo jasné, ke kterým dvěma zubům ta která destička přísluší.



Destička odpovídající prvnímu zubu bude dostupná hned v prvním kole – přemístěte ji na vykládací desku na herní plán.

## VÝBĚR RYCHLÉ AKCE

V tahu, ve kterém umísťujete své dělníky na herní plán, máte nyní další možnost umístit jednoho z nich na pole rychlé akce. Náklady na umístění dělníka na pole rychlé akce jsou vždy 1. Ve svém tahu můžete umístit maximálně jednoho dělníka na pole rychlé akce, ale dalšího můžete umístit na pozici začínajícího hráče jako obvykle. Jsou-li všechna pole rychlých akcí obsazena, máte v tomto tahu bohužel smůlu.

## PROVEDENÍ RYCHLÉ AKCE

Typ rychlé akce, kterou budete moci provést, je určen destičkou ležící na vykládací desce. Význam všech destiček je opět popsán v příloze na konci pravidel.

Pole rychlých akcí je podobné pozici začínajícího hráče:

- ♦ Výhody tohoto pole budete moci využít ještě v tomto tahu. Jakmile ukončíte umísťování svých dělníků, provedete zvolenou rychlou akci (pokud jste zároveň zvolili i pozici začínajícího hráče, můžete si vzít nashromážděnou kukuřici ještě před provedením rychlé akce).
- ♦ Nebudete muset čekat do dalšího tahu, abyste z tohoto pole dostali svého dělníka zpět. Vráť se vám automaticky na konci kola.

Pokud příslušnou akci nemůžete (nebo nechcete) provést, nesmíte na toto pole svého dělníka umístit. Pokud vám například rychlá akce dovoluje zaplatit 1 kukuřici a postavit budovu, nesmíte toto pole obsadit, pokud nemáte dost zdrojů a alespoň jednu kukuřici, abyste alespoň jednu z budov k dispozici mohli postavit, a na konci svého tahu musíte takovou budovu opravdu postavit. Jinými slovy, vyberete-li si tuto akci, musíte ji také na konci svého tahu provést.

Přestože jsou rychlé akce podobné jiným akcím u různých pozic na herním plánu, žádné výhody technologií se na ně nedají použít. Pokud vám například rychlá akce umožňuje získání jednoho dřeva, nemůžete využít výhody první úrovně technologie Dobývání surovin a vzít si dřeva dvě. Prorocství a zvláštní schopnosti kmenů naopak působí i na rychlé akce.

## ZMĚNA DOSTUPNÉ RYCHLÉ AKCE

Jakmile po pootočení Tzolkinu ukazuje šipka na herním plánu na zub, jemuž přísluší nová destička rychlé akce, odstraňte starou destičku z herního plánu a nahraďte ji destičkou novou. Tímto způsobem se vždy každé druhé kolo (nebo i dříve, pokud někdo posune Tzolkin rychleji) dostupná rychlá akce mění.

## RYCHLÉ AKCE DRUHÉ EPOCHY

Destičky rychlých akcí druhé epochy vyložte po ukončení všech akcí spojených s prvním dnem výživy. V tomto okamžiku by již měly být čtyři nebo pět destiček rychlých akcí první epochy z Tzolkinu pryč.

Destičky druhé epochy umísťte náhodně na Tzolkin obdobně, jako jste umísťovali destičky první epochy. V tomto případě jich umísťujete jen šest a začínáte dnem následujícím po dni výživy na konci první epochy.



Poslední destička tak bude k dispozici dva dny před posledním kolem, což znamená, že nedojde-li ke změně rychlosti posunu kalendáře, bude dostupná ve třech závěrečných kolech.

## RYCHLÉ AKCE PŘI MENŠÍM POČTU HRÁČŮ

Chcete-li rychlé akce využívat i při hře v menším počtu hráčů než v pěti, přidejte další žetony v neobsazených barvách, abyste zaplnili kola podobně, jako je tomu při hře v pěti. Pro zjištění, jaké pozice máte obsadit, použijte opět destičky počátečního jmění, jak bylo popsáno v pravidlech základní hry.

- ♦ Při hře ve dvou použijte 18 neutrálních označovacích žetonů a první dva umísťte na pole rychlých akcí.
- ♦ Ve třech použijte neutrálních žetonů 12 a první z nich umísťte na jedno pole rychlých akcí.
- ♦ Ve čtyřech jich použijte 6 a první umísťte na jedno z polí rychlých akcí.

Neutrální žeton bude dané pole rychlých akcí blokovat po celou dobu hry.

Poznámka: Může se stát, že nebudete mít dost destiček počátečního jmění, abyste určili úvodní pozice neutrálních žetonů. Použijte tolik, kolik můžete. Poté si hráči vyberou své destičky počátečního jmění do hry a pomocí odhrozených destiček umístíte zbylé neutrální žetony.



# PŘÍLOHA

## FARMY

V základní hře spotřebuje každý dělník v den výživy 2 kukuřice. V tomto rozšíření platí při působení hladomoru nebo pro kmen Yaluk zvýšená potřeba kukuřice. Je-li při živění dělníků zapotřebí více kukuřice, postupujte u farem takto:



Tento symbol nyní znamená, že „jeden z vašich dělníků potřebuje o 2 kukuřice méně“. (V základní hře to bylo totéž jako „žádnou kukuřici“, nyní však je potřeba většího zpřesnění.) Žádný dělník nemůže v jednom dni výživy využít více efektů s tímto symbolem než jednoho.



Tento symbol znamená, že každý váš dělník potřebuje o 1 kukuřici méně. Tento efekt je kumulativní, takže máte-li například 2 takovéto farmy, každý váš dělník potřebuje o 2 kukuřice méně (což nemusí vždy znamenat, že nepotřebuje kukuřici žádnou).

### Příklad 1



Je čas hladomoru. Všichni dělníci potřebují po 3 kukuřicích místo 2. Máte 3 dělníky a tři výše uvedené farmy.

Dvě farmy s efektem „1 kukuřice pro každého dělníka“ zajistí 2 kukuřice

každému vašemu dělníkovi. Farma s efektem „2 kukuřice pro jednoho dělníka“ zajistí 2 další kukuřice jednomu z dělníků. Onen dělník je nasycen dostatečně. (Přesně vzato, víc než dostatečně. Dostal 4 kukuřice, i když mu stačily 3.) Zbylou kukuřici však nikomu dát nemůže. Pořád potřebujete 2 kukuřice, abyste oba zbylé dělníky dosytili.

### Příklad 2



Opět zuří hladomor. Kromě toho vedete kmen Yaluk, jehož dělníci vždy vyžadují o 1 kukuřici navíc, za hladomoru tedy každý 4. Máte 5 dělníků a tři výše uvedené farmy. Každý ze symbolů „2 kukuřice pro jednoho dělníka“ znamená, že jeden z dělníků potřebuje o 2 kukuřice méně.

Máte na svých dvou farmách 6 takovýchto symbolů, ale žádný dělník nemůže využít více než jeden. Můžete tedy využít jen pět symbolů, po jednom pro každého dělníka, kterého máte. Symbol „1 kukuřice pro každého dělníka“ zajistí každému dělníkovi další 1 kukuřici. Každý dělník však potřebuje ještě 1 kukuřici, takže celkem jich potřebujete 5.

## UPŘESNĚNÍ KMENŮ

**AH CHUY KAK:** Je třeba umístit 2 nebo více dělníků na pozice ozubených kol. Dělníci umístění na pozici začínajícího hráče nebo pole rychlých akcí se nepočítají. Za stahovaného dělníka provádíte akci jako obvykle – akci odpovídající jeho postavení, nižší akci při doplacení kukuřice, nebo žádnou akci.

**AHAU CHAMAHEZ:** Vlastnost lze využít i tehdy, je-li vyšší pozice pozicí svobodné volby. Pokud například stahujete dělníka z 5. pozice Tikalu, můžete za 1 kukuřici provést akci pozice 6, a tedy provést libovolnou akci tohoto kola zdarma. Na kole Chichen Itza lze vlastnost kombinovat s bonusem 1. úrovně Teologie. Za 1 kukuřici můžete provést akci s pořadovým číslem o 2 vyšším.

**AHMAKIQ:** Díky této schopnosti pro vás neplatí pravidlo, že ve svém tahu musíte vždy dělníky buď jen umístit, nebo jen stahovat.

**BACAB:** Využití schopnosti začít svůj tah vždy alespoň se 2 kukuřicemi není zbránění. Nemusíte kvůli tomu sestupovat níže na žádném chrámu. Zbránění, při kterém získáte až 4 kukuřice, však je normálním zbráněním jako obvykle a vy se na jednom chrámu níže posunout musíte.

**BALAM:** Za využití akce pozice s nižším číslem dostanete celkem 1 kukuřici, ne 1 kukuřici za každý krok zpátky. Kukuřici můžete hned využít k zaplacení nákladů spojených se zvolenou akcí. Můžete svou schopnost využít i na pozicích svobodné volby, například na pozicích 6 či 7 kola Yaxchilan můžete provést akci s nižším číslem a v důsledku své schopnosti navíc dostat 1 kukuřici – nemusíte akci provádět zdarma.

**CIT-BOLON-TUM:** Umístění jednoho dělníka na pozici 5 vás bude stát 3 kukuřice. Umístění dvou dělníků na pozici 5 dvou různých kol vás bude stát 3 kukuřice za prvního a 5+1 za druhého nebo 5 za prvního a 3+1 za druhého, v každém případě celkem 9 kukuřic.

Je-li váš dělník otáčením kol vytlačen na dodatečnou pozici (8 u většiny kol a 11 u kola Chichen Itza), není ještě vytlačen z kola ven. Je-li tedy například váš dělník na pozici 6 kola Palenque a někdo posune kalendář o dva zuby, dostane se váš dělník na pozici 8 a teprve dalším otočením kol by byl vytlačen z kola ven.

**HURACAN:** Můžete samozřejmě také při vynaložení obvyklých nákladů provádět akce u pozic s nižšími čísly u libovolného z obou dotčených kol. Například při stažení

dělníka z pozice 4 kola Palenque můžete zaplatit 1 kukuřici a provést akci pozice 3 kola Palenque nebo Yaxchilan.

**ITZAMNĀ:** Při postupu z 1. na 2. úroveň kterékoliv technologie zaplatíte 1 kostičku suroviny a při postupu z 2. úrovně na 3. zaplatíte 2 kostičky. Postoupíte-li ze 3. úrovně, můžete si vybrat libovolně z jednorázových bonusů 4. úrovně kterékoli technologie. Například jste-li na 3. úrovni Zemědělství, můžete zaplatit 1 kostičku suroviny a získat křišťálovou lebku, přestože jste stále na úrovni O Teologie.

**IXTAB:** Nejprve si vyberte své destičky počátečního jmění a pak se rozhodněte, v jakém chrámu sestoupíte o stupeň níže.

**VACUB-CAQUIX:** Zvolíte si jednu prázdnou pozici na jednom kole a budete ji v tomto tahu považovat za obsazenou. Všechny vaše figurky umístované v tomto tahu na toto kolo ji mohou přeskočit.

**XAMAN EK:** Svou schopnost můžete využít ve svém tahu kdykoliv. Tedy například před tím, než máte platit náklady spojené s nějakou akcí, nebo před umístováním dělníků na herní plán. Nemůžete ji však využít v den výživy při živění dělníků, protože to probíhá již po ukončení tahu hráčů.

**YALUK:** Dělníci vždy vyžadují 1 kukuřici navíc. Působí-li pohroma hladomoru, musíte dát dělníkům po 4 kukuřicích místo 3. Jak toto pravidlo platí v kombinaci s farmami, se dočtete na této stránce v sekci Farmy.

**YUMKAAX:** Při počítání nákladů na umístění více dělníků použijte tabulku na destičce kmene místo tabulky na své desce hráče. Náklady pozic na herním plánu zůstávají beze změny.

## RYCHLÉ AKCE



Vezměte si 3 kukuřice.



Vezměte si 1 dřevo a 1 kukuřici.



Vezměte si 1 kámen.



Vezměte si 1 zlato.



Postupte o jednu úroveň dále na stupnici libovolné technologie při zaplacení obvyklých nákladů.



Můžete provést obchodní transakce na trhu (jako byste prováděli akci u pozice 2 kola Uxmál).



Zaplatte 1 kukuřici a můžete postavit jednu budovu za obvyklých nákladů.

(Nezapomeňte, že výhod technologii nelze pro rychlé akce využít.)





## NOVÉ BUDOVY



Při stavbě nové budovy či monumentu lze tuto budovu strhnout a náklady použít na její postavení při nové stavbě znovu využít. (Nelze však strhnout více než jednu budovu s cílem ještě více zlevnit stavbu budovy nově.) Postup je podrobně popsán na str. 3.



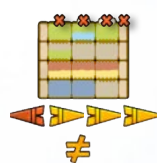
Od tohoto okamžiku na konci každého dne výživy (po ukončení tahů všech hráčů, ale před živěním dělníků) dostanete vyznačené zdroje. (Takto získanou kukuřici můžete tedy využít při živěním dělníků.)



Od tohoto okamžiku na konci každého dne výživy (po ukončení tahů všech hráčů, ale před živěním dělníků) dostanete vyznačený zdroj. V první epoše je to 1 dřevo, ve druhé 1 lebka.



Jakmile postavíte tuto budovu, umístíte na ni jednu lebku (je to ta lebka, kterou jste utratili na stavbu této budovy). Tím získáváte vyznačenou odměnu a můžete využít výhody druhé úrovně technologie Teologie. Sem umístěná lebka platí stejně, jako by byla umístěná v Chichen Itza (pro účely jednoho z monumentů ze základní hry). Chcete-li tuto budovu stavět, lebku už musíte mít předem. Stavíte-li budovu pomocí akce 4 kolá Uxmāl, zaplatíte 2 kukuřice a 1 lebku. Bonus třetí úrovně Architektury se vztahuje jen na zdroje, nikoliv na lebky.



Zvolte jednu stupnici technologie, kde je váš žeton alespoň na první úrovni. Posuňte tento žeton zpět o jednu úroveň a za to smíte každý svůj žeton na všech třech ostatních stupnicích technologií zdarma posunout o jednu úroveň dále. (Posunujete-li žeton, který je už na třetí úrovni, získáte příslušný jednorázový bonus jako obvykle.)



Můžete postavit jeden monument, jako byste prováděli akci 4 kolá Tikāl.

## PROROCTVÍ

Mnoho prorocství působí tak, že musíte za určitý úkon platit nějaký zdroj navíc (například při získávání zdrojů nebo posunu výše na stupnicích chrámů). Pokud zvýšený náklad nezaplatíte, nemůžete požadovaný úkon provést.



**HNĚV BOHŮ:** Kdykoliv postupujete o stupeň výše na kterémkoliv chrámu, musíte zaplatit jednu kukuřici.

Premiové vítězné body získáte za součet stupňů všech chrámů, jichž jste dosáhli od začátku hry. Počáteční světlý stupeň platí jako 0 a stupeň pod ním jako -1.



**VZTEKLÝ BŮH:** Kdykoliv postupujete o stupeň výše na uvedeném chrámu, musíte zaplatit jednu kostičku surovin.

Premiové vítězné body získáte za součet stupňů, jichž jste u vyznačeného chrámu dosáhli od začátku hry.



**LESNÍ POŽÁR:** Těžíte-li dřevo v Palenque, dostanete o 1 kostičku méně.

Premiové vítězné body získáte za součet destiček těžby dřeva, které jste nashromáždili.



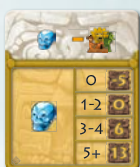
**KATASTROFÁLNÍ SUCHO:** Sklízíte-li kukuřici v Palenque, dostanete o 1 kukuřici méně (neplatí pro rybolov, pozici 1).

Premiové vítězné body získáte za součet destiček úrody kukuřice, které jste nasbírali.



**NEDOSTATEK ZLATA:** Za každé zlato, které máte dostat, musíte zaplatit 1 kukuřici (máte-li dostat kukuřici i zlato současně, můžete tuto kukuřici využít k zaplacení dodatečného nákladu).

Premiové vítězné body získáte za součet svých kostiček zlata.



**ZNESVĚCENÍ:** Kdykoliv získáte lebku, musíte posunout svůj žeton na libovolném chrámu o jeden stupeň dolů.

Premiové vítězné body získáte za své lebky. Lebky umístěné v Chichen Itza nebo v příslušné nové budově se nepočítají.



**NEDOSTATEK UČITELŮ:** Při každém postupu na jakékoli stupnici technologií (i jednorázového postupu z třetí úrovně) musíte zaplatit jednu kostičku surovin navíc.

Premiové vítězné body získáte za součet úrovní všech technologií, jichž jste dosáhli. Jednorázové postupy nad třetí úroveň se nepočítají.



**ZAPOMENUTÉ UMĚNÍ:** Nelze využívat výhod druhé úrovně žádné technologie (chcete-li ovšem postoupit na třetí úroveň, musíte se nejprve dostat na druhou jako obvykle).

Premiové vítězné body získáte za počet technologií, v nichž jste postoupili alespoň na druhou úroveň.



**PŘELIDNĚNÍ:** Kdykoliv stavíte jakoukoliv budovu (monument se nepočítá), musíte zaplatit o jednu libovolnou kostičku surovin navíc. Platíte-li náklady stavby v kukuřici, musíte zaplatit o dvě kukuřice navíc (místo zmíněné kostičky surovin).

Premiové vítězné body získáte za součet svých budov (monumenty se nepočítají).



**HLADOMOR:** V den výživy v této čtvrtině hry spotřebuje každý dělník o 1 kukuřici navíc (většinou tedy 3 kukuřice místo 2). Podrobnosti viz sekce Farmy na předchozí straně.

Premiové vítězné body získáte za součet dělníků, které jste uživil. Dělníci, které jste neuživil a ztratili jste za ně vítězné body, se pochopitelně nepočítají.



**ZÁPLAVY:** Kdykoliv umísťujete dělníka na kolo Chichen Itza, musíte zaplatit 2 kukuřice navíc.

Premiové vítězné body získáte za počet dělníků, které máte na kole Chichen Itza.

**AUTOŘI HRY**  
**DANIELE TASCINI & SIMONE LUCIANI**

**ILUSTRACE: MILAN VAVROŇ**

**GRAFIKA A SAZBA: FILIP MURMAK, FRANTIŠEK HORÁLEK**

**PŘEKLAD: KAREL VLASÁK**

**KOREKTURY: DITA LAZÁRKOVÁ**

**HLAVNÍ TESTEŘI: PETR MURMAK, VÍT VODIČKA**

**TESTEŘI:** Kreten, Vítek, Vlada, Filip, Paul, Vladimír, Jirka Bauma, Plem, Pidgin, Radka, Rychlík, Eshu, Tuko, ekp, dilli, Jurri, Marcela, Aska Dytko, Ido Traini, Simone Tascini a přátelé z Tempio di Kurna a mnoho dalších z Gathering of Friends a jiných herních akcí.

**MINDOK**

Distributor pro ČR a SR:

MINDOK s.r.o., Korunní 104, Praha 10  
www.mindok.cz

**CGE**  
Czech Games Edition

© Czech Games Edition, říjen 2013  
www.CzechGames.com