

DANIELE TASCINI SIMONE LUCIANI

TZOLK'IN

TRIBURI ȘI PROFETII



COMPONENTE

Această extensie conține mai multe caracteristici noi pentru a îmbunătăți jocul de bază. Ele pot fi folosite individual sau în orice combinație.

CUBURI DE RESURSE SUPLIMENTARE

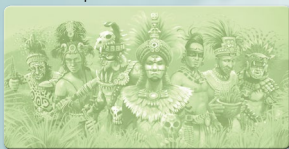
- ♦ 30+ cuburi de resurse



Resursele (lemn, piatră și aur) ar trebui să fie nelimitate. Aceste noi cuburi ar trebui adăugate la setul de bază pentru a nu rămâne fără resurse într-un joc de 5 jucători. Am inclus un set complet de cuburi de aur în cazul în care deții prima ediție a jocului de bază și vrei să folosești noua culoare.

TRIBURI

- ♦ 13 cartonașe Trib



Fiecare jucător are o abilitate specială, unică, care va schimba regulile și va adăuga varietate jocului.

PROFEȚII

- ♦ 13 cartonașe Profetii



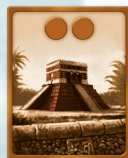
- ♦ 1 tablă pentru profetii



Fiecare profecie durează un sfert din joc și crește în dificultate un aspect al jocului. Jucătorii care înving această dificultate sunt răsplătiți cu puncte de victorie în plus la următoarea Zi a Ospățului.

CLĂDIRI NOI

- ♦ 8 clădiri noi



Patru clădiri noi pentru fiecare eră, care vor adăuga noi efecte jocului.

AL CINCILEA JUCĂTOR

- ♦ Componente din lemn pentru al cincilea jucător



- ♦ O nouă tablă față/verso pentru al cincilea jucător



- ♦ 7 noi cartonașe de recoltă (4 cartonașe de recoltare porumb și 3 cartonașe de recoltare lemn)



- ♦ 13 cartonașe de acțiune rapidă



- ♦ 1 tablă de joc pentru acțiuni rapide



Acum poți juca Tzolk'in în 5 jucători. Am inclus și regulile cum să folosești acțiuni rapide într-un joc cu mai puțini jucători.

TRIBURI

Noi le spunem Maiăși, dar ei aveau o multitudine de identități culturale. Extensiă Triburi îți dă ocazia să conduci un grup de oameni care au un dar unic.

PREGĂTIREA JUCĂTORILOR

După ce pregătești jocul (incluzând dezvăluirea clădirilor, a monumentelor și plasarea muncitorilor fictivi, dacă e cazul) amestecă cartonașele trib și împarte câte 2 cartonașe,

aleatoriu, fiecărui jucător. Cartonașele de avere de start trebuie împărțite tot acum. Jucătorii vor alege 2 cartonașe de avere de start și 1 cartonaș Trib pe care le vor păstra, iar pe restul le vor înapoia.

PREGĂTIREA JOCULUI

În timp ce pregătești jocul (atunci când dezvălui clădirile, monumentele și înainte de a alege cartonașele de avere de start) amestecă cartonașele Profetii și trage 3 aleatoriu. Pune-le în ordine aleatorie pe tabla profetii.

SCOPUL UNEI PROFEȚII

Fiecare profecie prezice o calamitate care va dura un sfert de joc. Efectul primei profetii începe în ziua de după prima Zi a Ospățului. Această calamitate durează până la sfârșitul celei de a doua Zi a Ospățului.

ABILITATE SPECIALĂ

Cartonașul tău de trib îți oferă o abilitate specială care poți să o folosești pe tot parcursul jocului. Abilitatea este descrisă pe cartonaș. Descrieri detaliate pot fi găsite în Anexă, la finalul acestui regulament.

În ziua următoare, a doua profecie intră în efect iar această calamitate durează până la sfârșitul celei de a treia Zi a Ospățului. Apoi începe efectul profetiei numărul trei și durează până la finalul jocului.

Efectul fiecărei profetii începe după o Zi a Ospățului și durează până la finalul următoarei Zile a Ospățului. Acest lucru se întâmplă chiar dacă cineva folosește privilegiul de

a învârti roata centrală de două ori, ceea ce face ca Ziua Ospățului să se întâmple cu un dinte a roții mai târziu. În primul sfert de joc, nicio profeție nu va avea vreun efect (nicio profeție nu va fi activă). Pentru ultimele trei sferturi ale jocului, fiecare profeție își va face efectul pe rând.

Exemplu



CALAMITĂȚI

Jumătatea superioară a unui Cartonaș Profeție descrie o calamitate. Calamitatea va crește dificultatea unui aspect al jocului atâta timp cât profeția este în vigoare.

Calamitatea durează până la SFÂRȘITUL unei Zile a Ospățului. Efectul său se aplică chiar și atunci când colectezi recom-

pensele din acea Zi a Ospățului. Dacă o calamitate te face să plătești atunci când primești o recompensă de la un templu sau o clădire, poți alege să nu primești acea recompensă ca să nu plătești.

În același mod, dacă o acțiune oferă beneficii multiple iar o calamitate cere să plătești pentru unul din acele beneficii, poți alege să nu plătești, optând să nu iei acel beneficiu. În această situație, vei primi celelalte beneficii.

Exemplu



1. fie iei 1 piatră și 2 porumb;
2. sau iei 1 aur, 1 piatră și 1 porumb.

Ține minte că poți plăti costul, cu porumbul colectat din această acțiune. Poți plăti 1 porumb, după care să iei 1 aur, 1 piatră și 2 porumb dar rezultatul este același.

Presupune că ai nivelul 3 la tehnologia extragerii de resurse. În condiții normale, ai putea lua 2 aur, 2 pietre și 2 porumb de la această acțiune. Atâta timp cât această profeție este în vigoare, ai 3 opțiuni:

1. ia 2 pietre și 2 porumb;
2. ia 1 aur, 2 pietre și 1 porumb;
3. sau ia 2 aur și 2 pietre.

Fiecare calamitate este explicată în Anexă, pe care o găsești la finalul acestui regulament.

PUNCTE BONUS

La sfârșitul calamității (după ce toată lumea a hrănit muncitorii și a colectat recompensele) jucătorii notează punctele bonus așa cum este descris în jumătatea inferioară a Cartonașului Profeție. Este posibil ca să se piardă puncte în loc să se câștige. (Dacă pierzi mai multe puncte decât ai, vei ajunge la o valoare negativă).

Recompensa este strâns legată de calamitate. De exemplu, dacă un profet prezice un preț mai mare la clădiri, atunci jucătorii vor fi recompensați pentru clădiri. Se vor lua în calcul toate clădirile, indiferent când au fost construite, deci un conducător înțelept se va pregăti construind clădiri înainte ca acestea să fie scumpe. Așa de valoroase sunt profețiile.

Recompensele sunt explicate în Anexă.

CLĂDIRI NOI

La fel ca toate civilizațiile, Maiășii au construit clădiri noi deasupra ruinelor vechi.

EFECTE

Efectele clădirilor care nu se regăsesc în jocul original sunt explicate în Anexă, pe care o găsești la finalul acestui regulament. Toate clădirile noi din Era 1 au un efect pe care îl explicăm în detaliu aici.

RENOVARE



Toate cele 4 clădiri noi din Era 1 din această extensie pot fi renovate. Acest efect poate fi folosit pe o clădire sau monument pe care îl vei construi mai târziu. Renovarea îți oferă posibilitatea de a demola o clădire veche și să folosești resursele pentru a construi o clădire nouă.

Decartează clădirea cu simbolul de renovare. Acest lucru înseamnă că ai plătit fiecare cub de resursă pe care cele două clădiri le au în comun. Va trebui să plătești pentru cuburile pe care clădirea veche nu le avea tipărite. (ATENȚIE: orice cub de resursă tipărit pe clădirea veche și care nu e tipărit pe clădirea nouă este pierdut. Nu primești "rest").

Dacă construiești o clădire folosind acțiunea 4 de pe Uxmal, trebuie mai întâi să calculezi discountul, după care faci conversa în porumb.

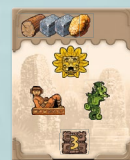
Nu poți să renovezi mai mult de 1 clădire pentru a construi o singură clădire sau un monument.

Dacă o clădire este decartată pentru renovare, nu se mai ia în calcul ca și clădirea ta și nu mai primești beneficiile sau recompensele oferite de ea. De exemplu, dacă o clădire îți oferă o resursă la Ziua Ospățului, nu vei mai primi această recompensă după ce decartezi clădirea.

Exemplu



Jucătorul verde are aceste clădiri.



El vrea să construiască această clădire.

Are 3 opțiuni:

1. Să păstreze ambele clădiri vechi și să plătească 2 aur, 2 pietre și 2 porumb pentru clădirea nouă.
2. Să decarteze doar clădirea albastră și să plătească 1 aur, 1 piatră și 1 porumb pentru clădirea nouă. (Sau să plătească 6 aur, 6 piatră și 6 porumb dacă folosește acțiunea 4 de pe roata Uxmal.)
3. Să decarteze doar clădirea verde și să plătească 1 aur, 1 piatră și 1 porumb pentru clădirea nouă. (Sau 2 aur, 2 piatră și 2 porumb pe roata Uxmal la acțiunea 4.)

Nu poate decarta ambele clădiri pentru a construi noua clădire gratuit pentru că două efecte de renovare nu pot fi folosite pentru a construi aceeași clădire (sau monument).

AL CINCILEA JUCĂTOR

Un nou lider a apărut care va concura pentru a conduce cultura Maiașă. Acum toți conducătorii cer oamenilor să lucreze mai rapid.

PREGĂTIREA JOCULUI PENTRU 5 JUCĂTORI

Această extensie conține componente suplimentare ca să poți juca în 5 jucători.



Ca de obicei, numărul de câmpuri din junglă corespunde cu numărul jucătorilor din jocul curent. Folosește Cartonășele de Recoltă incluse în această extensie ca să faci un câmp nou pentru fiecare din

acțiunile de recoltare de pe Palenque (2,3,4 și 5).

Tabla pentru acțiuni rapide și Cartonășele de Acțiune Rapidă trebuie pregătite cum este descris mai jos.

ACȚIUNI RAPIDE

Acțiunea rapidă este o acțiune specială care este disponibilă doar pentru o perioadă scurtă de timp. Acțiunea rapidă disponibilă se schimbă în mod frecvent. Acțiunea este numită "rapidă" pentru că jucătorul care alege acțiunea rapidă va face acea acțiune în aceeași tură.

PREGĂTIREA ACȚIUNILOR RAPIDE



Pune tabla de acțiune rapidă pe tabla de joc principală în așa fel încât să acopere locul de acțiune pentru primul jucător, așa cum este descris.

Împarte Cartonășele de Acțiune Rapidă după desenul de pe spatele lor și amestecă fiecare grup separat, cu fața în jos.

Pune Cartonășele de Acțiune Rapidă Era 2 deoparte. Vor fi folosite mai târziu.

la toate Cartonășele de Acțiune Era 1 și pune-le cu fața în sus pe roata Tzolk'in (în ordine aleatorie) în așa fel încât fiecare cartonășă să corespundă la două zile în Era 1. Ele vor acoperi jumătatea de sus a roții, de la dintele turcoaz de început până la dintele turcoaz opus.



Cartonășul de Acțiune Rapidă care corespunde dintelui de început este prima acțiune rapidă disponibilă. Pune-o pe tabla de acțiuni rapide.

ALEGEREA UNEI ACȚIUNI RAPIDE

Într-o tură în care plasezi muncitori, poți opta să plasezi unul din muncitorii tăi pe un spațiu de acțiune rapidă.

Fiecare spațiu de acțiune rapidă are un cost de 1. Nu poți plasa muncitori pe mai multe spații de acțiuni rapide într-o tură (dar ai voie să plasezi un muncitor pe un spațiu de acțiune rapidă și altul pe spațiul pentru primul jucător). Dacă toate spațiile de acțiune rapidă sunt ocupate atunci nu poți alege o acțiune rapidă în această tură.

EXECUTAREA UNEI ACȚIUNI RAPIDE

Acțiunea rapidă disponibilă este cea descrisă pe cartonășul care se află momentan pe tabla de acțiune rapidă. Cartonășele de Acțiune Rapidă sunt explicate în Anexa de la sfârșitul acestui regulament.

Un spațiu de acțiune rapidă este similar cu spațiul pentru primul jucător:

- ♦ Poți folosi beneficiile acestui spațiu în aceeași tură. Imediat cum ai terminat de plasat muncitori, trebuie să execuți acțiunea rapidă. (Dacă ai plasat și un muncitor pe spațiul pentru primul jucător, poți lua porumbul cumulat înainte de a efectua acțiunea rapidă).
- ♦ Nu aștepti o tură în care ridici muncitori pentru a lua acel muncitor înapoi. Un muncitor de pe un spațiu de acțiune rapidă se întoarce automat la finalul runde.

Nu poți plasa un muncitor pe un spațiu de acțiune rapidă dacă acea acțiune este una pe care nu o poți efectua. De exemplu, dacă acțiunea rapidă îți dă voie să plătești 1 porumb și să construiești o clădire, nu poți alege această acțiune decât dacă ai toate resursele necesare pentru a construi o clădire care este disponibilă pe tabla de joc și cel puțin 1 porumb. Odată ce ai ales acțiunea rapidă, trebuie să o efectuezi la finalul turei tale.

Chiar dacă acțiunile rapide sunt similare acțiunilor de pe tabla de joc, nici o tehnologie nu se aplică acțiunilor rapide. De exemplu, dacă folosești o acțiune rapidă să iei 1 lemn, nu poți aplica primul nivel de tehnologie a extragerii de resurse care îți dă 1 lemn în plus (pentru că acea tehnologie se aplică doar la unele acțiuni de pe roata Yaxchilan și Palenque). Acțiunile rapide pot fi afectate de alte lucruri, ca profețiile și abilitățile speciale a triburilor.

SCHIMBAREA UNEI ACȚIUNI RAPIDE

Atunci când săgeata ajunge la un dinte a roții care corespunde unui nou Cartonăș de Acțiune Rapidă, scoate Cartonășul de Acțiune Rapidă vechi de pe tabla de acțiune rapidă și înlocuiește-l cu cel nou. În acest mod, acțiunea rapidă disponibilă se va schimba la fiecare două runde (sau mai repede, dacă cineva folosește privilegiul de a învârti roata de două ori).

ACȚIUNI RAPIDE DE ERA 2

Dezvălui acțiunile rapide de Era 2 în prima Zi a Ospățului după ce hrănești muncitorii. La acest moment, 4 sau 5 acțiuni rapide de Era 1 au fost scoase de pe roata Tzolk'in.

Pune Cartonășele de Acțiune Rapidă Era 2 aleatoriu pe roata Tzolk'in la fel cum ai pus cartonășele de Era 1, numai că acum vei pune doar 6, începând cu dintele de după dintele turcoaz.



Ultima acțiune rapidă va fi disponibilă cu două zile înainte de ultima rundă, ceea ce înseamnă că (exceptând cazul în care se sar zile) va fi disponibilă pentru 3 runde.

ACȚIUNI RAPIDE PENTRU MAI PUȚINI JUCĂTORI

Dacă vrei să folosești acțiunile rapide într-un joc cu mai puțin de 5 jucători, poți adăuga 6 muncitori fictivi ca să fie roțile aglomerate ca într-un joc de 5. Folosește Cartonășele de Avere de Start ca să plasezi muncitorii fictivi, la fel ca în jocul original. (Acum îți recomandăm să folosești jetoanele de jucător pentru a reprezenta muncitorii fictivi. Asta va face ca muncitorii fictivi să fie mai bine vizibili).

- ♦ Într-un joc cu 2 jucători, folosește 18 muncitori fictivi și pune primii 2 pe Spații de Acțiune Rapidă.
- ♦ Într-un joc cu 3 jucători, folosește 12 muncitori fictivi și pune primul muncitor fictiv pe un Spațiu de Acțiune Rapidă.
- ♦ Într-un joc cu 4 jucători, folosește 6 muncitori fictivi și pune primul muncitor pe un Spațiu de Acțiune Rapidă.

Un muncitor fictiv pe un Spațiu de Acțiune Rapidă va bloca acea acțiune pe toată durata jocului.

Notă: Poate apărea situația în care nu vei avea destule Cartonășe de Avere de Start ca să plasezi toți muncitorii fictivi. Plasează câți poți, iar după ce fiecare jucător a ales Cartonășele de Avere de Start, folosește cartonășele decartate pentru a plasa muncitorii fictivi rămași.



ANEXĂ

FERME

În jocul de bază, toți muncitorii necesită 2 porumb la Ziua Ospățului. În această extensie, profeția Foamete și tribul Yaluk pot cere mai mult porumb. Dacă muncitorii tăi necesită mai mult de 2 porumb, trebuie să folosești aceste reguli pentru ferme:



Acest simbol înseamnă: "unul din muncitorii tăi necesită cu 2 porumb mai puțin".

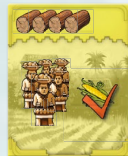
(În jocul de bază asta era același lucru cu "nici un porumb", dar acum trebuie să fim mai preciși.) Nici un muncitor nu poate beneficia de la mai multe efecte de acest fel.



Acest simbol înseamnă în continuare că toți muncitorii tăi necesită 1 porumb mai puțin. Este cumulativ, deci toți muncitorii tăi pot beneficia de la

două astfel de efecte, dacă le ai. (Vor necesita cu doi porumb mai puțin, care nu este întotdeauna același lucru ca nici un porumb.)

Exemplu 1



Este o perioadă de Foamete. Toți muncitorii necesită 3 porumb, nu 2. Ai 3 muncitori și cele trei ferme de mai sus.

Cele două efecte care spun că "fiecare muncitor necesită cu 1 porumb mai puțin," practic oferă 2 porumb fiecărui muncitor. Efectul care spune că "un muncitor necesită cu 2 porumb mai puțin," practic oferă încă doi porumb unui muncitor. Nevoile acelui muncitor sunt îndeplinite. (Mai mult decât îndeplinite. Efectele oferă unui muncitor 4 porumb, dar el necesită 3.) Trebuie în continuare să îi hrănești pe ceilalți, pentru un total de 2 porumb.

Exemplu 2



Este din nou o perioadă de Foamete. Mai mult de atât, ești în tribul Yaluk, care tot timpul necesită 1 porumb în plus. Deci fiecare muncitor al tău necesită 4 porumb. Ai 5 muncitori și cele 3 ferme de mai sus.

Ai 6 efecte care spun că oferă 2 porumb la câte un muncitor. Un muncitor poate beneficia doar de un singur astfel de efect, nu de mai multe. Astfel doar 5 dintre aceste efecte se pot aplica. Mai ai un efect care spune că fiecare muncitor primește 1 porumb. La final trebuie să plătești un total de 5 porumb pentru a hrăni muncitorii.

NOTĂ CU PRIVIRE LA TRIBURI

AH CHUY KAK: Cei 2 (sau mai mulți) muncitori trebuie plasați pe roți. Spațiul pentru primul jucător și Spațiile de Acțiune Rapidă nu se află pe roți deci nu se iau în calcul. Atunci când ridici muncitorul ai aceleași opțiuni ca într-o tură în care ridici: efectuează acțiunea corespunzătoare, fă o acțiune inferioară plătind porumb sau nu fă nimic.

AHAU CHAMAHEZ: Poți folosi acest bonus împreună cu nivelul 1 de la tehnologia teologică, care îți va permite să plasezi un craniu de cristal cu 2 spații înainte pe roata Chichen Itza (pentru 1 porumb). Poți folosi această abilitate chiar dacă acțiunea din față este "acțiune la alegere". De exemplu pe acțiunea 5 de pe Tikal, plătești 1 porumb ca să faci acțiunea 6, care îți permite să faci orice acțiune de pe roata Tikal fără cost suplimentar.

AHMAKIQ: Da, această abilitate încalcă regula care spune că ești obligat să plasezi sau să ridici muncitori în fiecare tură.

BACAB: Această abilitate care te lasă să începi fiecare tură cu 2 porumb, nu este cerșit. Nu te face să cobori un prag la un templu. Dacă vrei să începi cu 4 porumb, trebuie să cerșești, lucru care te face să cobori un prag la un templu.

BALAM: Primești 1 porumb în total, nu câte 1 porumb pentru fiecare pas înapoi. Poți folosi porumbul primit pentru a plăti costuri asociate acestei acțiuni. Poți folosi această abilitate pe un spațiu de "acțiune la alegere". De exemplu, pe Yaxchilan 6 sau 7, poți face o acțiune cu un spațiu înapoi și să primești un porumb în loc să faci acțiunea inferioară gratis.

CIT-BOLON-TUM: De exemplu, ca să plasezi 1 muncitor pe un spațiu de acțiune cu numărul 5, plătești 3 porumb. Ca să plasezi 2 muncitori pe 2 spații cu numărul 5, ai putea plăti 3 pentru primul și 5+1 pentru al doilea, sau 5 pentru primul și 3+1 pentru al doilea; oricum ar fi, totalul este de 9 porumb.

Atunci când un muncitor de al tău este împins pe acest spațiu de acțiune în plus (8 pe majoritatea roților și 11 pe Chichen Itza) nu este încă scos de pe roți. De exemplu, dacă ai un muncitor pe Palenque 6, un jucător poate folosi privilegiul de a învârti roata de două ori și muncitorul tău va ajunge pe spațiul 8. Dacă muncitorul tău este pe spațiul 8, următoarea avansare a roților îl va scoate de pe tablă.

HURACAN: Poți plăti ca să faci o acțiune inferioară de pe orice roată. De exemplu pe Palenque 4, poți plăti 1 porumb ca să faci o acțiune fie pe Palenque 3 fie pe Yaxchilan 3.

ITZAMNĂ: Costă 1 resursă ca să avansezi de la primul nivel la al doilea și 2 resurse ca să avansezi de la al doilea la al treilea. Atunci când avansezi peste nivelul 3 la oricare tehnologie poți lua bonusul de nivel 4 de la oricare din cele 4 tehnologii. De exemplu dacă ești la nivelul 3 la agricultură, poți plăti 1 resursă ca să iei un craniu de cristal chiar dacă ai nivelul 0 la tehnologia teologică.

IXTAB: Prima oară primești toate bonusurile de avere, după care cobori un prag la un templu.

VACUB-CAQUIX: Alegi 1 spațiu de pe 1 roată pe care îl vei considera "ocupat" și toate piesele pe care le plasezi pe acea roată pot sări peste acel spațiu.

XAMAN EK: Poți folosi această abilitate oricând pe tura ta. Deci o poți folosi înainte de a plăti costuri asociate acțiunilor sau poți plăti pentru a plasa muncitori. Nu poți folosi această acțiune atunci când hrănești muncitorii la finalul unei Zi a Ospățului pentru că asta se întâmplă după tura ta (și după tura tuturor).

YALUK: Costul este mereu 1 porumb în plus. Dacă ești sub efectul profeției Foamete, muncitorii tăi necesită 4 porumb în loc de 3. Ca să aflii cum interacționează aceste efecte cu fermele, vezi secțiunea Ferme de pe această pagină.

YUMKAAX: Pentru a calcula cât costă să plasezi muncitori, folosești tabelul de pe cartonașul de trib în loc de pe tablă ta de jucător. Costurile spațiilor de acțiune de pe tablă de joc rămâne neschimbat.

ACȚIUNI RAPIDE



Primești 3 porumb.



Primești 1 lemn și 1 porumb.



Primești 1 piatră.



Primești 1 aur.



Avansează 1 nivel la o tehnologie la care vrei, plătind costul.



Schimbă porumb și resurse de câte ori vrei (ca și cum ai folosi acțiunea 2 la Uxmal).



Plătește 1 porumb și construiește 1 clădire.

Notă: Tehnologiile nu se aplică niciodată la acțiunile rapide.



EFECTELE NOILOR CLĂDIRI



Atunci când construiești altă clădire sau un alt monument, poți decarta o clădire care are acest simbol și să folosești costul ei ca o reducere. (Dar nu poți decarta mai mult de o clădire ca să obții o reducere mai mare.) Vezi pagina 3 pentru mai multe detalii.



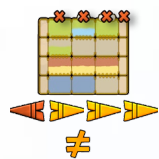
De acum înainte, la finalul fiecărei Zi a Ospățului (după ce fiecare jucător își termină tura, dar înainte de a hrăni muncitorii) primești recompensa indicată. (Orice porumb pe care îl primești poate fi folosit pentru a hrăni muncitorii.)



De acum înainte, la finalul fiecărei Zi a Ospățului (după ce fiecare jucător își termină tura, dar înainte de a hrăni muncitorii) primești fie 1 cub de lemn fie 1 craniu de cristal. Recompensa este lemn la primele două Zile a Ospățului și cranii de cristal la ultimele două Zile a Ospățului.



Când construiești această clădire, pune imediat un craniu de cristal pe ea (cel indicat ca și cost). Atunci când pui craniul, primești recompensa indicată. Dacă ai nivelul 2 la tehnologie, îl poți folosi acum. Un craniu plasat aici contează ca un craniu plasat pe Chichen Itza (se ia în calcul la monumentul din jocul original, care îți dă puncte pentru câte cranii sunt pe Chichen Itza). Trebuie să ai craniul de cristal ca să construiești această clădire. Dacă vrei să o construiești folosind acțiunea 4 de pe Uxmal, trebuie să plătești 2 porumb și 1 craniu de cristal (porumbul înlocuiește aurul, dar nu poate înlocui craniul de cristal). Nivelul 3 de la arhitectură se aplică doar la resurse nu și la cranii de cristal.



Alege o tehnologie la care jetonul tău este cel puțin la nivelul 1. Redu nivelul în acea tehnologie cu 1 și avansează 1 nivel la celelalte trei tehnologii fără să plătești resurse. (Dacă avansezi la o tehnologie la care ești deja la nivelul 3, primești bonusul.)



Poți construi un monument (ca și cum ai face acțiunea numărul 4 de pe roata Tikal).

PROFEȚII

Multe dintre profeții necesită plățirea unui cost adițional pentru a face ceva (ca de exemplu să primești o resursă sau să urci la un templu). Dacă nu plătești costul, nu faci acel lucru.



ZEI FURIOȘI: Oricând urci un prag la orice templu, trebuie să plătești 1 porumb.

Primești puncte în funcție de câte praguri ai înaintat la temple de la începutul jocului. Pragul de început este egal cu zero și cel de sub el este -1.



ZEU MÂNIOS: Oricând urci un prag la templul indicat, trebuie să plătești 1 resursă.

Primești puncte în funcție de câte praguri ai crescut la acel templu de la începutul jocului.



INCENDIU ÎN PĂDURE: Oricând iei lemn de pe Palenque, primești cu 1 cub mai puțin.

Primești puncte în funcție de câte Cartonaje de Recoltare Lemn ai.



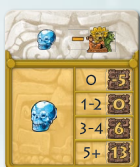
SECEȚĂ: Oricând recoltezi porumb de pe Palenque, primești cu 1 porumb mai puțin. (Acest lucru nu se aplică la acțiunea 1 de pe Palenque, pescuitul.)

Primești puncte în funcție de câte Cartonaje de Recoltare Porumb ai.



DEFICIT DE AUR: Oricând primești 1 cub de aur, trebuie să plătești 1 porumb. (Dacă primești aur și porumb în același timp, poți folosi porumbul primit pentru a plăti aurul.)

Primești puncte în funcție de câte cuburi de aur ai.



PROFANARE: Oricând primești un craniu de cristal, trebuie să plătești pentru el coborând un prag la un templu la alegere.

Primești puncte în funcție de câte cranii de cristal ai. (Cranii plasate nu se iau în calcul.)



LIPSA PROFESORILOR: Oricând avansezi un nivel la o tehnologie (chiar și de la nivelul 3) trebuie să plătești 1 resursă în plus.

Primești puncte în funcție de câte niveluri ai avansat. (Avansările mai sus de nivelul 3 nu se iau în calcul.)



ȘTIINȚE UITATE: Nu poți folosi nivelul 2 de la orice tehnologie. (Ca să ajungi la nivelul 3 trebuie mai întâi să ai nivelul 2.)

Primești puncte în funcție de numărul tehnologiilor la care ești la cel puțin nivelul 2.



ORAȘE AGLOMERATE: Oricând construiești o clădire (nu și un monument) trebuie să plătești o resursă la alegere în plus. Dacă construiești o clădire plățind cu porumb, atunci trebuie să plătești 2 porumb în plus (în loc de o resursă).

Primești puncte în funcție de câte clădiri ai. (Monumentele nu se iau în calcul.)



FOAMETE: La Ziua Ospățului, fiecare muncitor necesită 1 porumb în plus. Deci trebuie să hrănești fiecare muncitor cu 3 porumb în loc de 2. Vezi secțiunea Ferme de la pagina 5 pentru detalii despre ferme și Foamete.

Primești puncte în funcție de câți muncitori hrănești. (Dacă pierzi puncte pentru că nu ai hrănit un muncitor, atunci acel muncitor nu se ia în calcul.)



POTOP: Oricând plasezi un muncitor pe Chichen Itza, trebuie să plătești 2 porumb.

Primești puncte în funcție de câți muncitori ai pe roata Chichen Itza.

UN JOC DE DANIELE TASCINI & SIMONE LUCIANI

ILUSTRAȚII: MILAN VAVROŇ

DESIGN GRAFIC: FILIP MURMAK, FRANTIŠEK HORÁLEK

TRADUCERE: ALEXANDRU TROFIN

TESTERI PRINCIPALI: PETR MURMAK, VÍT VODIČKA

TESTERI: Kreten, Vitek, Vlaada, Filip, Paul, Vladimír, Jirka Bauma, Plema, Pidgin, Radka, Rychlík, Eshu, Tuko, eklp, dilli, Jurri, Marcela, Aska Dytko, Ido Traini, Simone Tascini și prietenii de la Tempio di Kurnapulus mulți alții de la Gathering of Friends și alte evenimente.



LexGames



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