DANIELE TASCINI SIMONE LUCIANI

TZOLK'IN
MAYSKÝ KALENDÁŘ

Ústředním prvkem herního plánu je Tzolk'in – posvátný mayský kalendář znázorněný velkým ozubeným kolem s 26 zuby. Je spojen s pěti menšími ozubenými koly, jež představují pět důležitých sídlišť civilizace Mayů - Palenque, Uxmal, Tikal, Yaxchilan a Chichen Itza. Hráči vystupují v rolích jednotlivých mayských kmenů soupeřících o vliv a prestiž.

Na herním plánu jsou dále vyznačena různá políčka, která umožňují provádění jednotlivých akcí. Ve svém tahu mohou hráči buď umisťovat své figurky na ozubená kola, nebo stahovat figurky umístěné v předchozích tazích. Akci odpovídající aktuální pozici figurky na ozubeném kole lze provést jen v okamžiku stažení figurky z herního plánu – nikoliv v okamžiku jejího umístění. Vše podrobně popisujeme dále.

Každé kolo hry má své trvání - na jeho konci se Tzolk'in pootočí o jeden zub, čímž se otočí i všechna ostatní kola a figurky na nich změní svou pozici. V následujícím kole tak bude možné provést jinou akci než v kole předešlém.

Prováděním jednotlivých akcí budete moci produkovat kukuřici, těžit suroviny, stavět budovy a vyvíjet užitečné technologie kmene.

Některým vašim krokům budou bohové žehnat, jiné je rozhněvají. Svou aktuální oblibu u jednotlivých božstev (jsou tři – Quetzalcóatl, Kukulkan a Chaac) budete zaznamenávat na stupnicích vyznačených na třech chrámech v pravém horním rohu herního plánu. Nejzbožnější kmen si pochopitelně zaslouží největší ochranu a přízeň shůry.

Všeobecné přidělování vítězných bodů probíhá během partie dvakrát. Kromě toho můžete vítězné body získat také stavbou určitých důležitých budov, obětováním křišťálových lebek v Chichen Itza a na konci hry též za suroviny, které vám zbyly.

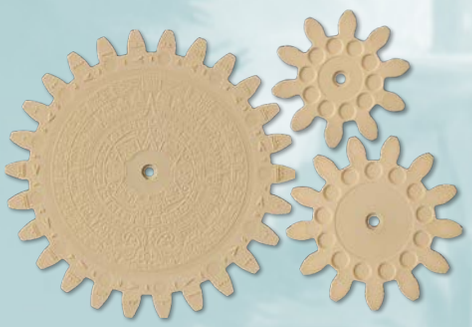
Hra končí uplynutím dvou epoch – poté, co Tzolk'in dokončí jednu úplnou obrátku o 360°. Hráč, který dosáhl nejvyššího počtu vítězných bodů, je vítězem hry.

HERNÍ MATERIÁL

HERNÍ PLÁN

herní plán složený ze šesti do sebe zapadajících segmentů

6 OZUBENÝCH KOL RŮZNÉ VELIKOSTI



1 ARCH S NÁLEPKAMI

6 PLASTOVÝCH PATENTEK

24 FIGUREK DĚLNÍKŮ VE 4 BARVÁCH

(po 6 pro každého hráče)

28 DŘEVĚNÝCH KULATÝCH OZNAČOVACÍCH ŽETONŮ VE 4 BARVÁCH

(po 7 pro každého hráče)

4 BODOVACÍ ŽETONY VE 4 BARVÁCH

(jeden pro každého hráče)

65 DŘEVĚNÝCH KOSTIČEK SUROVIN

(dřevo, kámen a zlato)

13 KŘIŠŤÁLOVÝCH LEBEK

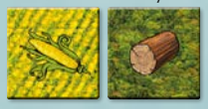
(z plastu)

65 KARTÓNOVÝCH ŽETONŮ KUKUŘICE

v hodnotě 1 a 5 kukuřic

28 DESTIČEK SKLIZNĚ

(16 destiček úrody kukuřice a 12 destiček těžby dřeva)



21 DESTIČEK POČÁTEČNÍHO JMĚNÍ

13 DESTIČEK MONUMENTŮ

32 DESTIČEK BUDOV

(14 budov první epochy a 18 budov druhé epochy)

4 OBOUSTRANNÉ DESTIČKY HRÁČŮ

1 ŽETON ZAČÍNAJÍCÍHO HRÁČE

Zdroje

Některé zdroje ve hře jsou označovány piktogramy:

= **KUKUŘICE**

= **DŘEVO**

= **KÁMEN**

= **ZLATO**

= **SUROVINY**
(Dřevu, kamenům a zlatu říkáme obecně suroviny.)

= **KŘIŠŤÁLOVÁ LEBKA**

Suroviny jsou představovány dřevěnými kostičkami. Jejich počet, stejně jako počet žetonů kukuřice, není omezen – pokud vám náhodou dojdou, můžete použít nějakou adekvátní náhradu. Naproti tomu počet křišťálových lebek je úmyslně omezen na 13. Zde použijte náhradu jedině tehdy, pokud nějakou lebku ztratíte, abyste jich vždy měli právě 13.

SESTAVENÍ HRY PŘED PRVNÍ PARTIÍ

Kartónové žetony

Opatrně vyjměte všechny kartónové žetony z rámečků.

Herní plán

Ozubená kola připevněte k hernímu plánu pomocí plastových patentek. Dejte pozor, aby každé kolo přišlo na správné místo podle obrázku. Ozubená kola jsou tří různých velikostí.

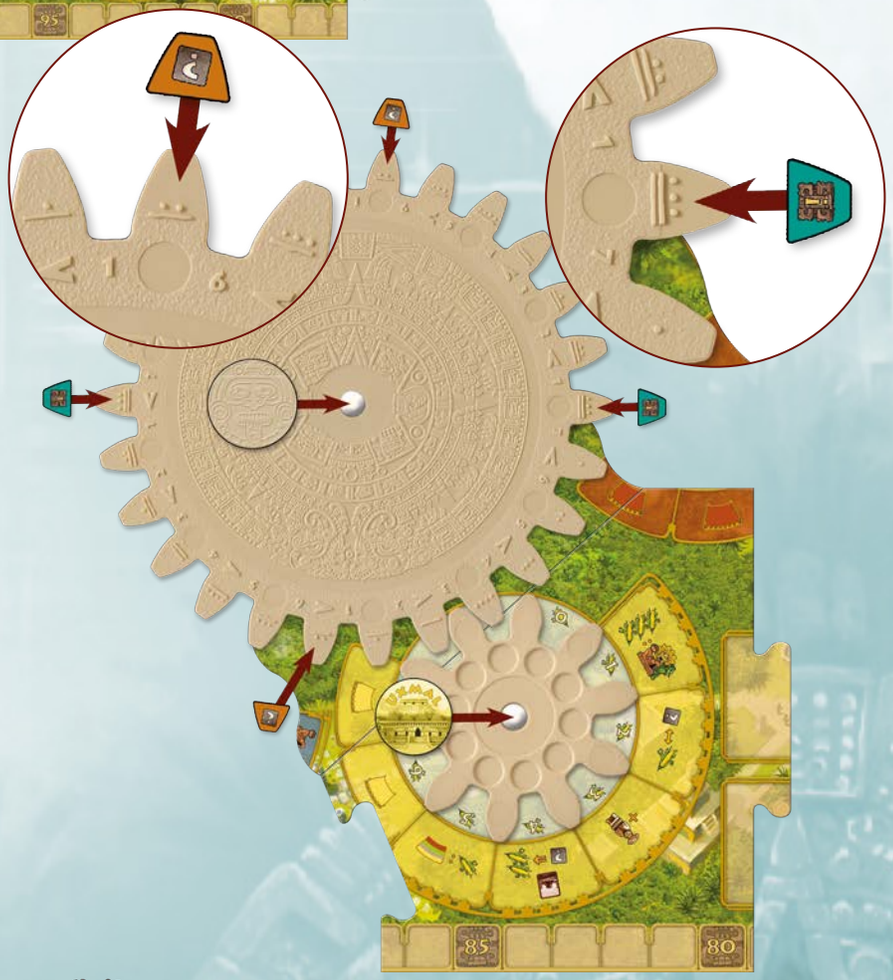
Nálepky

Po připevnění kol k hernímu plánu nalepte na kola příslušné nálepky.

Na zuby Tzolk'inu odpovídající dnům výživy (viz obr.) nalepte odpovídající nálepky – dvě tyrkysové budou označovat dny výživy na konci epochy, dvě oranžové pak označují dny výživy uprostřed každé z epoch. Celkem označíte čtyři zuby, v celé hře budou čtyři dny výživy.

Složení herního plánu

Poté, co jste připevnili kola k hernímu plánu a opatřili je nálepkami, SESTAVTE V UVEDENÉM POŘADÍ HERNÍ PLÁN. Zamezíte tak jeho poškození v průběhu sestavování.



PŘÍPRAVA HRY

Sestavený herní plán umístěte doprostřed stolu. Další herní materiál umístěte podle obrázku na plán nebo kolem něj. Obrázek ukazuje přípravu hry čtyř hráčů. Změny v přípravě hry dvou nebo tří hráčů najdete na následující straně.

Všeobecná zásoba

Vytvořte všeobecnou zásobu kostiček surovin – dřeva, kamení a zlata, křišťálových lebek a figurek dělníků na herním plánu, aby bylo vše po ruce. Bank žetonů kukuřice umístěte přímo na Tzolk'in.

Džungle

U kola Palenque je na herním plánu vyznačeno několik skupin po čtyřech polích. Tato pole představují území v džungli, která lze vymýtit a obdělat. Na každé z nich umístěte po jedné destičce úrody kukuřice.

Na polích u pozice 2 kola Palenque lze získat pouze kukuřici. Na polích u ostatních tří pozic kola lze navíc těžit i dřevo. Položte na destičku kukuřice na akčních polích u pozic 3, 4 a 5 navíc ještě po jedné destičce těžby dřeva.

Kalendář

Tzolk'in natočte tak, aby tyrkysovo-oranžová šipka v levé části herního plánu ukazovala na jeden ze dvou zubů představujících den výživy na konci epochy (označený tyrkysovou nálepkou).

Začínající hráč

Začínajícím hráčem bude ten, kdo jako poslední něco obětoval. V případě shody je začínající hráč ten, který se dobrovolně přihlásí, že jako první něco obětuje v budoucnu.

Žeton začínajícího hráče se v dalších kolech automaticky nepřesouvá. Zůstává u svého majitele, dokud si někdo ze soupeřů nezvolí a neprovede akci „začínající hráč", jak bude vysvětleno dále.

Bodovací žetony

Bodovací žetony položte na pole 0 počítadla bodů.

Příprava hráčů

Každý hráč si vybere barvu a obdrží v této barvě:

1 destičku hráče

Hráči začínají hru s destičkou otočenou světlou stranou navrch.

3 figurky dělníků

Destičky počátečního jmění

Po dokončení přípravy hry (poté co jste na herní plán umístili monumenty a budovy), zamíchejte destičky počátečního jmění a rozdejte skrytě každému hráči po čtyřech. Hráči si z nich vyberou dvě, ostatní dvě odhodí. Mají-li všichni vybráno, můžete destičky veřejně ukázat a každý hráč dostane vybavení uvedené na svých destičkách (viz oddíl Příloha vzadu, kde je vysvětlen význam všech piktogramů). Hráči si destičky ponechají před sebou na stole, některé z nich totiž mají význam i v dalším průběhu hry.

7 označovacích žetonů

7 označovacích žetonů umístěte na herní plán takto:

po 1 žetonu na světlý stupeň každého ze 3 chrámů, po 1 žetonu na levé políčko každé ze čtyř stupnic technologií.

Budovy a monumenty

Destičky budov a monumentů setřiďte podle reversu do tří hromádek – jednu tvoří budovy první epochy, druhou budovy druhé epochy a třetí monumenty. Každou hromádku zvlášť zamíchejte a utvořte z každé úhledný sloupeček.

Místa pro monumenty

Do horního ze dvou řádků polí v pravém dolním rohu herního plánu vyložte lícem navrch 6 monumentů.

Zbylé destičky monumentů můžete vrátit do krabice – nebudete je tentokrát už ve hře potřebovat.

Místa pro budovy

Do spodního řádku polí na herním plánu vyložte lícem navrch 6 destiček budov první epochy. Ostatní budovy první a druhé epochy ponechte ve sloupečcích lícem dolů poblíž herního plánu.

Hra dvou nebo tří hráčů

Příprava hry pro méně než 4 hráče se mírně odlišuje. Tyto drobné symboly vyznačené na příslušných polích herního plánu vám to mají připomenout.

Monumenty

Méně hráčů znamená méně monumentů na začátku hry:

- ve hře tří hráčů použijte 5 monumentů,
- ve hře dvou hráčů 4 monumenty.

Džungle

Čím míň hráčů hraje, tím míň je zaplněno polí. Místo všech čtyř zaplňte v každé skupině jenom:

- 3, hrajete-li ve třech,
- 2, hrajete-li ve dvou.

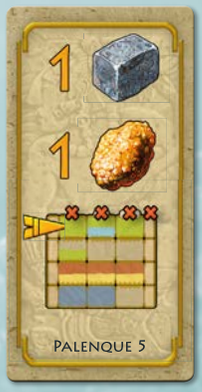
Žetony nepoužitých barev

Po rozdání destiček počátečního jmění, ale předtím, než si hráči vyberou, které 2 si nechají, použijte také označovací žetony v neobsazené barvě či barvách, aby blokovaly některé pozice na ozubených kolech. Postupujte takto:

1. Zamíchejte všechny zbylé destičky počátečního jmění a postupně losujte jednu po druhé.
2. Každá destička uvádí ve spodní části drobným písmem jednu určitou pozici na jednom z ozubených kol. Umístěte na takto určenou pozici označovací žeton nepoužité barvy.
3. Je-li to první žeton umístěný na toto ozubené kolo, umístěte druhý na protilehlou pozici na témže kole. Výjimka – toto neplatí pro kolo Chichen Itzá. Sem druhý žeton tímto způsobem neumisťujte.
4. Pokračujte losováním destiček a umisťováním žetonů tak dlouho, až na herní plán umístíte při hře ve třech celkem 6 žetonů, při hře ve dvou 12 celkem žetonů.

Tyto žetony zůstávají na kolech až do konce hry.

Příklad:



Tato destička uvádí, že máte umístit označovací žeton nepoužité barvy na 5. pozici kola Palenque. Pokud se jedná o první žeton, který umisťujete na kolo Palenque, umístěte další žeton na pozici 0 tohoto kola (samozřejmě za předpokladu, že jste již nedosáhli celkového předepsaného počtu žetonů nepoužité barvy, které máte podle počtu hráčů na kola umístit).

PRŮBĚH HRY

Hra se hraje v posloupnosti jednotlivých kol. Každé kolo má 2 nebo 3 následující fáze:

1. TAHY HRÁČŮ – počínaje od začínajícího hráče a dále ve směru hodinových ručiček provedou hráči jeden po druhém svůj tah.
2. JE-LI ZROVNA DEN VÝŽIVY, HRÁČI VYŽIVÍ SVÉ DĚLNÍKY A DOSTANOU ODMĚNU. V celé hře jsou jen 4 dny výživy. Po většinu kol tato fáze odpadá.
3. POSUN KALENDÁŘE – pootočte Tzolk'in, obvykle o jeden den dopředu. Stojí-li figurka některého hráče na pozici „začínající hráč", dojde ke změně držitele žetonu začínajícího hráče.

Vše je podrobněji vysvětleno dále.

Hra končí po uplynutí druhé epochy, což odpovídá jedné úplné otáčce ústředního kola – Tzolk'inu. Hráč, který dosáhl nejvyššího počtu vítězných bodů, je vítězem hry.

TAHY HRÁČŮ

Jako první provádí svůj tah začínající hráč, ostatní následují ve směru hodinových ručiček. Ve svém tahu musí hráč provést jednu z následujících činností:

- Buď umístit na herní plán libovolný počet svých figurek dělníků a zaplatit za to příslušné množství kukuřice,
- nebo stáhnout z herního plánu libovolný počet svých dělníků a provést příslušné akce.

Musíte buď umístit dělníky na herní plán, nebo některé stáhnout. Tyto možnosti nelze kombinovat a není ani možné se vzdát tahu a neprovést nic (či umístit nula dělníků).

Poznámka: Ve svém prvním tahu ve hře samozřejmě musíte dělníky umisťovat na herní plán, protože na něm dosud žádné nemáte.

ŽEBRÁNÍ O KUKUŘICI

Pokud na začátku svého tahu máte jen dvě nebo méně kukuřice, můžete žebrat o kukuřici – to provedete tak, že veškerou svou kukuřici odhodíte a vezmete si z banku 3 (neboli jinými slovy, doplníte počet kukuřice v ruce na 3). Vaše hloupost však rozhněvá bohy – musíte posunout svůj označovací žeton na jednom zvoleném chrámu o jeden stupeň dolů (viz dále odstavec popisující chrámy). Pokud nemáte dost kukuřice, abyste mohli umístit byť jediného dělníka na herní plán, a zároveň na něm žádnou figurku nemáte, pak o kukuřici žebrat musíte.

UMISŤOVÁNÍ DĚLNÍKŮ

Hru začínáte se třemi dělníky v ruce. V průběhu hry můžete získat další. Chcete-li umisťovat dělníky, musíte mít v ruce alespoň jednoho – nelze umisťovat či přemisťovat dělníky, kteří jsou na herním plánu, ani ty ze všeobecné zásoby.

Vyberete-li si možnost umisťovat dělníky, musíte jednoho nebo více svých dělníků z ruky umístit na ozubená kola nebo políčko začínajícího hráče. Ve svém tahu můžete umístit jednoho, více nebo třeba všechny dělníky z ruky.

Umístění dělníka provedete tak, že si vyberete jedno z ozubených kol a umístíte figurku na volnou pozici s nejnižším pořadovým číslem (nejnižší vyskytující se číslo je 0) na vybraném kole.

Příklad:

Červená umístila v předchozím kole svého dělníka na kolo Palenque a ten je teď na pozici 1. Chce-li zelená umístit své dělníky na kolo Palenque, musí prvního z nich umístit na pozici 0. Případného druhého dělníka už umístí na pozici 2, protože to je v tomto okamžiku volná pozice s nejnižším pořadovým číslem – pozice 0 a 1 jsou obsazeny.

Umisťování dělníků stojí kukuřici:

- Náklady na umístění dělníka odpovídají číslu pozice, kam je dělník umístěn.

- Kromě toho zaplatíte navíc ještě náklady dané počtem dělníků, které jste v tomto kole umístili celkem. Tyto náklady jsou uvedeny na vaší destičce hráče. Poznámka: větší číslo u obrázku figurek udává celkové dodatečné náklady, menší číslo v závorce udává, o kolik se náklady zvýší umístěním příslušného dělníka.

Příklad:

V předchozím příkladu zaplatí zelená celkem 5 kukuřic:

- *2 za umístění dělníků na pozice 0, 0 a 2.*
- *3 za to, že celkem umístila 3 dělníky.*

Zelená měla v ruce čtyři figurky, ale nemohla umístit všechny. Umístění čtvrtého dělníka by ji stálo minimálně další 3 kukuřice, což si zelená nemůže dovolit.

Příklad:

Na řadě je červená a může umístit své dělníky na Palenque jen na pozice 3 a 4. Umístění prvního dělníka stojí 3 kukuřice (3 + (+ 0)), umístění druhého 5 kukuřic (4 + (+ 1)). Celkové náklady tedy jsou 8 kukuřic. Červená by si mohla dovolit umístit ještě dalšího dělníka, kukuřice má dost, ale nemá už v ruce žádnou další figurku.

Musíte-li umisťovat dělníky, protože žádné na herním plánu nemáte, a nemáte dost kukuřice, musíte o ni žebrat, jak je uvedeno výše.

Poznámka: Mezi kruhy Palenque a Chichen Itza je přímo na herním plánu také vyznačena jedna pozice – pozice „začínající hráč". Sem také můžete umístit dělníka, pokud není obsazena, a tato pozice se považuje za pozici s pořadovým číslem 0. Další popis pozice „začínající hráč" následuje dále.

STAHOVÁNÍ DĚLNÍKŮ

Máte-li alespoň jednoho dělníka na některém z kol na herním plánu, můžete je stáhnout zpět do ruky. Ve svém tahu můžete stáhnout jednoho, více nebo všechny dělníky z herního plánu.

Postupujte takto: Figurku si vezmete zpět do ruky a přitom:

- provedete akci odpovídající pozici stahované figurky; nebo
- provedete akci odpovídající pozici s libovolným nižším pořadovým číslem téhož kola (přitom je jedno, je-li taková pozice – nebo pozice mezilehlé – obsazena, či není) – přitom však musíte zaplatit 1 kukuřici za každý krok zpět; nebo
- neprovedete žádnou akci – jen stáhnete figurku z plánu.

Za každého stahovaného dělníka provádíte akce jednotlivě. Pořadí stahovaných dělníků si můžete určit libovolně.

Příklad:

Červená nemá žádné dělníky v ruce, takže musí nějaké stáhnout z herního plánu. Rozhodne se stáhnout figurku z pozice 2, za což dostane 1 kámen a 1 kukuřici. Ráda

by získala další kámen, což lze provést takto: Stáhne dělníka z pozice 3, ale využije akci odpovídající pozici 2. Zaplatí jednu kukuřici (jeden krok zpět při stahování figurky) a dostane 1 kámen a 1 kukuřici. Červená nepotřebuje dřevo, takže zbylou figurku nechá stát na ozubeném kole, aby se v příštím kole hry posunula dál. Tah končí ziskem 2 kamenů a 1 kukuřice (dostala sice 2 kukuřice, ale jednu musela zaplatit).

Poznámka: Povšimněte si, že je důležité, v jakém pořadí figurky stahujete. Pokud by červená v uvedeném příkladu neměla kukuřici před stažením své druhé figurky, nemohla by zaplatit za využití akce odpovídající pozici 2 a musela by tak buď využít akci odpovídající pozici 3, nebo nevyužít akci žádnou.

POZICE SVOBODNÉ VOLBY

Pozice s nejvyšším pořadovým číslem jsou pozice svobodné volby. Jsou to pozice s čísly 6 a 7 na většině kol a pozice 10 na kole Chichen Itza. Stahujete-li dělníka odsud, můžete využít jakoukoliv akci tohoto ozubeného kola a nemusíte za to platit nic.

Posun kalendáře

Jakmile odehrají svůj tah všichni hráči, pootočte Tzolk'in o jeden zub proti směru hodinových ručiček. Tím se všichni dělníci na herním plánu posunou o jednu pozici dále.

Dělníci na pozici s nejvyšším číslem (7 na většině kol, 10 na Chichen Itza) jsou vytlačeni z kola ven – vraťte je příslušným hráčům, aniž by provedli jakoukoliv akci.

Poznámka: Nezapomeňte svou figurku včas stáhnout, aby vám vaše akce nepropadla!

Poznámka: Blokující žetony nepoužitých barev nejsou vytlačeny. Ty zůstávají na kolech stát po celou dobu hry, takže občas neblokují žádnou akci.

Pokud nebyla v tomto kole obsazena pozice „začínající hráč" žádnou figurkou, vezměte z banku 1 kukuřici a umístěte ji na aktuální zub Tzolk'inu. Pokud však je pozice obsazena, způsob posunu kalendáře se mění – viz níže odstavec Pozice „začínající hráč".

Akce

Každé kolo představuje jiné místo rozvoje mayské civilizace. Kola nabízejí různé akce, každá z nich má své pořadové číslo.

Stahujete-li dělníka z kola, můžete vykonat akci, u které váš dělník stál. Nebo můžete vykonat akci s nižším pořadovým číslem, ovšem po zaplacení 1 kukuřice za každý krok zpátky. Taky se můžete provedení akce vzdát. Obecně platí, že akce s vyšším pořadovým číslem jsou výhodnější a vaši dělníci se k nim posunují s každým pootočením Tzolk'inu.

Zdroje

Provedení akce může hráči přinést zdroje, nebo může být nutné za provedení akce nějaké zdroje zaplatit. Má-li hráč získat zdroje, vezme si tolik kusů od jednotlivých druhů, kolik je vyznačeno na příslušném akčním poli. Získané zdroje si hráč ukládá viditelně před sebe. Má-li hráč platit zdroje, odevzdá je do všeobecné zásoby. Nemá-li hráč dostatek zdrojů na zaplacení, nemůže akci provést.

Jak již bylo zmíněno výše, obecným pojmem „suroviny" označujeme souhrnně dřevo, kamení a zlato. Ve hře jsou suroviny reprezentovány dřevěnými kostičkami.

Seznam zdrojů:

znamená 1 kukuřici.

znamená 1 dřevo.

znamená 1 kámen.

znamená 1 zlato.

znamená 1 libovolnou surovinu (kukuřici a lebky nelze použít).

znamená 1 lebku.

Technologie

Technologie přinášejí výhodu při využití některých konkrétních akcí. Všechny výhody podrobně popisujeme dále v odstavci věnovaném technologiím (str. 12).

Na herním plánu jsou vyznačeny čtyři různé stupnice technologií, každá má pět polí. Dosáhnete-li technologického pokroku, můžete si vybrat jednu z těchto stupnic, na níž svůj pokrok zaznamenáte.

Pro postup z počátečního pole stupnice na úroveň 1 je třeba zaplatit jednu kostičku libovolné suroviny.

Pro postup z pole úrovně 1 na úroveň 2 je třeba zaplatit dvě kostičky surovin (mohou být téhož druhu nebo druhů různých).

Pro postup z pole úrovně 2 na úroveň 3 je třeba zaplatit tři kostičky surovin. Úroveň 3 je nejvyšší úrovní technologického pokroku, které lze dosáhnout. Dalším rozvojem je možné získat dodatečný jednorázový bonus.

Postoupíte-li dále z úrovně 3, zaplatíte jednu kostičku surovin. Okamžitě získáte uvedený bonus, váš označovací žeton však zůstává na úrovni 3 a možnost získat tentýž bonus máte znovu i kdykoliv v dalším průběhu hry.

Budovy a monumenty

Některé akce umožňují stavbu budov nebo monumentů. Náklady na jejich stavbu jsou uvedeny v levém horním rohu každé destičky. Chcete-li danou budovu nebo monument postavit, musíte náklad zaplatit přesně. Nemáte-li potřebné suroviny, nemůžete stavbu provést.

Stavba probíhá tak, že zaplatíte náklady do všeobecné zásoby, vezmete si vyhlédnutou destičku z herního plánu a položíte ji před sebe na stůl.

Příklad:

K postavení této budovy musí hráč provést akci stavba budov a zaplatit jednu kostičku kamene a jednu zlata.

V dolní části herního plánu jsou dva řádky s destičkami. V horním řádku najdete monumenty, v dolním budovy.

Všechny monumenty, které budou ve hře k dispozici, jsou veřejně vyloženy od začátku hry. Postaví-li někdo některý z nich, žádný další monument se nedoplňuje.

Naproti tomu budovy se mezi tahy jednotlivých hráčů doplňují. Hráč, jenž postavil alespoň jednu budovu, vezme na konci svého tahu ze sloupečku příslušné epochy příslušný počet budov a doplní jimi uvolněná místa.

V první polovině hry jsou k dispozici budovy první epochy. Uprostřed hry se všechny dosud nepostavené budovy první epochy odhodí a vyloží se místo nich budovy druhé epochy. Ve druhé polovině hry tak jsou k dispozici pouze budovy druhé epochy. Postavených budov se změna nabídky nijak nedotkne, ty mají hráči před sebou na stole normálně dále.

O budovách a monumentech pojednáváme podrobněji na straně 11.

Palenque

V Palenque můžete sklízet kukuřici a těžit dřevo z džungle. Na polích u akcí 2, 3, 4 a 5 leží od začátku hry destičky sklizně, které jste tam v rámci přípravy hry umístili. Na polích u akce 2 se jedná pouze o destičky úrody kukuřice, na ostatních leží navrchu ještě i dřevo.

Vyberete-li si provedení jedné z těchto akcí, vyberte si jedno ze skupinky čtyř polí příslušných zvolené pozici a vezměte si z něj vrchní destičku. Pokud je to destička těžby dřeva, vezměte si ze všeobecné zásoby počet kostiček dřeva vyznačený u příslušné akce na herním plánu. Je-li to destička úrody kukuřice, vezměte si příslušný počet kukuřic z banku. Jakmile dojde k odstranění všech destiček ze všech polí dané skupiny, není možno u této pozice využít žádnou akci (s výjimkou situace, kdy hráč dosáhl alespoň 2. stupně zemědělské technologie umožňující sklízet kukuřici i z polí, kde již žádná destička úrody kukuřice neleží).

Na akcích 3, 4 a 5 je třeba nejprve vymýtit les, než se dostanete k možnosti sklízet kukuřici. První hráč, který využije tuto akci, dostane destičku těžby dřeva. Tím uvolní pro dalšího destičku kukuřice.

Chcete-li rovnou kukuřici, můžete les vypálit. Destičku těžby dřeva odhodíte (vraťte ji do krabice) a vezmete si rovnou destičku úrody kukuřice. Bohové jsou však na pálení lesa citliví. Posuňte svůj označovací žeton na jednom zvoleném chrámu o jeden stupeň dolů (viz dále odstavec popisující chrámy).

Poznámka: Některé monumenty vám mohou přinést vítězné body i za nasbírané destičky sklizně. Ponechte si je proto do konce hry před sebou. Připomínáme, že pokud jste pálili les, destičku těžby dřeva si nemůžete nechat, dostáváte jen destičku úrody kukuřice.

Rybaření. Obdržíte 3 kukuřice. (Ve hře se nevyskytují žádné ryby, jídlo, které takto získáte, je znázorněno pomocí kukuřice.) U této pozice nejsou žádná pole, kam by se kladly destičky sklizně, takže toto pole se nemůže vyčerpat.

Zde lze získat destičku úrody kukuřice a 4 kukuřice z banku.

Zde můžete získat destičku úrody kukuřice a 5 kukuřic z banku, nebo destičku těžby dřeva a 2 kostičky dřeva.

Zde můžete získat destičku úrody kukuřice a 7 kukuřic z banku, nebo destičku těžby dřeva a 3 kostičky dřeva.

Zde můžete získat destičku úrody kukuřice a 9 kukuřic z banku, nebo destičku těžby dřeva a 4 kostičky dřeva.

Vyberte si libovolnou akci kola Palenque (přitom nemusíte platit dodatečné náklady za použití akce s nižším pořadovým číslem).

Příklad:

Červená stahuje své dělníky z herního plánu. Figurku na pozici 1 ponechá, protože ji chce nechat postoupit na lepší akci. Stáhne figurku z pozice 3, vezme si destičku těžby dřeva a dostane 2 kostičky dřeva. Ráda by ještě získala kukuřici, takže stáhne figurku z pozcie 4, les vypálí a dostane destičku a 7 kukuřic. Za to posune svůj označovací žeton u jednoho z chrámů o jeden stupeň dolů.

Červená by také mohla získat kukuřici, aniž by přitom rozhněvala bohy. Poté, co stáhla dělníka z pozice 3, kdy získala destičku těžby dřeva, se uvolnila destička úrody kukuřice. Červená může stáhnout dělníka z pozice 4, zaplatit 1 kukuřici a využít znovu akci u pozice 3. Zde získá 5 kukuřic z banku, přičemž se citů bohů nedotkne. Získá tak celkem 4 kukuřice (5 mínus 1, kterou musela zaplatit). Mějte však na paměti, že kukuřici musí nejdříve zaplatit, až poté další získá. Musí ji tedy mít k dispozici předem.

Yaxchilan

Hory Yaxchilanu nabízejí různorodé hodnotné suroviny: dřevo z lesů, lomový kámen, zlato z dolů i křišťálové lebky ukryté za vodní clonou vodopádu. Při využití příslušných akcí si vezměte ze všeobecné zásoby:

1 kostičku dřeva.

1 kostičku kamene a 1 kukuřici.

1 kostičku zlata a 2 kukuřice.

1 křišťálovou lebku.

1 kostičku zlata, 1 kámen a 2 kukuřice.

Vyberte si libovolnou akci kola Yaxchilan (přitom nemusíte platit dodatečné náklady za použití akce s nižším pořadovým číslem).

Jak jsme již uvedli výše, je křišťálových lebek ve hře jen 13. Po odebrání poslední nemá akce u pozice 4 žádný význam. Počet ostatních surovin není omezen. Dojdou-li vám ve hře, nahraďte je vhodným předmětem.

Tikal

Tikal je centrem architektury a technického vývoje. Zdejší akce vám umožní stavět budovy a monumenty a postupovat na stupnicích technologického pokroku. S tím jsou však spojeny určité náklady, jež se hradí dřevem, kameny a zlatem.

Postupte o jeden stupeň na libovolné stupnici technologie při zaplacení příslušných kostiček surovin.

Postavte jednu budovu při zaplacení příslušných nákladů.

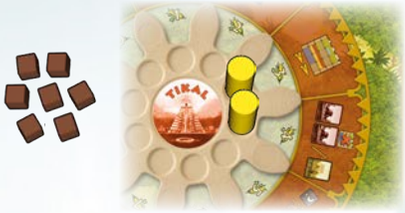
Postupte o 1–2 stupně na stupnicích technologií (přitom 2 stupně mohou být oba na téže stupnici nebo po 1 na dvou různých stupnicích). Za každý posun zaplaťte příslušné kostičky surovin.

Postavte jednu nebo dvě budovy nebo jeden monument při zaplacení příslušných nákladů. Pokud jste již postoupili na nějakou úroveň v technologii architektury (podrobný popis jednotlivých technologií následuje dále), pak příslušný bonus můžete využít jen pro stavbu jedné z obou budov. Vybrat si z nich můžete libovolně. Při stavbě monumentů se technologie neuplatňují.

Postupte o stupeň výše na dvou různých chrámech a zaplaťte za to 1 kostičku surovin (podrobný popis chrámů následuje dále).

Vyberte si libovolnou akci kola Tikal (přitom nemusíte platit dodatečné náklady za použití akce s nižším pořadovým číslem).

Příklad:



Žlutý má větší množství dřeva, které by rád využil, a proto se rozhodne stáhnout oba své dělníky z kola Tikal. Nejprve stáhne dělníka z pozice 3 a postoupí na dvou stupnicích technologií na první úroveň, za což zaplatí 2 dřeva (po jedné za každý posun). Poté stáhne dělníka na pozici 4, což umožňuje stavbu dvou budov, na jejichž postavení má potřebné suroviny. Poté doplní do nabídky budov dvě nové destičky za ty, které postavil.

Poznámka: Žlutý mohl postoupit o dva stupně na jedné stupnici technologie, ale to by mu už nezbylo dost dřeva na postavení obou budov.

Uxmal

Uxmal je obchodním střediskem, kde je možné přinášet oběti bohům a uzavírat různé směnné obchody na trhu.

Postupte o jeden stupeň výše na jednom chrámu a zaplaťte za to 3 kukuřice (podrobný popis chrámů následuje dále).

Vyměňte kukuřici či suroviny v předepsaném poměru libovolněkrát. Tabulka směnných poměrů je vyznačena na herním plánu.

Několik ukázek možných výměn:

Vezměte si ze všeobecné zásoby jednoho dělníka své barvy do ruky. Máte-li již všech šest dělníků, tato akce nemá žádný význam.

Postavte budovu a zaplaťte stavbu kukuřicí. Funguje to podobně jako akce u kola Tikal, ale zde místo kostiček surovin platíte výhradně kukuřicí – 2 kukuřice místo každé požadované kostičky suroviny. Cenu musíte plně zaplatit v kukuřici – suroviny zde použít nelze, ani částečně v kombinaci s kukuřicí.

Provedením této akce nesmíte postavit monument.

Příklad:

Za stavbu kterékoliv z těchto budov zaplatíte 4 kukuřice.

Vyberte si libovolné akční pole kola Palenque, Yaxchilan, Tikal nebo Uxmal a zaplaťte za jeho použití 1 kukuřici. (Náklady zvolené akce musíte platit také.) Touto akcí není možno využít žádné akční pole kola Chichen Itza.

Vyberte si libovolné akční pole kola Uxmal (přitom nemusíte platit dodatečné náklady za použití akčního pole u pozice s nižším pořadovým číslem, pokud si však vyberete pozici 5, musíte specifikovaný náklad 1 kukuřice zaplatit).

Chichen Itza

Chichen Itza je posvátné místo. Sem můžete přinést své křišťálové lebky jako oběť a zajistit si tak přízeň bohů. Každá akce u tohoto kola má místo pro odložení jedné křišťálové lebky. Chcete-li tuto akci využít, musíte zároveň na příslušné místo odložit křišťálovou lebku. Pokud tam již nějaká lebka leží, nemůžete tuto akci využít. To znamená, že každá akce u tohoto kola může být přímo využita pouze jednou za celou hru.

Při využití zdejších akcí získáváte okamžitou výhodu podle místa, kam uložíte lebku, a to:

vyznačené množství vítězných bodů,

postup o jeden stupeň na chrámu vyznačeného božstva,

někde ještě navíc kostičku suroviny podle své volby.

Každé akční pole je zasvěceno jednomu z bohů:

Chaacovi je zasvěcen hnědý chrám vlevo.

Quetzalcóatl má svůj žlutý chrám uprostřed.

Kukulkanovi patří zelený chrám vpravo.

Příklad

Červená hodlá obětovat křišťálovou lebku v Chichen Itza. Stáhne svého dělníka z pozice 7. Potřebuje zlato pro své další plány, proto využije akční pole u pozice 6, za což zaplatí 1 kukuřici. Křišťálovou lebku položí na vyznačené místo akčního pole 6, získá 8 vítězných bodů, posune svůj označovací žeton na zeleném chrámu o stupeň výše a vezme si jednu kostičku suroviny dle své volby, tedy v tomto případě zlato.

Jako ostatní kola, má i Chichen Itza na nejvyšší pozici (10) akci umožňující výběr libovolné akce tohoto kola bez nutnosti platit dodatečné náklady v kukuřici.

Pozice „začínající hráč"

Pozice „začínající hráč" se nachází na herním plánu mezi Palenque a Chichen Itzą. Není-li obsazena, mohou na ni hráči ve svém tahu také umístit figurku dělníka. Tato pozice je považována za pozici s pořadovým číslem 0, takže náklady za postavení figurky na tuto pozici jsou jen dány celkovým počtem figurek, které hráč ve svém tahu umístí.

Umístěním figurky na tuto pozici získáte několik výhod. Tři z nich se projeví na konci kola – ve 3. fázi Posun kalendáře. První z nich však získáte hned po ukončení svého tahu:

Vezměte si všechnu nashromážděnou kukuřici

V každém kole, kdy si žádný z hráčů nezvolí tuto pozici, se na příslušný zub Tzolk'inu umístí jedna jednotka kukuřice. Umístěním figurky na pozici „začínající hráč" získáte právo si všechnu takto nashromážděnou kukuřici vzít. Vezměte si ji, jakmile váš tah skončí (to znamená, že ji nemůžete využít pro placení za umisťování svých dělníků v tomto tahu, ale můžete ji využít při živení svých dělníků, pokud je aktuální kolo dnem výživy – den výživy je popsán dále).

Kromě popsaného získání kukuřice proveďte na konci kola ve fázi Posun kalendáře následující kroky:

Vezměte si svého dělníka zpět do ruky

Nemusíte čekat na tah, kdy budete své dělníky stahovat z herního plánu. Tohoto dělníka dostanete zpět hned na konci kola.

Poznámka: Trochu to připomíná návrat dělníka vytlačeného z kola ven. Toto jsou jediné dva případy, kdy dostanete dělníky zpět, aniž byste ve svém tahu prováděli stahování dělníků z herního plánu.

Předání žetonu začínajícího hráče

Vybere-li si někdo tuto pozici, žeton začínajícího hráče vždy změní majitele. Máte-li ho aktuálně vy, předejte ho hráči po levici (takže dále budete na řadě jako poslední, a to do té doby, než si někdo další vybere pozici „začínající hráč"). Pokud ho nemáte, vezměte si ho od jeho aktuálního držitele a budete nadále přicházet na řadu jako první (opět dokud si tuto pozici někdo nevybere). Jedině tímto způsobem dojde ke změně držitele žetonu začínajícího hráče.

Posun kalendáře

Za normálních okolností se Tzolk'in na konci kola posune o jeden zub. Vy si však můžete vybrat posunout ho o zuby dva. Tuto výhodu však máte pouze s následujícími omezeními:

- Posun o dva zuby nemůžete provést, je-li vaše destička hráče tmavou stranou navrch. Po využití tohoto privilegia otočte svou destičku tmavou stranou navrch, aby bylo vidět, že jste právo posunout Tzolk'in o dva zuby již využili. (Pokud dosáhnete nejvyššího stupně obliby u některého z chrámů, budete moci svoji destičku opět otočit zpět světlou stranou navrch, jak bude podrobně vysvětleno dále v části popisující chrámy.)
- Toto privilegium také nemůžete využít v případě, že byste vytlačili z kola ven nějakého dělníka, který by normálním posunem Tzolk'inu vytlačen nebyl. Jinými slovy, nemůžete Tzolk'in posunout o dva zuby, pokud je nějaká figurka na pozici 6 na menších kolech nebo na pozici 9 kola Chichen Itzą.

I když z výše uvedených důvodů nemůžete posunout Tzolk'in o dva zuby, všechny ostatní výhody vám zůstávají. Posunem Tzolk'inu o dva zuby nemůže dojít k přeskočení dne výživy. Pokud je následující zub označen nálepkou dne výživy, je možné posunout Tzolk'in o dva zuby, ale následující kolo bude dnem výživy namísto zubu přeskočeného.

Příklad:

Zelená umístila svou figurku na pozici „začínající hráč" a nyní je na tahu červená. Rozhodne se stahovat dělníky z plánu. Stáhne-li dělníka z pozice 6, bude moci zelená posunout Tzolk'in na konci kola o dva zuby (červená figurka na pozici 7 jí v tom nezabrání, protože by byla vytlačena z kola ven tak jako tak). Červená se proto rozhodne stáhnout dělníka z pozice 7, aby jeho akce nepropadla, a ponechat dělníka na pozici 6, aby zelená nemohla urychlit posun kalendáře.

Poznámka: V posledním kole hry vám nepřinese žádnou výhodu změna držitele žetonu začínajícího hráče ani zrychlení pohybu kalendáře. Přesto však může mít smysl si tuto pozici vybrat, neboť můžete získat nashromážděnou kukuřici k výživě své populace, a pokud vám nějaká zbude, dostanete za ni na konci hry vítězné body.

Chrámy

Každé ze tří božstev má na herním plánu svůj chrám. Chrámy mají různý počet stupňů.

V průběhu hry můžete postoupit o stupeň výše těmito způsoby:

- Na začátku hry si vyberete destičku počátečního jmění, na které je posun naznačen.
- Provedete příslušnou akci kola Chichen Itzą.
- Provedete akci 1 kola Uxmal.
- Provedete akci 5 kola Tikal.
- Postavíte budovu, která vám příslušný posun umožní.
- Použijete technologii, která vám příslušný posun umožní.

Pokud se smíte posunout výše u chrámu, kde jste již na nejvyšším stupni, nestane se nic.

Poznámka: Akce 1 kola Uxmal vám umožňuje posunout se o stupeň výše na jednom z chrámů, pozice 5 kola Tikal posun o jeden stupeň na dvou libovolných chrámech. V každém případě musíte přitom ještě zaplatit předepsané náklady (3 kukuřice v případě Uxmalu a 1 kostičku suroviny u Tikalu). Žádné z těchto polí vám však neumožňuje zaplatit náklady víckrát a posunout se výše o více stupňů.

Nejvyšší stupeň každého chrámu může být obsazen pouze jediným hráčem. Dostane-li se sem označovací žeton některého z hráčů, nikdo jiný nemůže na nejvyšší stupeň postoupit, dokud příslušný hráč neposune svůj žeton z nějakého důvodu o stupeň dolů. Všechny ostatní stupně chrámů mohou sdílet všichni hráči.

Dosáhnete-li nejvyššího stupně na některém z chrámů, můžete ihned otočit svou destičku opět světlou stranou nahoru. To vám umožní využít privilegium posunout Tzolk'in o dva zuby (jak je popsáno výše) během hry víckrát než jednou. Je-li při dosažení nejvyššího stupně vaše destička již světlou stranou navrch, tato možnost odpadá – nekumuluje se nějak na příště.

Rozhněvání bohů

Určité vaše kroky mohou bohy rozzlobit, ale přesto je možná budete chtít provést, protože budete potřebovat kukuřici. Rozhněváte-li bohy, vyberte si jeden z chrámů a posuňte na něm svůj označovací žeton o stupeň dolů. To nemůžete udělat u chrámu, kde jste již na nejnižším stupni.

Pálení lesa

Na akcích 3, 4 a 5 kola Palenque můžete pálit les, kdy odhodíte destičku těžby dřeva a vezmete si rovnou destičku úrody kukuřice ležící pod ní. Bohové nevidí pálení lesa rádi, proto musíte na jednom z chrámů posunout svůj žeton o stupeň dolů. Jste-li již na nejnižším stupni na všech chrámech, nesmíte les pálit vůbec.

Žebrání o kukuřici

Jak bylo zmíněno v úvodu pravidel, máte-li na začátku svého tahu 2 nebo méně kukuřice, můžete si doplnit jejich počet z banku na 3. Vaše pošetilost bohy rozhněvá a musíte posunout svůj žeton na jednom z chrámů o stupeň dolů. Jste-li již na nejnižším stupni na všech chrámech, nemůžete ani žebrat o kukuřici.

Výjimka v obzvláště mimořádném případě: Nemáte-li na začátku svého tahu žádnou figurku na herním plánu, nemáte dost kukuřice na umístění ani jednoho dělníka, a přitom jste na nejnižším stupni na všech chrámech, bohové se nad vámi ustrnou. Smíte umístit jednoho svého dělníka na dostupnou pozici s nejnižšími náklady a do banku odevzdáte veškerou svou kukuřici, kterou právě vlastníte.

Budovy a monumenty

Stavíte-li budovu nebo monument, vezmete si zvolenou destičku z nabídky na herním plánu a položíte ji před sebe na stůl.

Budovy

Postavíte-li budovu, na konci svého tahu doplníte novou do nabídky. Přitom doplňujete budovu té epochy, která právě probíhá. Pokud jsou již všechny budovy příslušné epochy v doplňovacím sloupečku spotřebovány, necháte místo ve výloze prázdné.

Na konci první epochy (v polovině hry, poté co všichni živili své dělníky) odstraníte z herního plánu všechny zbývající budovy první epochy a vyložíte místo nich 6 budov druhé epochy. Po zbytek hry budete budovy doplňovat z tohoto sloupečku.

Některé budovy poskytují jednorázový bonus, jiné, zvané farmy, poskytují bonus při každém živení dělníků po zbytek hry.

Budovy jednorázového použití

Správní budovy

Hrobky

Svatyně

Postavíte-li některou z těchto budov, získáte všechny bonusy podle znázorněných piktogramů. V příloze naleznete jejich vysvětlení.

Příklad:

Postavíte-li tuto budovu, posunete se o stupeň výše na všech chrámech a ještě získáte 3 vítězné body.

Farmy

Farma poskytuje výhodu při živení populace.

Jeden z vašich dělníků nepotřebuje žádnou kukuřici.

Tři z vašich dělníků nepotřebují žádnou kukuřici.

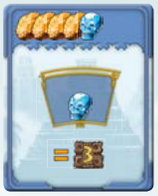
Každý z vašich dělníků potřebuje o 1 kukuřici méně. Postavíte-li dvě tyto budovy, nepotřebuje ve dnech výživy žádnou kukuřici žádný z vašich dělníků.

Není možné, aby dělník potřeboval méně než 0 kukuřic.

Příklad:

Během dne výživy zaplatí tato hráčka 3 kukuřice. Dva z jejích dělníků nepotřebují žádnou kukuřici a ostatním stačí každému jedna.

Monumenty



Monumenty se vykládají na herní plán jen na začátku hry. Postavíte-li nějaký, žádný nový za něj nedoplňujte.

Monumenty mají význam pouze při závěrečném vyhodnocení na konci hry. Význam každého z nich je dán vyobrazeným piktogramem, jejichž úplný seznam naleznete v příloze.

Můžete postavit více monumentů.

Všimněte si, že postavit monument můžete jenom akcí 4 na kole Tikal a na tuto stavbu se technologie nevztahují.

TECHNOLOGIE

Technologie přinášejí trvalé výhody při provádění určitých akcí. Na herním plánu jsou vyznačeny čtyři stupnice technologií, každá má počáteční pole, tři úrovně pokroku a pole dodatečného jednorázového bonusu.

Dosáhnete-li třetí úrovně příslušné technologie, dále postoupit nemůžete. Provedením akce, která by vám umožnila postup na vyšší úroveň, získáte místo toho jednorázový bonus. Tento bonus můžete získat vícekrát během hry. Umožní-li vám nějaká akce postup o dva stupně (viz akce 3 u kola Tikal), můžete bonus získat dvakrát i během téhož tahu.

Každý druh technologie se vztahuje k určitým akcím. Barva pozadí polí stupnice technologie se shoduje s barvou pozadí akcí, které ovlivňuje. Jste-li již na vyšším stupni technologického pokroku, máte nárok i na výhody spojené se všemi nižšími stupni příslušné technologie.

Zemědělství

Vezměte si o 1 kukuřici navíc vždy, když provádíte sklizeň kukuřice z džungle (akce pozic 2, 3, 4 a 5 kola Palenque, nikoliv však pozice 1).

Vezměte si o 2 kukuřice navíc vždy, když provádíte sklizeň kukuřice z džungle (akce pozic 2, 3, 4 a 5 kola Palenque, nikoliv však pozice 1).

Vezměte si kukuřici i v případě, že na polích není k dispozici destička úrody kukuřice (akce pozic 2, 3, 4 a 5 kola Palenque). Pokud destička k dispozici je, vezměte si ji. Vezměte si o 1 kukuřici více také při rybaření (akce 1 kola Palenque).

Postupte o 1 stupeň výše u libovolného chrámu.

Poznámka: Vzhledem k tomu, že výhody technologií jsou kumulativní, dostane hráč na třetí úrovni této stupnice při sklízení o 3 kukuřice více, a může ji sklízet i tehdy, když na příslušném akčním poli není vidět destička úrody kukuřice (tj všechny destičky úrody jsou schovány pod lesem, nebo tam již žádná není).

Dobývání surovin

Vezměte si o 1 dřevo více vždy, když dostáváte dřevo v Yaxchilanu (akce 1) nebo Palenque (akce 3, 4 nebo 5).

Vezměte si o 1 zlato více vždy, když dostáváte zlato v Yaxchilanu (akce 3 nebo 5).

Vezměte si o 1 kámen více vždy, když dostáváte kámen v Yaxchilanu (akce 2 nebo 5).

Obdržíte 2 kostičky surovin dle své volby.

Poznámka: Kostičku suroviny navíc získáte jen tehdy, když dostáváte surovinu téhož typu. Nemůžete dostat dřevo navíc u akcí, kdy sklízíte kukuřici u kola Palenque, nebo když provádíte akci 2 kola Yaxchilan.

Poznámka: Technologie tohoto typu ovlivňuje jen akce u kol Yaxchilan a Palenque. Surovinu navíc nedostanete, když získáváte suroviny jiným způsobem (například pomocí budovy, při získání odměny věrných v chrámech či na trhu).

Architektura

Vezměte si 1 kukuřici, kdykoliv stavíte budovu (akce 2 a 4 kola Tikal a akce 4 kola Uxmal).

Stavíte-li budovu prováděním akcí u kola Tikal (akce 2 nebo 4), můžete zaplatit o jednu vámi zvolenou surovinu méně.

Stavíte-li budovu pomocí akce 4 u kola Uxmal, můžete zaplatit o 2 kukuřice méně.

Získáváte 2 vítězné body, kdykoliv stavíte budovu (akce 2 a 4 kola Tikal a akce 4 kola Uxmal).

Získáváte 3 vítězné body.

Poznámka: Jak již bylo zmíněno v popisu akcí kola Tikal, pokud akcí u pozice 4 stavíte budovy dvě, výhody této technologie lze použít jen při stavbě jedné z nich. Náklady případně stavěné druhé budovy musíte uhradit plně a nezískáte ani kukuřici či vítězný bod navíc. Výhody této technologie se nevztahují na stavbu monumentů.

Teologie

Stahujete-li svého dělníka z nějaké pozice kola Chichen Itza, můžete provést akci s pořadovým číslem o jedna vyšším. Nemusíte za to platit žádnou kukuřici navíc.

Vezměte si o 1 křišťálovou lebku více, kdykoliv ji dostáváte provedením akce 4 kola Yaxchilan. Při zisku křišťálové lebky jiným způsobem si žádnou navíc vzít nemůžete.

Po provedení akce v Chichen Itza můžete zaplatit jednu libovolnou kostičku suroviny a postoupit o jeden stupeň výše na libovolném chrámu (pokud jste provedením akce právě nějakou kostičku suroviny získali, můžete ji hned pro tento účel použít).

Vezměte si 1 křišťálovou lebku ze všeobecné zásoby.

DEN VÝŽIVY

Den výživy je kolo hry, ve kterém musíte živit své dělníky. V jedné partii hry jsou celkem čtyři dny výživy.

Čtyři zuby Tzolk'inu jsou označeny nálepkami. Natočíli se Tzolk'in tak, že šipka na herním plánu ukazuje na některý z označených zubů (nebo byl takový zub právě přeskočen v důsledku posunu Tzolk'inu o dva dny dle privilegia spojeného s pozicí „začínající hráč"), je další kolo dnem výživy. Čísla na zubech Tzolk'inu udávají, kolik kol ještě zbývá do příštího dne výživy.

Poznámka: První kolo hry není dnem výživy, i když šipka na herním plánu ukazuje na označený zub. Tento zub bude dnem výživy až na konci hry, kdy Tzolk'in završí úplnou obrátku o celé kolo.

Den výživy probíhá jako každé jiné kolo, až na to, že po odehrání tahů všech hráčů se před posunutím kalendáře provedou následující činnosti (pomůckou vám budou destičky hráčů):

Živení dělníků

Za každého svého dělníka ve hře (tj. v ruce nebo na herním plánu) zaplaťte do banku po 2 kukuřicích.

Musíte vyživit všechny své dělníky, nakolik vám vaše zásoby kukuřice dovolí. Za každého dělníka, kterého nemůžete plně vyživit, ztrácíte 3 vítězné body.

Není možné živit dělníka napůl – do polosyta. Máte-li například 3 dělníky a 5 kukuřic, musíte utratit 4 kukuřice na vyživení dvou dělníků, 1 kukuřice vám zbude a přijdete o 3 vítězné body. Posunete svůj bodovací žeton na stupnici bodování o 3 políčka dozadu, a to podle potřeby i do záporných hodnot.

Určité budovy zvané „farmy" vám umožní utratit při živení dělníků méně kukuřice – viz dále odstavec popisující jednotlivé budovy.

Výměna nabídky základních budov

Uprostřed hry dojde k výměně budov v nabídce.

Po druhém dnu výživy, poté, co vyživíte své dělníky, odstraňte z herního plánu všechny zbylé budovy první epochy (můžete je vrátit do krabice) a vyložte místo nich 6 destiček budov druhé epochy. Monumentů se tento krok nijak netýká, jakož ani budov, které dosud v průběhu hry hráči postavili.

Odměna věrných

Je-li živení dělníků u konce, odmění bohové své věrné vyznavače. Odměna má podobu různých surovin nebo vítězných bodů, podle toho, jedná-li se o den výživy uprostřed epochy, nebo na jejím konci.

Den výživy uprostřed epochy

Dny výživy označené na Tzolk'inu oranžovou nálepkou nastanou uprostřed každé z obou epoch – po jedné čtvrtině a po třech čtvrtinách hry. V těchto fázích dostanou hráči suroviny a křišťálové lebky.

Co dostanete, to záleží na tom, na jakém stupni každého chrámu se nachází váš označovací žeton. Odměnou je surovina či lebka vyobrazená na stupni odpovídajícím vaší pozici, jakož i na všech nižších stupních téhož chrámu.

Poznámka: Pokud již v obecné zásobě není dostatek křišťálových lebek pro všechny hráče, kteří by měli nějakou dostat, nedostane lebku nikdo.

Příklad:

Červená dostane 1 kámen, 2 dřeva a 1 lebku. Modrý dostane 2 kameny a 2 dřeva. Žlutý dostane 2 kameny.

Den výživy na konci epochy

Dny označené tyrkysovou nálepkou nastanou na konci každé epochy – v polovině a na konci hry. V těchto fázích dostanou hráči vítězné body.

- Na každém stupni je číslem označen celkový počet vítězných bodů, které za příslušný chrám hráč dostane podle toho, kde se nachází jeho označovací žeton. Všimněte si, že na nejnižším stupni vítězné body ztrácíte.
- Hráč, který je na příslušném chrámu nejvýše, dostane navíc ještě prémii. Hodnota prémie je uvedena v rámečcích nad obrázkem každého chrámu. Číslo uvedené níže vlevo udává prémii v první epoše, číslo výše vpravo udává prémii v druhé epoše. V případě shody více nejvýše postavených hráčů na chrámu dostanou všichni z nich poloviční prémii.

Příklad: V situaci znázorněné na předchozím obrázku by na konci první epochy získali hráči následující počet vítězných bodů:

Červená: 16 vítězných bodů (2 + 0 + 9 za jednotlivé stupně, prémii 4 za nejvyšší pozici na zeleném chrámu a 1 bod jako poloviční prémii za sdílené první místo na žlutém chrámu).

Modrý: 15 vítězných bodů (6 + 0 + 5 za jednotlivé stupně, poloviční prémii 3 za sdílené první místo na hnědém chrámu a 1 za sdílené první místo na žlutém chrámu).

Žlutý: 7 bodů (6 + 0 – 3 za stupně, 3 za sdílené první místo na hnědém chrámu a 1 za podíl na prvním místě na žlutém chrámu).

Jednalo-li by se o druhou epochu, zisk bodů by byl následující:

Červená: 18 vítězných bodů (2 + 0 + 9 za jednotlivé stupně, prémii 4 za nejvyšší pozici na zeleném chrámu a 3 body jako poloviční prémii za sdílené první místo na žlutém chrámu).

Modrý: 15 vítězných bodů (6 + 0 + 5 za jednotlivé stupně, poloviční prémii 1 za sdílené první místo na hnědém chrámu a 3 za sdílené první místo na žlutém chrámu).

Žlutý: 7 bodů (6 + 0 – 3 za stupně, 1 za sdílené první místo na hnědém chrámu a 3 za podíl na prvním místě na žlutém chrámu).

KONEC HRY

Hra končí po uplynutí čtvrtého dne výživy. Posvátný kalendář Tzolk'in dokončil úplnou obrátku. Hráči převedou všechny své zbylé zdroje na vítězné body a vyhodnotí své monumenty. Po sečtení celkového skóre je vyhlášen vítěz – hráč, který dosáhl nejvyššího počtu vítězných bodů.

V případě shody je vítězem ten z hráčů, kdo má dosud na herním plánu více svých dělníků. Trvá-li shoda i nadále, je vítězů více.

Esoterická poznámka: Technicky vzato se Tzolk'in po ukončení posledního dne výživy před konečným sčítáním bodů ještě jednou posune o jeden zub. To by případně mohlo vytlačit z kola ven některého z dělníků, což by mohlo rozhodnout v případě remízy.

Závěrečné vyhodnocení

Přesný postup při počítání vítězných bodů na konci hry:

1. Převeďte všechny suroviny na kukuřici podle tabulky směnných obchodů na herním plánu.
2. Za každou kukuřici získáte ¼ vítězného bodu.
3. Za každou křišťálovou lebku, která vám zbyla, získáte 3 vítězné body.
4. Vyhodnoťte zisk bodů za své monumenty.

Tabulka připomínající tento postup je uvedena v levém dolním rohu herního plánu.

PODROBNÝ PŘEHLED PRŮBĚHU JEDNOHO KOLA HRY

1. TAHY HRÁČŮ. První je na řadě začínající hráč, ostatní po něm ve směru hodinových ručiček. Tah hráče probíhá v souslednosti těchto kroků:
   a. Žebrání o kukuřici. Máte-li jen dvě a méně kukuřice, můžete si kukuřici doplnit do tří. To rozhněvá bohy.
   b. Musíte si vybrat jednu z následujících dvou možností:
      I. Umístit na herní plán libovolný počet dělníků z ruky. Dělníka umisťujeme vždy na nejnižší volnou pozici zvoleného kola. Náklady na umístění dělníka závisejí:
         1. na celkovém počtu dělníků umisťovaných v tomto kole dle tabulky uvedené na destičce hráče;
         2. na pozici, kam je ten který dělník umístěn.
      II. Stáhnout libovolný počet dělníků z herního plánu, a to jednoho po druhém. Za každého stahovaného dělníka vyberete jednu z následujících možností:
         1. provedete akci u pozice, kterou stahovaný dělník právě zaujímal;
         2. nebo provedete akci téhož kola s nižším pořadovým číslem, přičemž zaplatíte po jedné kukuřici za každý krok zpět;
         3. nebo neprovedete žádnou akci.
   c. Pokud hráč ve svém tahu postavil nějakou budovu, doplní nabídku budov příslušné epochy na herním plánu.
   d. Umístil-li hráč figurku na pozici „začínající hráč", vezme si kukuřici nashromážděnou na zubech Tzolk'inu.
2. ŽIVENÍ DĚLNÍKŮ A ODMĚŇOVÁNÍ VĚRNÝCH. Tato fáze probíhá pouze ve dnech výživy.
   a. Musíte zaplatit po 2 kukuřicích za každého dělníka ve hře. Za každého dělníka, kterého nedokážete vyživit, ztrácíte 3 vítězné body. Hráči můžou mít díky tomu i záporné skóre.
   b. Pokud právě skončila první epocha, odhoďte všechny budovy první epochy z nabídky na herním plánu a vyložte nových 6 destiček budov druhé epochy.
   c. Hráči obdrží odměnu podle svého postavení na každém z chrámů. Chrámy jsou vyhodnoceny postupně jeden po druhém.
      I. Uprostřed epochy (oranžové dny výživy) dostávají hráči suroviny a křišťálové lebky vyobrazené vlevo na stupních chrámů, a to na aktuálním stupni a všech nižších.
      II. Na konci epochy (tyrkysové dny výživy) dostávají hráči vítězné body.
         1. Počet bodů je znázorněn vpravo na každém stupni, hráči dostanou body jen podle aktuálního stupně (nikoliv stupňů nižších).
         2. Hráč s nejlepším postavením na každém z chrámů dostane ještě navíc prémii – číslo nad chrámem níže vlevo uvádí prémii v první epoše, číslo výše vpravo prémii v druhé epoše. V případě shody dostanou všichni podílející se hráči poloviční prémii.
3. POSUN KALENDÁŘE.
   a. Pokud si v aktuálním kole nikdo nevybral pozici „začínající hráč",
      I. položte 1 kukuřici na aktuální zub Tzolk'inu,
      II. posuňte Tzolk'in o 1 zub dále.
   b. Pokud si některý z hráčů pozici „začínající hráč" vybral,
      I. vezme si svou figurku z této pozice zpět do ruky,
      II. vezme si žeton začínajícího hráče od jeho dosavadního držitele, nebo, pokud ho již měl sám, odevzdá ho soupeři po levici,
      III. posune Tzolk'in o jeden zub. Má-li svou destičku světlou stranou navrch, může posunout Tzolk'in o dva zuby, pokud posunem o druhý zub nevytlačí nějakou figurku z kola ven. Po využití tohoto privilegia otočí svou destičku tmavou stranou nahoru.

PŘÍKLAD: PRVNÍ DVĚ KOLA

Hraje se první kolo hry a zelená je začínající hráčka. Ve svém tahu plánuje položit dělníka na pozice 0 na kolech Tikal a Yaxchilan, aby je mohla v příštím kole stáhnout. Umístění by ji stálo 1 kukuřici. Umístění i třetího dělníka na pozici 0 kola Palenque by stálo jenom dodatečné 2 kukuřice a v dalším tahu by tím Zelená získala 3 kukuřice. Zelená tedy umístí všechny 3 své dělníky na pozice 0 tří různých kol a zaplatí 3 kukuřice.

Nyní je na tahu modrý. Umístí 2 dělníky na pozice 1 a 2 kola Palenque, za což zaplatí 4 kukuřice. Rád by umístil i svého třetího dělníka na Palenque, ale na něj už nemá dostatek kukuřice.

Dále hraje červená. Umístí své 2 dělníky na pozice 1 a 2 Yaxchilanu a třetího na pozici 1 Tikalu. Za své tři dělníky zaplatí 7 kukuřic.

Nakonec žlutý umístí jednoho svého dělníka na pozici 2 na kole Tikal a druhého na začínajícího hráče. Zaplatí 3 kukuřice.

Tím končí první kolo, žlutý dostane žeton začínajícího hráče. Může pootočit kalendář o 2 zuby, ale má jenom jednoho dělníka na kolech. Proto pootočí Tzolk´in jenom o 1 zub.

Žlutý je nový začínající hráč. Umístí své dva dělníky na pozice 0 a 4 kola Palenque a zaplatí 5 kukuřic.

Zelená má všechny dělníky na kolech, proto musí alespoň jednoho stáhnout. Zelená stáhne dva z nich. Nejdříve získá 1 dřevo za dělníka z akce 1 Yaxchilan, poté stáhne dělníka z akce 1 Tikal a postoupí na první stupeň na technologii Zemědělství. Kdyby teď stáhla i dělníka z Palenque, dostala by 3 kukuřice. Právě získaný stupeň technologie jí přinese užitek, vydrží-li ještě alespoň jedno kolo na Palenque.

Modrý místo stahování dělníků volí druhou možnost a umístí svého posledního dělníka na pozici 0 na kolo Tikal, což je bezplatné.

Červená musí některé dělníky stáhnout. Rozhodne se stáhnout jenom jednoho, který jí přinese 1 zlato a 2 kukuřice.

Vzhledem k tomu, že nikdo nezvolil pozici začínajícího hráče, na konci tohto kola se položí 1 kukuřice na aktuální zub Tzolk´inu.

Autoři hry
Daniele Tascini & Simone Luciani

Ilustrace: Milan Vavroň

Grafika a sazba: Filip Murmak, František Horálek

Překlad: Karel Vlasák

Korektury: Monika Dillingerová

Hlavní testeři: Petr Murmak, Vít Vodička

TESTEŘI: Kreten, Vítek, Vlaada, Filip, Paul, Vladimír, Jirka Bauma, Flygon, Plema, Petr, Tomáš, Markéta, dilli, Miloš, Yuri, Jurri, David, Rumun, Monika, Filip Neduk, Aska Dytko, Ido Traini, Simone Tascini a přátelé z Tempio di Kurna, Tom Rosen, Jennifer Geske, Bryan Bowe, Curt Churchill a mnoho dalších z Gathering of Friends, Podmitrov, Festival Fantazie a jiných herních akcí.

ZVLÁŠTNÍ PODĚKOVÁNÍ: Antoniovi Petrellimu za úžasné nápady ve stadiu vývoje a Paulu Groganovi za nekonečnou podporu a entuziasmus.

Czech Games Edition

© Czech Games Edition, říjen 2012
www.CzechGames.com

MINDOK

Distributor pro ČR a SR: MINDOK s. r. o., Korunní 104, 101 00, Praha 10
www.mindok.cz

Význam symbolů uvedených na destičkách počátečního jmění

Vezměte si 6 kusů kukuřice.

Vezměte si 2 kostičky dřeva.

Vezměte si 1 kámen.

Vezměte si 1 zlato.

Vezměte si 1 křišťálovou lebku.

Získáváte 2 vítězné body.

Vezměte si jednoho svého dělníka ze všeobecné zásoby do ruky.

Postupte zdarma o jednu úroveň dále na stupnici technologie Zemědělství.

Postupte zdarma o jednu úroveň dále na stupnici technologie Dobývání surovin.

Postupte zdarma o jednu úroveň dále na stupnici technologie Architektura.

Postupte zdarma o jednu úroveň dále na stupnici technologie Teologie.

Postupte zdarma o jednu úroveň dále na stupnici libovolné technologie.

Postupte zdarma o dvě úrovně dále na stupnici libovolné technologie nebo o jednu úroveň dále na dvou různých stupnicích.

Postupte o 1 stupeň výše na hnědém chrámu.

Postupte o 1 stupeň výše na žlutém chrámu.

Postupte o 1 stupeň výše na zeleném chrámu.

Postupte o 1 stupeň výše na libovolném chrámu.

Můžete postavit jednu budovu (jako byste prováděli akci u pozice 2 kola Tikal).

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

Při zaplacení 1 kukuřice můžete provést libovolnou akci kol Palenque, Yaxchilan, Tikal nebo Uxmal.

Jeden z vašich dělníků nepotřebuje žádnou kukuřici.

Každý z vašich dělníků potřebuje o 1 kukuřici méně. Postavíte-li dvě tyto budovy, nepotřebuje ve dnech výživy žádnou kukuřici žádný z vašich dělníků.

Monumenty

Získáváte 4 vítězné body za každou svou postavenou hrobku (šedý rámeček). Tento monument se také počítá.

Získáváte 2 vítězné body za každou svou postavenou budovu nebo monument.

Získáváte vítězné body za každý postavený monument, bez ohledu na to, kdo jej postavil (tento monument se také počítá). Počet získaných vítězných bodů závisí na počtu hráčů – 6 při hře ve dvou, 5 ve třech a 4 ve čtyřech hráčích.

Získáváte 4 vítězné body za každou destičku úrody kukuřice, kterou jste ve hře získali.

Získáváte 4 vítězné body za každou destičku těžby dřeva, kterou jste ve hře získali (při pálení lesa destičku získat nelze).

Získáváte 4 vítězné body za každou svou postavenou správní budovu (zelený rámeček). Tento monument se také počítá.

Získáváte body za své dělníky ve hře: 0 za tři dělníky, 6 za čtyři, 12 za pět a 18 za všech šest dělníků.

Získáváte 3 vítězné body za každou úroveň technologie, kterou jste dosáhli (označovací žeton na výchozím poli platí za 0 bodů).

Získáváte vítězné body za počet technologií, v nichž jste dosáhli třetí úrovně: 9 za jednu technologii, 20 za dvě, 33 za tři nebo za všechny čtyři technologie.

Získáváte 4 vítězné body za každou svou postavenou svatyni (modrý rámeček). Tento monument se také počítá.

Zvolte si jeden z chrámů, spočítejte počet stupňů, o něž převyšujete výchozí stupeň. Za každý stupeň získáváte 3 vítězné body. Za příklad uvedený na monumentu byste tedy získali 12 bodů.

Na každém chrámu získáte počet vítězných bodů za aktuální stupeň, na němž se nacházíte (jinými slovy, získáte stejný počet bodů jako při vyhodnocování chrámů na konci epochy, ale ne prémii za první místo).

Získáváte 3 vítězné body za každou křišťálovou lebku uloženou u kola Chichen Itza, bez ohledu na to, kdo ji tam dal.