

DANIELE TASCINI SIMONE LUCIANI

TZOLK'IN

THE MAYAN CALENDAR

Στο κέντρο του ταμπλό δεσπόζει το ημερολόγιο των Μάγιας, το οποίο αποτελείται από ένα μεγάλο κεντρικό γρανάζι, το οποίο συνδέεται με 5 μικρότερα, τα οποία αντιστοιχούν σε 5 σημαντικές περιοχές του πολιτισμού των Μάγιας (Πολένκ, Ουξιάλ, Τικάλ, Γιατσιλάν και Τσίτσεν 'Ιτσα). Οι παίκτες αναλαμβάνουν τους ρόλους φυλών των Μάγιας.

Στο ταμπλό εμφανίζονται οι διάφορες ενέργειες που θα ωφελήσουν τη φυλή σας. Στη σειρά σας είτε θα τοποθετήσετε εργάτες στα γρανάζια, ή θα πάρετε πίσω τους εργάτες που είχαν τοποθετηθεί νωρίτερα, εκτελώντας αντίστοιχες της θέσης τους ενέργειες.

Αφού όλοι οι παίκτες παίξουν στη σειρά τους, το γρανάζι Τζόλκιν προχωράει μια μέρα, μετακινώντας ταυτόχρονα και τους εργάτες των μικρότερων γραναζιών μια θέση μπροστά, αλλάζοντας τις ενέργειες που μπορούν να εκτελέσουν.

Το Καλαμπόκι είναι το βασικό εμπόρευμα, είτε σαν φαγητό για το λαό σας ή σαν νόμισμα. Οι ενέργειες σας επιτρέπουν να παράγετε φαγητό, να συλλέξετε πόρους, να κατασκευάσετε κτίρια και να αναπτύξετε τεχνολογίες. Μερικές ενέργειες ευχαριστούν τους θεούς, ενώ άλλες τους δυσαρεστούν. Σημειώνετε τη σχέση σας με τους θεούς (Κουετζακόατλ, Κουκουλκάν και Σάακ) στους τρεις ναούς του ταμπλό. Οι πιο αφοσιωμένες φυλές κερδίζουν τις μεγαλύτερες ανταμοιβές από τους θεούς.

Οι θεοί προσφέρουν πόντους δύο φορές στη διάρκεια του παιχνιδιού. Μπορείτε επίσης να κερδίσετε πόντους κατασκευάζοντας συγκεκριμένα κτίρια ή προσφέροντας κρυστάλλινα κρανία στην Τσίτσεν 'Ιτσα. Το παιχνίδι τελειώνει μετά από μια πλήρη στροφή του γραναζιού Τζόλκιν. Οι υπόλοιποι πόροι σας μετατρέπονται σε πόντους, και επίσης προσθέτετε τους πόντους από συγκεκριμένα μνημεία. Ο παίκτης με τους περισσότερους πόντους στο τέλος του παιχνιδιού είναι ο νικητής.

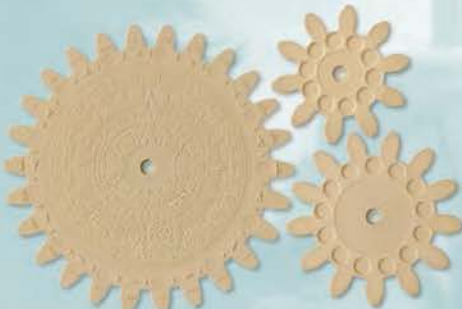
ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΤΑΜΠΛΟ

αποτελούμενο από 4 κομμάτια



6 ΓΡΑΝΑΖΙΑ ΣΕ ΔΙΑΦΟΡΑ ΜΕΓΕΘΗ



1 ΦΥΛΛΟ ΜΕ ΑΥΤΟΚΟΛΛΗΤΑ



6 ΠΛΑΣΤΙΚΟΙ ΣΥΝΔΕΤΗΡΕΣ



24 ΕΡΓΑΤΕΣ ΣΕ 4 ΧΡΩΜΑΤΑ

(6 για κάθε παίκτη)



28 ΚΥΚΛΙΚΟΙ ΔΕΙΚΤΕΣ ΣΕ 4 ΧΡΩΜΑΤΑ

(7 για κάθε παίκτη)



4 ΔΕΙΚΤΕΣ ΣΚΟΡ ΣΕ 4 ΧΡΩΜΑΤΑ

(1 για κάθε παίκτη)



65 ΞΥΛΙΝΟΙ ΚΥΒΟΙ

για τους πόρους (ξύλο, πέτρα και χρυσό)



13 ΚΡΥΣΤΑΛΙΝΑ ΚΡΑΝΙΑ

από πλαστικό



65 ΔΕΙΚΤΕΣ ΚΑΛΑΜΠΟΚΙΟΥ ΜΕ ΑΞΙΕΣ 1 ΚΑΙ 5



28 ΠΛΑΚΙΔΙΑ ΣΥΓΚΟΜΙΔΗΣ

(16 Πλακίδια Συγκομιδής Καλαμποκιού και 12



Πλακίδια Συγκομιδής Ξύλου)

21 ΠΛΑΚΙΔΙΑ ΑΡΧΙΚΗΣ ΠΕΡΙΟΥΣΙΑΣ



13 ΜΝΗΜΕΙΑ



32 ΚΤΙΡΙΑ ΧΩΡΙΣΜΕΝΑ ΣΕ 2 ΕΠΟΧΕΣ



4 ΚΑΡΤΕΣ ΠΑΙΚΤΩΝ ΔΙΠΛΗΣ ΟΥΗΣ ΣΕ 4 ΧΡΩΜΑΤΑ



1 ΔΕΙΚΤΗΣ ΑΡΧΙΚΟΥ ΠΑΙΚΤΗ



ΥΛΙΚΑ

Μερικά κομμάτια αναπαριστούν συγκεκριμένα υλικά τα οποία αντιστοιχούν στα εξής εικονίδια:



Υπάρχουν ακριβώς 13 κρανία στο παιχνίδι. Όταν αποκτηθεί και το 13ο κρανίο του αποθέματος, κανείς άλλος παίκτης δεν μπορεί να πάρει άλλα κρανία.

Σε σπάνιες περιπτώσεις μπορεί να εξαντληθούν κι άλλα κομμάτια. Αν συμβεί κάτι τέτοιο, αντικαταστήστε τα επιπλέον κομμάτια που χρειάζεστε με κάτι άλλο.

ΠΡΙΝ ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

ΧΑΡΤΟΝΕΝΙΑ ΠΛΑΙΣΙΑ

Αφαιρέστε προσεκτικά τα κομμάτια από τα χαρτονένια πλαίσια.

ΤΑΜΠΛΟ

Προσαρμόστε τα γρανάζια στο ταμπλό χρησιμοποιώντας τους πλαστικούς συνδετήρες. Προσέξτε να τοποθετήσετε κάθε γρανάζι στη σωστή θέση, όπως φαίνεται στην εικόνα στηριγμάτος. Υπάρχουν 3 διαφορετικά μεγέθη.



ΑΥΤΟΚΟΛΛΗΤΑ

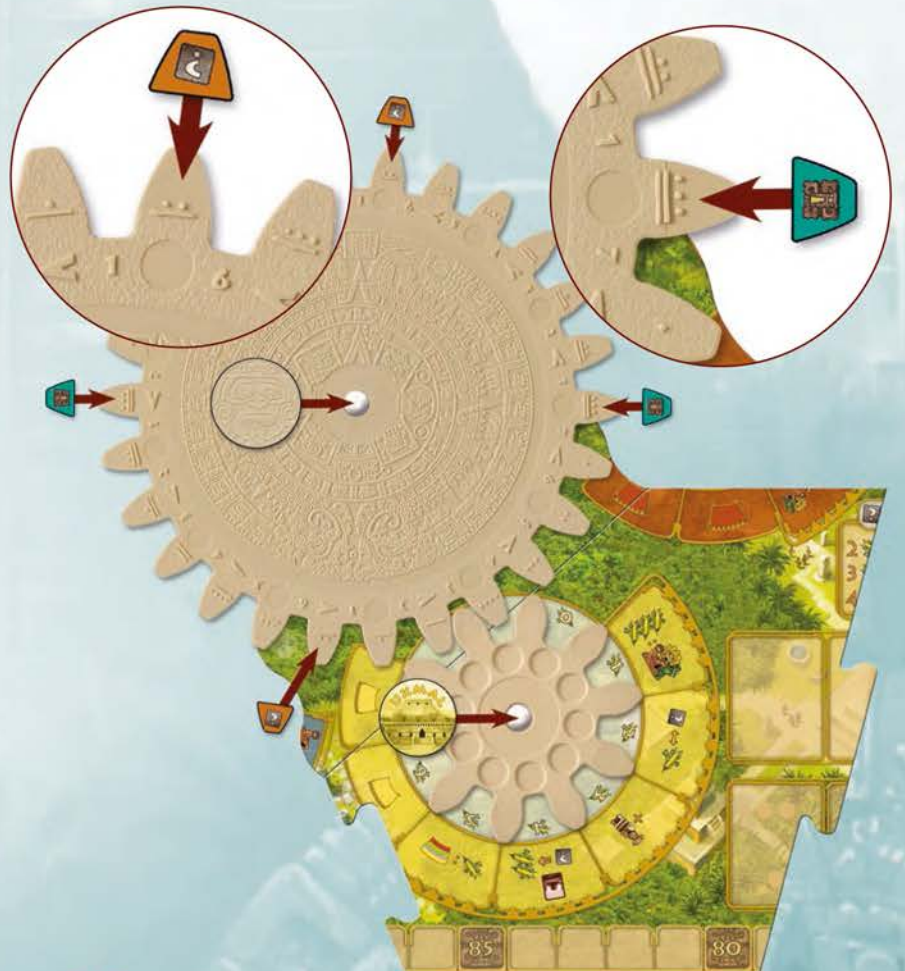
Αφού προσαρμόσετε τα γρανάζια, τοποθετήστε πάνω τους τα αντίστοιχα αυτοκόλλητα.

Τοποθετήστε τα 4 αυτοκόλλητα που αντιστοιχούν στις Ημέρες Ταξιδιού στα σωστά δόντια του γραναζιού Τζόλιν, όπως στο σχέδιο.

Σημείωση: Το ταμπλό είναι σχεδιασμένο έτσι ώστε να μη χρειάζεται να αφαιρέτε τα γρανάζια μετά το παιχνίδι. Τα κομμάτια χωράνε στο κουτί και το ταμπλό μπορεί να ξαναδημιουργηθεί με τα γρανάζια τοποθετημένα. Μην ανησυχείτε για την τοποθέτηση των αυτοκόλλητων πάνω από τους συνδετήρες.

ΣΥΝΑΡΜΟΛΟΓΩΝΤΑΣ ΤΟ ΤΑΜΠΛΟ

Αφού προσαρμόσετε τα γρανάζια, τοποθετήστε τα αυτοκόλλητα πάνω τους. **ΣΥΝΔΕΣΤΕ ΤΑ ΚΟΜΜΑΤΙΑ ΤΟΥ ΤΑΜΠΛΟ ΜΕ ΤΗΝ ΠΑΡΑΚΑΤΩ ΣΕΙΡΑ ΓΙΑ ΝΑ ΜΗΝ ΚΑΝΕΤΕ ΖΗΜΙΑ.**



ΠΡΙΝ ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Τοποθετήστε το ολοκληρωμένο ταμπλό στο κέντρο του τραπεζιού. Αφήστε τα υπόλοιπα κομμάτια πάνω ή γύρω του όπως απεικονίζεται. Το σχέδιο στα δεξιά δείχνει το στήσιμο για παιχνίδι 4 παικτών. Για τις διαφορές του παιχνιδιού 2 και 3 παικτών, συμβουλευτείτε τη στήλη της επόμενης σελίδας.



ΑΠΟΘΕΜΑ

Τοποθετήστε τα ξύλα, τις πέτρες, τον χρυσό, τα κρανία και τους αχρησιμοποίητους εργάτες σε ένα γενικό απόθεμα, ευκολα προσβάσιμο. Το απόθεμα καλαμποκιού, τοποθετείται στο κέντρο του γραναζού Τζόλκιν.

ΖΟΥΓΚΛΑ

Συνδεδεμένες με το γρανάζι της Παλάνκ είναι τέσσερις ομάδες των τεσσάρων θέσεων η κάθε μία, αναπαριστώντας χωράφια στη ζούγκλα, τα οποία μπορούν να καθαριστούν και να γίνει συγκομιδή. Τοποθετήστε από ένα Πλακίδιο Συγκομιδής Καλαμποκιού σε κάθε θέση.

Η ομάδα της δεύτερης θέσης ενέργειας (θέση 2 στο γρανάζι) μπορεί να παράγει μόνο καλαμπόκι, αλλά οι υπόλοιπες τρεις ομάδες παράγουν και ξύλο. Τοποθετήστε ένα Πλακίδιο Συγκομιδής Ξύλου πάνω από κάθε Πλακίδιο Καλαμποκιού, στις ομάδες που αντιστοιχούν στις ενέργειες 3, 4 και 5.

ΗΜΕΡΟΛΟΓΙΟ

Γυρίστε το γρανάζι Τζόλκιν μέχρι τα βέλη να δείχνουν σε ένα από τα δύο δόντια που αντιστοιχούν στην Ημέρα Ταΐσματος του τελους μιας εποχής (τα δόντια με το πράσινο αυτοκόλλητο).

ΑΡΧΙΚΟΣ ΠΑΙΚΤΗΣ

Δώστε τον Δείκτη Αρχικού Παίκτη στον παίκτη που έχει πιο πρόσφατα θυσιάσει κάποιον. Σε περίπτωση ισοπαλίας, τον Δείκτη Αρχικού Παίκτη παίρνει ο παίκτης που προσφέρεται για την επόμενη θυσία.

Ο Δείκτης Αρχικού Παίκτη δεν εναλλάσσεται. Αλλάζει χέρια μόνο με τοποθέτηση εργάτη στη Θέση Αρχικού Παίκτη, όπως θα εξηγηθεί παρακάτω.



ΔΕΙΚΤΗΣ ΣΚΟΡ

Κάθε παίκτης τοποθετεί τον δείκτη του σκορ του στη θέση 0 του μετρητή του σκορ.



ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΠΑΙΚΤΩΝ

Κάθε παίκτης επιλέγει ένα χρώμα και παίρνει αντίστοιχα:

1 ΠΕΡΙΛΗΨΗ ΠΑΙΚΤΗ

Κάθε παίκτης ξεκινάει το παιχνίδι με την περιληψη του γυρισμένη στην ανοιχτόχρωμη μεριά της.

3 ΕΡΓΑΤΕΣ

ΠΛΑΚΙΔΙΑ ΑΡΧΙΚΗΣ ΠΕΡΙΟΥΣΙΑΣ

Μετά το στήσιμο του παιχνιδιού (και την αποκάλυψη των κτιρίων και των μνημείων) ανακατέψτε τα Πλακίδια Αρχικής Περιουσίας και μοιράστε κλειστά από 4 σε κάθε παίκτη. Κάθε παίκτης επιλέγει 2 για να κρατήσει και ξεσκαρτάρει τα άλλα 2. Όταν όλοι έχουν επιλέξει τα 2 πλακίδια τους, τα αποκαλύπτουν και μοιράζονται σε κάθε παίκτη τα αντικείμενα που απεικονίζονται σε αυτά. (Δείτε στη σελίδα 16 για μια λεπτομερή περιγραφή των χαρακτηριστικών τους.) Οι παίκτες κρατούν τα Πλακίδια Αρχικής Περιουσίας τους μπροστά τους, μιας και κάποια από αυτά έχουν ιδιότητες που μπορεί να χρησιμοποιηθούν στη διάρκεια του παιχνιδιού.

ΔΕΙΚΤΕΣ ΠΑΙΚΤΩΝ

Κάθε παίκτης τοποθετεί 7 δείκτες του χρώματός του:

1 στη λευκή θέση κάθε ενός από τους 3 ναούς.

1 στην τέρμα αριστερά θέση του κάθε ενός από τους 4 μετρητές τεχνολογίας.

ΚΤΙΡΙΑ & ΜΝΗΜΕΙΑ

Ξεχωρίστε τα κτίρια και τα μνημεία σε 3 κλειστές στοίβες, ανάλογα με την πλάτη τους - Κτίρια Εποχής 1, Κτίρια Εποχής 2 και μνημεία. Ανακατέψτε κάθε στοίβα χωριστά.

ΘΕΣΕΙΣ ΜΝΗΜΕΙΩΝ



Ανοίξτε 6 μνημεία στις αντίστοιχες θέσεις μνημείων του ταμπλό.

Επιστρέψτε τα υπόλοιπα μνημεία πίσω στο κουτί.

Δεν θα τα χρειαστείτε για το υπόλοιπο παιχνίδι.



ΘΕΣΕΙΣ ΚΤΙΡΙΩΝ

Ανοίξτε έξι κτίρια Εποχής 1 στις αντίστοιχες θέσεις κτιρίων. Αφήστε τις στοίβες κτιρίων Εποχής 1 και Εποχής 2 κλειστές κοντά στο ταμπλό.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΓΙΑ

2 ΚΑΙ 3 ΠΑΙΚΤΕΣ



Το στήσιμο διαφέρει για λιγότερους από 4 παίκτες. Τα σύμβολα στα αριστερά που εμφανίζονται στο ταμπλό υπενθυμίζουν τις διαφορές αυτές.

ΜΝΗΜΕΙΑ

Λιγότεροι παίκτες σημαίνει και λιγότερα Μνημεία:

♦ Ανοίξτε 5 Μνημεία για παιχνίδι 3 παικτών,

♦ Ανοίξτε 4 Μνημεία για παιχνίδι 2 παικτών.

ΖΟΥΓΚΛΑ

Λιγότεροι παίκτες σημαίνει ότι κάθε ομάδα χρωμαfiών έχει λιγότερα Πλακίδια Συγκομιδής. Αντί να χρησιμοποιήσετε και τα 4 χρώματα σε κάθε ομάδα, χρησιμοποιήστε μόνο:

♦ 3 σε παιχνίδι 3 παικτών,

♦ 2 σε παιχνίδι 2 παικτών.

ΟΥΔΕΤΕΡΟΙ ΕΡΓΑΤΕΣ

Αφού μοιράσετε τα Πλακίδια Αρχικής Περιουσίας σε κάθε παίκτη, αλλά πριν επιλέξουν τα 2 που θα κρατήσουν, χρησιμοποιήστε τους εργάτες των χρωμάτων που δεν ελέγχουν οι παίκτες για να κλείσετε θέσεις ενεργειών στα γρανάζια, ως εξής:

1. Ανακατέψτε τα υπόλοιπα Πλακίδια Αρχικής Περιουσίας, και ανοίξτε στην τύχη το ένα μετά το άλλο.
2. Κάθε Πλακίδιο Αρχικής Περιουσίας απεικονίζει μια συγκεκριμένη θέση ενέργειας σε ένα από τα 5 γρανάζια. Τοποθετήστε έναν εργάτη ουδέτερου χρώματος στη θέση αυτή.
3. Αν αυτός είναι ο πρώτος εργάτης που τοποθετείται στο γρανάζι αυτό, τοποθετήστε και έναν δεύτερο ουδέτερο εργάτη, στην ακριβώς απέναντι θέση του ίδιου γραναζιού. Εξάφρεση: Ο κανόνας αυτός δεν ισχύει για το γρανάζι Τσίτσεν Ιτσα.
4. Συνεχίστε να ανοίγετε Πλακίδια Αρχικής Περιουσίας μέχρι να τοποθετηθούν όλοι οι ουδέτεροι εργάτες: 6 σε παιχνίδι 3 παικτών ή 12 σε παιχνίδι 2 παικτών.

Οι ουδέτεροι εργάτες παραμένουν στις θέσεις που έχουν καταλάβει στα γρανάζια μέχρι το τέλος του παιχνιδιού.

Παράδειγμα:



Το πλακίδιο αυτό υποδεικνύει ότι θα πρέπει να τοποθετήσετε έναν ουδέτερο εργάτη στη θέση 5 του γραναζιού Παλέκ. Αν αυτός είναι ο πρώτος ουδέτερος εργάτης στο γρανάζι αυτό, πρέπει να τοποθετήσετε άλλον έναν στη θέση 0 του γραναζιού Παλέκ (υποθέτοντας, ασφαλώς, ότι υπάρχουν κι διαθέσιμοι ουδέτεροι εργάτες για τοποθέτηση).

ΠΟΡΕΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Κάθε γύρος χωρίζεται σε 2 ή 3 φάσεις:

1. Οι παίκτες παίζουν στη σειρά. Ξεκινώντας με τον αρχικό παίκτη και προχωρώντας δεξιόστροφα, κάθε παίκτης παίζει στη σειρά του.
2. Σε μια Ημέρα Ταϊσματος, πρέπει να ταΐσετε τους εργάτες σας και να κερδίσετε ανταμοιβές. Υπάρχουν μόνο 4 Ημέρες Ταϊσματος ανά παρτίδα. Τις περισσότερες φορές, η φάση αυτή παραλείπεται.
3. Προώθηση του ημερολογίου. Προχωρήστε το κεντρικό γρανάζι Τζόλκιν (συνήθως μία μόνο μέρα). Αν ένας εργάτης βρίσκεται στη Θέση Αρχικού Παίκτη, ο Δείκτης Αρχικού Παίκτη αλλάζει χέρια, αυτή τη στιγμή.

Όλα αυτά επεξηγούνται λεπτομερέστερα παρακάτω.

Το παιχνίδι τελειώνει μετά και την δεύτερη εποχή, δηλαδή μετά από μια πλήρη στροφή του κεντρικού γραναζιού Τζόλκιν. Όποιος έχει τους περισσότερους πόντους είναι ο νικητής.

ΣΕΙΡΑ ΤΩΝ ΠΑΙΚΤΩΝ

Ξεκινώντας με τον αρχικό παίκτη και προχωρώντας δεξιόστροφα, στη σειρά σας πρέπει να κάνετε ένα από τα παρακάτω:

- Τοποθετήστε όσους εργάτες επιθυμείτε, πληρώνοντας το ντίστοιχο κόστος σε καλαμπόκι.
- ή Αφαιρέστε όσους εργάτες επιθυμείται από τα γρανάζια, εκτελώντας τις αντίστοιχες ενέργειες.

Πρέπει είτε να τοποθετήσετε ή να αφαιρέσετε εργάτες. Δεν μπορείτε να παίξετε πάσο, ούτε να τοποθετήσετε και να αφαιρέσετε εργάτες στον ίδιο γύρο.

Σημείωση: Στον πρώτο γύρο του παιχνιδιού, όλοι θα τοποθετούν μόνο εργάτες, γιατί δεν θα υπάρχουν ακόμη, εργάτες για αφαίρεση.

ΙΚΕΣΙΑ ΓΙΑ ΚΑΛΑΜΠΟΚΙ

Στην αρχή της σειράς σας, αν έχετε 2 ή λιγότερα καλαμπόκια, μπορείτε να ικετεύσετε. Για να το κάνετε αυτό, πετάξετε όλα σας τα καλαμπόκια και πάρτε 3 από την τράπεζα (δηλαδή συμπληρώστε τα καλαμπόκια σας μέχρι τα 3). Η ανοησία σας εξαγριώνει τους θεούς, αναγκάζοντάς σας να κατεβείτε μία θέση σε έναν ναό. Δείτε την παράγραφο Ναοί για λεπτομέρειες.

Αν δεν έχετε αρκετό καλαμπόκι για να τοποθετήσετε έναν εργάτη, και δεν έχετε εργάτες στα γρανάζια, τότε πρέπει αναγκαστικά να ικετεύσετε για καλαμπόκι.

ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗ ΕΡΓΑΤΩΝ

Ξεκινάτε το παιχνίδι με τρεις εργάτες, έχοντας τη δυνατότητα να αποκτήσετε περισσότερους στην πορεία του παιχνιδιού. Πρέπει να έχετε έναν τουλάχιστον διαθέσιμο εργάτη (όχι στα γρανάζια ή στο γενικό απόθεμα) ώστε να κάνετε τοποθέτηση.

Αν επιλέξετε την τοποθέτηση (αντί για την αφαίρεση) πρέπει να τοποθετήσετε έναν ή περισσότερους από τους διαθέσιμους εργάτες σας στα γρανάζια. Μπορείτε να τοποθετήσετε περισσότερους από έναν εργάτες στη σειρά σας, ακόμη και όλους.

Για να τοποθετήσετε έναν εργάτη, επιλέξετε ένα γρανάζι και το-

ποθετήστε έναν διαθέσιμο εργάτη σας στη μικρότερη μη κατειλημμένη θέση. (Η μικρότερη θέση γενικά είναι η 0.)

Παράδειγμα:



Ο Κόκκινος είχε τοποθετήσει σε προηγούμενο γύρο έναν εργάτη του στο γρανάζι Παλέκ, και τώρα πια βρίσκεται στη θέση ενέργειας 1. Τώρα ο Πράσινος θέλει να τοποθετήσει εργάτες στο ίδιο γρανάζι. Ο πρώτος τοποθετείται στη θέση 0, μιας και αυτή είναι η μικρότερη μη κατειλημμένη θέση. Ο δεύτερος τοποθετείται στη θέση 2, μιας και η 1 είναι κατειλημμένη. Θέλει, τώρα να τοποθετήσει τον τρίτο του εργάτη στο Γιατσιλάν. Ο εργάτης εκεί τοποθετείται στη θέση 0.

Η τοποθέτηση εργατών κοστίζει καλαμπόκι:

- ♦ Πληρώνετε τόσα καλαμπόκια όσος και ο αριθμός που αναγράφεται στη θέση ενέργειας.
- ♦ Επίσης πληρώνετε για τον αριθμό των εργατών που τοποθετείτε, με την αναλογία που αναγράφεται στην κάρτα περιληψής. Σημείωση: Ο μεγάλος αριθμός είναι το συνολικό κόστος, ενώ ο αριθμός στην παρένθεση είναι το επιπλέον κόστος από την πρόσθεση ενός επιπλέον εργάτη.



0	(+0)
1	(+1)
3	(+2)
6	(+3)
10	(+4)
15	(+5)

Παράδειγμα:

Στο παραπάνω παράδειγμα, ο Πράσινος πληρώνει 5 καλαμπόκια:

2 για την τοποθέτηση των εργατών στις θέσεις 0, 0 και 2.

3 καλαμπόκια για την τοποθέτηση, συνολικά 3 εργατών.



Ο Πράσινος έχει και έναν τέταρτο διαθέσιμο εργάτη, αλλά δεν μπορεί να τον τοποθετήσει, μιας και θα κοστίσει τουλάχιστον 3 καλαμπόκια, και ο Πράσινος δεν τα έχει.

Παράδειγμα 2:



Όταν ο Κόκκινος τοποθετήσει δύο εργάτες στο γρανάζι Παλέκ, θα χρειαστεί να καταβάλει τις θέσεις 3 και 4. Ο πρώτος εργάτης κοστίζει 3 καλαμπόκια (3+(+0)) και ο δεύτερος κοστίζει

5 καλαμπόκια (4+(+1)), σε σύνολο 8. Ο κόκκινος θα μπορούσε να τοποθετήσει και τρίτο εργάτη, αλλά δεν έχει άλλους διαθέσιμους.

Δεν μπορείτε να τοποθετήσετε περισσότερους εργάτες από όσους μπορείτε να πληρώσετε, ούτε να επιλέξετε να τοποθετήσετε μηδέν εργάτες.

Αν πρέπει να τοποθετήσετε εργάτες (επειδή δεν έχετε ήδη στα γρανάζια) και δεν μπορείτε να πληρώσετε για αυτούς, πρέπει πρώτα να ικετεύσετε για καλαμπόκια, όπως περιγράφηκε παραπάνω.

Σημείωση: Υπάρχει επίσης μια θέση ενέργειας ανάμεσα στην Παλέκ και την Τσίτσεν Ίτσα, η Θέση Αρχικού Παίκτη. Μπορείτε να τοποθετήσετε εργάτη εκεί, αν η θέση είναι διαθέσιμη, σαν να τον τοποθετούσατε σε μια θέση ενέργειας 0. Δείτε την παράγραφο Θέση Αρχικού Παίκτη για λεπτομέρειες.

ΑΦΑΙΡΕΣΗ ΕΡΓΑΤΩΝ

Αν έχετε τουλάχιστον έναν εργάτη σε ένα γρανάζι, μπορείτε αντί να τοποθετήσετε, να αφαιρέσετε εργάτες. Όταν αφαιρείτε εργάτες, μπορείτε να αφαιρέσετε έναν ή περισσότερους από τα γρανάζια. Μπορείτε να αφαιρέσετε, έναν, μερικούς ή όλους τους τοποθετημένους σας εργάτες.

Για κάθε εργάτη σας που αφαιρείτε συμβαίνει ένα από τα εξής:

Εκτελέστε την ενέργεια της θέσης που βρίσκταν ο εργάτης.

Χρησιμοποιήστε μια ενέργεια μικρότερης θέσης του ίδιου γραναζιού πληρώνοντας 1 καλαμπόκι για κάθε βήμα πίσω. (Μπορείτε να το κάνετε αυτό ανεξάρτητα αν υπάρχουν άλλοι εργάτες στις μικρότερες αυτές θέσεις ενεργειών.)

Μην κάνετε τίποτα (απλά αφαιρέστε τον εργάτη).

Εκτελείτε τις ενέργειες της επιλογής σας στη σειρά. Η σειρά εκτέλεσής τους είναι της επιλογής σας.

Παράδειγμα:



Ο Κόκκινος δεν έχει διαθέσιμους εργάτες και συνεπώς πρέπει να αφαιρέσει κάποιους. Αποφασίζει να αφαιρέσει τον εργάτη της θέσης 2, παίρνοντας 1 πέτρα και 1 καλαμπόκι. Χρειάζεται άλλη μία πέτρα, και πρέπει να βρει τρόπο να την αποκτήσει. Αφαιρεί τον εργάτη του από τη θέση 3 και πληρώνει 1 καλαμπόκι για να χρησιμοποιήσει την ενέργεια της θέσης 2, παίρνοντας και πάλι 1 πέτρα και 1 καλαμπόκι. Δεν χρειάζεται ξύλο, οπότε αφήνει τον τρίτο του εργάτη στο γρανάζι (ώστε να προχωρήσει σε επόμενη ενέργεια στον άλο γύρο). Πήρε τελικά 2 πέτρες και 1 καλαμπόκι (πήρε 2 καλαμπόκια αλλά ξόδεψε το πρώτο.)

Σημειώστε ότι η σειρά είναι πολύ σημαντική. Αν ο Κόκκινος δεν είχε καλαμπόκι όταν αφαιρούσε τον εργάτη της θέσης 3, δεν θα μπορούσε να πληρώσει το κόστος για τη χρήση της θέσης 2. Θα αναγκαζόταν να χρησιμοποιήσει την ενέργεια 3 (ή καμία ενέργεια).

ΕΛΕΥΘΕΡΗ ΕΠΙΛΟΓΗ ΕΝΕΡΓΕΙΑΣ

Οι μεγαλύτερες θέσεις ενεργειών δίνουν ελεύθερη επιλογή ενέργειας. Στα περισσότερα γρανάζια είναι η θέση 6 ή 7 και η θέση 10 στην Τσίτσεν Ίτσα. Όταν αφαιρείτε έναν εργάτη από μια θέση ελεύθερης επιλογής ενέργειας, μπορείτε να εκτελέσετε οποιαδήποτε από τις ενέργειες του αντίστοιχου γραναζιού χωρίς επιπλέον κόστος σε καλαμπόκι.

ΠΡΟΧΩΡΟΝΤΑΣ ΤΟ ΗΜΕΡΟΛΟΓΙΟ

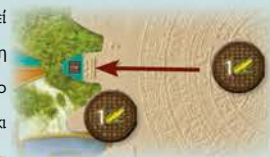
Αφού όλοι οι παίκτες έχουν τελειώσει με τη σειρά τους, το γρανάζι Τζόλκιν του ημερολογίου στρέφεται αριστερόστροφα, 1 ημέρα μπροστά. Έτσι προωθούνται, ταυτόχρονα, όλοι οι εργάτες 1 θέση ενέργειας μπροστά.

Ένας εργάτης που μπορεί να βρίσκεται στη μεγαλύτερη θέση ενέργειας ενός γραναζιού (7 στα περισσότερα, 10 στη Τσίτσεν Ίτσα) θα βγει από το γρανάζι. Επιστρέψτε τους εργάτες αυτούς στους ιδιοκτήτες τους. Οι παίκτες που χάνουν έτσι τους εργάτες τους, δεν εκτελούν κάποια ενέργεια.

Σημείωση: Θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε τον εργάτη σας, πριν βγει έξω από το γρανάζι.

Σημείωση: Οι ουδέτεροι εργάτες δεν βγαίνουν από τα γρανάζια, αλλά παραμένουν εκεί για όλο το παιχνίδι. Αυτό σημαίνει ότι μερικές φορές θα "εμποδίζουν" θέση ενέργειας χωρίς αριθμό.

Αν δεν έχει τοποθετηθεί κανένας εργάτης στη Θέση Αρχικού Παίκτη στο γύρο αυτό, πάρτε 1 καλαμπόκι από το απόθεμα και τοποθετήστε το στο αντίστοιχο δόντι του γραναζιού Τζόλκιν. Αντίθετα, αν τοποθετήθηκε εργάτης στη Θέση Αρχικού Παίκτη, οι κανόνες προώθησης του ημερολογίου διαφέρουν. Δείτε την παράγραφο Θέσης Αρχικού Παίκτη (στη σελίδα 10) για περισσότερες λεπτομέρειες.



ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ

Κάθε γρανάζι αναπαριστάει μια διαφορετική τοποθεσία ανάπτυξης του πολιτισμού των Μάγια. Τα γρανάζια προσφέρουν συγκεκριμένες ενέργειες και κάθε ενέργεια αντιστοιχεί σε έναν αριθμό.

Όταν αφαιρείτε έναν εργάτη από ένα γρανάζι, μπορείτε να εκτελέσετε την ενέργεια της αντίστοιχης θέσης στην οποία βρισκόταν ο εργάτης. Εναλλακτικά, μπορείτε να εκτελέσετε μια ενέργεια μικρότερης θέσης, πληρώνοντας 1 καλαμπόκι για κάθε θέση προς τα πίσω. Μπορείτε επίσης αν το επιθυμείτε να μην εκτελέσετε καμία ενέργεια.

Γενικά, οι υψηλότερες θέσης ενέργειας είναι καλύτερες και οι εργάτες σας προωθούνται σε πιο προνομιούχες θέσεις με κάθε βήμα του γραναζιού Τζόλκιν.

ΥΛΙΚΑ

Με την εκτέλεση ενεργειών οι παίκτες μπορεί να πάρουν ή να χάσουν κάποια υλικά. Όταν αποκτάτε υλικά, πάρτε τα αντίστοιχα κομμάτια από το απόθεμα και τοποθετήστε τα μπροστά σας. Μερικές ενέργειες έχουν κόστος. Πληρώνετε το κόστος επιστρέφοντας τα κατάλληλα υλικά στο απόθεμα. Αν δεν μπορείτε να πληρώσετε το κόστος, δεν μπορείτε να εκτελέσετε και την ενέργεια.

Το ξύλο, η πέτρα και ο χρυσός αποκαλούνται "πόροι" και αναπαριστώνται από ξύλινους κύβους.

ΛΙΣΤΑ ΤΩΝ ΥΛΙΚΩΝ:

 καλαμπόκι

 ξύλο

 πέτρα

 χρυσός

 κύβος πόρου. Μόνο το ξύλο, η πέτρα και ο χρυσός είναι πόροι. Το καλαμπόκι και τα κρανία δεν είναι.

 κρυστάλλινο κρανίο

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ

Οι τεχνολογίες προσφέρουν πλεονεκτήματα τα οποία εφαρμόζονται κάθε φορά που εκτελείτε συγκεκριμένες ενέργειες. Τα πλεονεκτήματα επεξηγούνται λεπτομερέστερα στην παράγραφο Τεχνολογιών (σελίδα 12).

Ο πίνακας τεχνολογιών του ταμπλό έχει 4 διαφορετικές σειρές, η κάθε μία με πέντε θέσεις. Όταν αναπτύσσετε σε μια τεχνολογία, επιλέγετε μια από αυτές τις σειρές για να προχωρήσετε.



Για να προχωρήσετε από την αρχική θέση στο επίπεδο 1, πρέπει να πληρώσετε έναν κύβο (ξύλο, πέτρα ή χρυσό).



Για να προχωρήσετε από το επίπεδο 1 στο επίπεδο 2, πρέπει να πληρώσετε 2 κύβους (είτε ίδιου πόρου ή 2 διαφορετικού είδους).



Για να προχωρήσετε από το επίπεδο 2 στο επίπεδο 3 πρέπει να πληρώσετε 3 κύβους. Το επίπεδο 3 είναι η

μεγαλύτερη θέση στην οποία μπορείτε να φτάσετε, αλλά ακόμη μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την ενέργεια τεχνολογικής εξέλιξης ώστε να κερδίσετε πλεονεκτήματα της μιας φορές.



Όταν "προχωράτε" από το επίπεδο 3, πρέπει να πληρώσετε 1 κύβο. Αμέσως κερδίζετε το αντίστοιχο πλεονέκτημα. Ο δείκτης σας παραμένει στη θέση του επιπέδου 3 και η επιλογή αυτή είναι διαθέσιμη κάθε φορά που χρησιμοποιείτε την ενέργεια τεχνολογικής ανάπτυξης.

ΚΤΙΡΙΑ & ΜΝΗΜΕΙΑ

Κάποιες ενέργειες σας επιτρέπουν να κατασκευάσετε κτίρια και μνημεία. Κάθε κτίριο ή μνημείο έχει ένα κόστος το οποίο αναγράφεται στην πάνω αριστερή γωνία του. Αν θέλετε να κατασκευάσετε ένα συγκεκριμένο κτίριο ή μνημείο, πρέπει να πληρώσετε το ακριβές του κόστος. Αν δεν έχετε τα κατάλληλα υλικά, δεν μπορείτε να το κατασκευάσετε.

Όταν κατασκευάζετε ένα κτίριο ή μνημείο, πληρώστε το αντίστοιχο κόστος, πάρτε το πλακίδιο από το ταμπλό, και τοποθετήστε το μπροστά σας.

Παράδειγμα:



Για να κατασκευαστεί το κτίριο αυτό, ο παίκτης πρέπει να εκτελέσει μια ενέργεια κατασκευής και να πληρώσει 1 κύβο πέτρα και 1 κύβο χρυσό.

Όλα τα διαθέσιμα μνημεία είναι ανοιχτά από την αρχή του παιχνιδιού. Όταν ένας παίκτης παίρνει ένα μνημείο, αυτό δεν αντικαθιστάται.

Τα κτίρια, ωστόσο, αναπληρώνονται μετά τη σειρά κάθε παίκτη. Στο τέλος της σειράς σας, αν κατασκευάσατε κάποια κτίρια, θα πρέπει να προσθέσετε νέα κτίρια στις θέσεις που άδειασαν.

Στο πρώτο μισό του παιχνιδιού, μόνο τα κτίρια της Εποχής 1 θα είναι διαθέσιμα. Μετά το μισό του παιχνιδιού, όλα τα κτίρια της Εποχής 1 που υπάρχουν στο ταμπλό ξεκαρτάρονται και ανοίγουν στις θέσεις κτιρίων τα κτίρια της Εποχής 2. Από το σημείο αυτό και μέχρι το τέλος του παιχνιδιού, μόνο τα κτίρια της Εποχής 2 θα είναι διαθέσιμα.

Δείτε την παράγραφο Κτίρια & Μνημεία (σελίδα 11) για περισσότερες λεπτομέρειες.



ΠΑΛΕΝΚ

Στην Παλένκ μπορείτε να συλλέξετε φαγητό ή ξύλα από τη ζούγκλα. Οι Ενέργειες 2, 3, 4 και 5 αντιστοιχούν στα Πλακίδια

Συγκομιδής που τοποθετείτε στο ταμπλό στο αρχικό στήσιμο. Η θέση 2 έχει μόνο Πλακίδια Συγκομιδής Καλαμποκιού, ενώ οι ενέργειες 3, 4 και 5 ξεκινούν με Πλακίδια Συγκομιδής Ξύλων πάνω από τα Πλακίδια Καλαμποκιού.

Όταν χρησιμοποιήσετε μια από αυτές τις ενέργειες, επιλέξτε μία από τις τέσσερις θέσεις της αντίστοιχης ομάδας και αφαιρέστε το πρώτο Πλακίδιο Συγκομιδής από εκεί. Αν είναι Πλακίδιο Ξυλείας πάρτε τον αντίστοιχο αριθμό κύβων ξύλου. Αν αφαιρέσετε Πλακίδιο Καλαμποκιού, πάρτε τον αντίστοιχο αριθμό καλαμποκιού. Αν όλα τα Πλακίδια Συγκομιδής της ομάδας έχουν εξαντληθεί, τότε δεν μπορείτε να εκτελέσετε την ενέργεια αυτή (εκτός κι αν έχετε το επίπεδο 2 της αγροτικής τεχνολογίας, οπότε και μπορείτε να κάνετε συγκομιδή ακόμη και χωρίς Πλακίδια Συγκομιδής).

Στις ενέργειες 3, 4 και 5, πρέπει πρώτα να πάρετε τα ξύλα, ώστε να ανοίξουν τα καλαμπόκια. Ο πρώτος παίκτης που θα χρησιμοποιήσει την ενέργεια θα βρει μόνο Πλακίδια Ξύλων. Μόλις κάποιος πάρει ένα Πλακίδιο Ξύλου, γίνεται διαθέσιμο και Πλακίδιο Καλαμποκιού για τον επόμενο παίκτη στην ίδια ενέργεια.

Μπορείτε επίσης να πάρετε το καλαμπόκι καίγοντας το δάσος. Ξεκαρτάρετε το Πλακίδιο Ξύλων από πάνω. (Επιστρέψτε το στο κουτί.) Πάρτε το Πλακίδιο Συγκομιδής Καλαμποκιού που εμφανίστηκε και τον αντίστοιχο αριθμό καλαμποκιών. Τώρα μετακινηθείτε ένα βήμα πίσω σε έναν από τους ναούς αφού έτσι εξοργίσατε τους θεούς. (Δείτε την παράγραφο Ναοί για λεπτομέρειες). Αν η ενέργεια έχει διαθέσιμα Πλακίδια Ξύλου και Καλαμποκιού μπορείτε να επιλέξετε ποιά θα πάρετε.

Σημείωση: Μερικά μνημεία δίνουν πόντους στο τέλος του παιχνιδιού για τα Πλακίδια Συγκομιδής σας, γι'αυτό καλό θα είναι να τα κρατήσετε μπροστά σας μέχρι το τέλος του παιχνιδιού (μην ξεχνάτε ότι καίγοντας ένα δάσος ξεκαρτάρετε το Πλακίδιο Ύαρεμα. Παίρνετε 3 καλαμπόκια (Στο παιχνίδι δεν υπάρχουν δείκτες ψαριών, οπότε χρησιμοποιείτε το καλαμπόκι για να αναπαρασταθεί το φαγητό του ψαριέματος.) Η ενέργεια αυτή δεν έχει πλακίδια, οπότε δεν εξαντλείται ποτέ.



Πάρτε ένα Πλακίδιο Συγκομιδής Καλαμποκιού, για να πάρετε 4 καλαμπόκια.



Πάρτε ένα Πλακίδιο Συγκομιδής Καλαμποκιού για να πάρετε 5 καλαμπόκια, ή ένα Πλακίδιο Συγκομιδής Ξύλου για 2 ξύλα.



Πάρτε ένα Πλακίδιο Συγκομιδής Καλαμποκιού για να πάρετε 7 καλαμπόκια, ή ένα Πλακίδιο Ξύλων για 3 ξύλα.



Πάρτε ένα Πλακίδιο Συγκομιδής Καλαμποκιού για να πάρετε 9 καλαμπόκια, ή ένα Πλακίδιο Ξύλων για 4 ξύλα.



Εκτελέστε οποιαδήποτε ενέργεια της Παλένκ. (Δεν χρειάζεται να πληρώσετε για να χρησιμοποιήσετε μικρότερης θέσης ενέργεια.)

Παράδειγμα:



Ο Κόκκινος έχει αποφασίσει να αφαιρέσει τους εργάτες του. Αφήνει τον εργάτη της θέσης 1 γιατί θέλει να προωθηθεί σε καλύτερη ενέργεια. Αφαιρεί τον εργάτη της θέσης 3 για να πάρει το Πλακίδιο Συγκομιδής Ξύλων και 2 ξύλα. Χρειάζεται και καλαμπόκι, οπότε χρησιμοποιεί τον εργάτη στη θέση 4 για να κάψει το δάσος και να συλλέξει 7 καλαμπόκια. Μετακινεί έναν δείκτη της μια θέση κάτω σε έναν ναό.

Αν ο Κόκκινος ήθελε να χρησιμοποιήσει και τους ίδιους δύο εργάτες για να πάρει καλαμπόκι χωρίς να εξαργιώσει τους θεούς, θα μπορούσε αφού ο εργάτης της θέσης 3 πάρει το Πλακίδιο Ξύλου και εμφανιστεί το Πλακίδιο Καλαμποκιού, να πληρώσει 1 καλαμπόκι με τον εργάτη της θέσης 4 και να χρησιμοποιήσει την ενέργεια της θέσης 3, παίρνοντας 5 καλαμπόκια. Επειδή ο Κόκκινος πληρώνει έτσι 1 και παίρνει 5, καταλήγει με 4 περισσότερα καλαμπόκια. Ωστόσο, το κόστος της μικρότερης ενέργειας πρέπει να πληρωθεί πριν γίνει η δεύτερη συγκομιδή, οπότε αν δεν έχει τουλάχιστον 1 καλαμπόκι για να πληρώσει η πορεία αυτή των ενεργειών δεν γίνεται.



ΓΙΑΤΣΕΙΛΑΝ

Τα βουνά της Γιατσιλάν προσφέρουν ποικιλία πολύτιμων αντικειμένων: ξύλο από το δάσος, πέτρα από τα ορυχεία, χρυσό από το μεταλλείο, και κρυστάλλινα κρανία κρυμμένα πίσω από τους καταρράκτες. Όταν εκτελέτε τις αντίστοιχες ενέργειες, παίρνετε τα αντικείμενα αυτά από το γενικό απόθεμα.



Πάρτε 1 ξύλο.



Πάρτε 1 πέτρα και 1 καλαμπόκι.



Πάρτε 1 χρυσό και 2 καλαμπόκια.



Πάρτε 1 κρυστάλλινο κρανίο.



Πάρτε 1 χρυσό, 1 πέτρα και 2 καλαμπόκια.



Εκτελέστε οποιαδήποτε ενέργεια της Γιατσιλάν. (Δεν χρειάζεται να πληρώσετε για να χρησιμοποιήσετε μικρότερης θέσης ενέργεια.)

Όπως αναφέρθηκε και στην παράγραφο Περιεχομένων, υπάρχουν μόνο 13 κρυστάλλινα κρανία στο παιχνίδι. Μετά και το 13ο κρανίο, η ενέργεια 4 δεν έχει πια κανένα αποτέλεσμα. Ωστόσο, τα ξύλα, οι πέτρες, ο χρυσός και το καλαμπόκι είναι απεριόριστα. Αν εξαντληθεί κάποιο κομμάτι, αντικαταστήστε το με κάποιο άλλο κομμάτι για να αναπαραστήσετε το αντίστοιχο υλικό.



ΤΙΚΑΛ

Το Τικάλ είναι το κέντρο της αρχιτεκτονικής και τεχνολογικής ανάπτυξης. Οι ενέργειες αυτές σας επιτρέπουν να κατασκευάσετε

κτίρια ή να προχωρήσετε στους μετρητές τεχνολογίας. Η πρόσδος δεν έρχεται δωρεάν όμως, και πρέπει να πληρώσετε σε ξύλο, πέτρα ή χρυσό.



Προχωρήστε μία θέση σε μία οποιαδήποτε τεχνολογία, πληρώνοντας τον κατάλληλο αριθμό κύβων (βλ. σελ. 7).



Κατασκευάστε ένα κτίριο, πληρώνοντας το αντίστοιχο κόστος.



Προχωρήστε 1 ή 2 θέσεις τεχνολογίας. (Οι 2 θέσεις μπορεί να είναι στην ίδια σειρά ή σε δύο διαφορετικές από 1). Πληρώστε το κόστος για κάθε θέση στην οποία προχωρήσατε.



Κατασκευάστε ένα ή δύο κτίρια ή ένα μνημείο πληρώνοντας το αντίστοιχο κόστος σε υλικά. Αν κατασκευάσετε δύο κτίρια μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την τεχνολογία αρχιτεκτονικής σας είτε στο

πρώτο ή στο δεύτερο κτίριο, αλλά το ένα από τα δύο πρέπει να κατασκευαστεί χωρίς τεχνολογίες αρχιτεκτονικής. Μην ξεχνάτε ότι μπορεί κατασκευάζοντας το πρώτο να προχωρήσετε στην τεχνολογία Αρχιτεκτονικής και έπειτα να εφαρμόσετε το πλεονέκτημα που μόλις αποκτήσατε στη δεύτερη κατασκευή. (Οι τεχνολογίες Αρχιτεκτονικής δεν ισχύουν ποτέ για τα μνημεία. Λεπτομέρειες στη σελίδα 12.)



Ανεβείτε από 1 θέση σε δύο διαφορετικούς ναούς. Η ενέργεια αυτή κοστίζει 1 κύβο. Δείτε την παράγραφο Ναοί για περισσότερες λεπτομέρειες.



Εκτελέστε οποιαδήποτε ενέργεια του Τικάλ (Δεν χρειάζεται να πληρώσετε για να χρησιμοποιήσετε μικρότερης θέσης ενέργεια.)

Παράδειγμα:



Ο Κίτρινος έχει ξύλο για ξόδεμα, οπότε αποφασίζει να αφαιρέσει και τους δύο εργάτες του από το Τικάλ. Χρησιμοποιεί την ενέργεια 3 για να προχωρήσει 2 τεχνολογίες από μια θέση μπροστά, πληρώνοντας 1 ξύλο για την κάθε μία. Έπειτα χρησιμοποιεί την ενέργεια 4 για να κατασκευάσει δύο κτίρια που μπορεί. Μόλις τελειώσει τη σειρά του, ανοίγει δύο καινούρια κτίρια της Εποχής 1, αντικαθιστώντας τα δύο που κατασκεύαζε.

Σημείωση: Ο Κίτρινος θα μπορούσε να προχωρήσει 2 θέσεις στην ίδια τεχνολογία, αλλά έτσι δεν θα είχε αρκετό ξύλο για να κατασκευάσει και τα δύο κτίρια που ήθελε.



ΟΥΞΜΑΛ

Η Ουξμάλ είναι το εμπορικό κέντρο. Εδώ οι παίκτες μπορούν να κάνουν προσφορές στους θεούς και να συμμετέχουν σε διάφορες εμπορικές συναλλαγές της αγοράς.



Ανεβείτε 1 θέση σε έναν ναό, πληρώνοντας 3 καλαμπόκια. Δείτε την παράγραφο Ναοί για περισσότερες λεπτομέρειες.



Ανταλλάξτε καλαμπόκια και υλικά όσες φορές επιθυμείτε. Οι αναλογίες ανταλλαγών αναγράφονται στον πίνακα εμπορίου (κάτω από τον πίνακα τεχνολογιών).

Μερικά παραδείγματα πιθανών ανταλλαγών:



Πάρτε έναν εργάτη του χρώματός σας από το απόθεμα και τοποθετήστε τον μπροστά σας. Η ενέργεια αυτή δεν έχει κανένα αποτέλεσμα αν έχετε ήδη πάρει και τους 6 εργάτες σας.



Κατασκευάστε ένα κτίριο πληρώνοντας για αυτό με καλαμπόκια. Η ενέργεια αυτή είναι ανάλογη της κατασκευής στο Τικάλ με τη διαφορά ότι αντί για κύβους πληρώνετε με καλαμπόκια και χρειάζεται

να πληρώσετε 2 καλαμπόκια για κάθε υλικό που απαιτείται. Πρέπει να πληρώσετε μόνο σε καλαμπόκια. Δεν μπορείτε να μοιράσετε το κόστος σε καλαμπόκια και υλικά.

Δεν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την ενέργεια αυτή για να κατασκευάσετε μνημεία.



Παράδειγμα:

Για να κατασκευάσετε ένα από αυτά τα κτίρια, πληρώστε 4 καλαμπόκια.



Εκτελέστε οποιαδήποτε ενέργεια στην Παλέκ, τη Γιατσιλάν, το Τικάλ ή την Ουξμάλ. Το κόστος είναι 1 καλαμπόκι (επιπλέον του τυχόν κόστους της ενέργειας που θα επιλέξετε). Οι ενέργειες της Τσίτσεν 'Ιτσα δεν είναι διαθέσιμες από εδώ.



Εκτελέστε οποιαδήποτε ενέργεια της Ουξμάλ (Δεν χρειάζεται να πληρώσετε για να χρησιμοποιήσετε μικρότερης θέσης ενέργεια. Ωστόσο, αν επιλέξετε την ενέργεια 5, θα πρέπει να πληρώσετε το 1 καλαμπόκι που χρειάζεται).



ΤΣΙΤΣΕΝ 'ΙΤΣΑ

Η Τσίτσεν 'Ιτσα είναι ιερή τοποθεσία. Εδώ μπορείτε να εναποθέσετε τα κρυστάλλινα κρανία, κερδίζοντας την εύνοια των θεών.

Κάθε ενέργεια έχει θέση για ένα κρανίο. Όταν εκτελείτε μια ενέργεια στο γρανάζι αυτό, πρέπει να τοποθετήσετε ένα κρανίο στην αντίστοιχη θέση. Δεν μπορείτε να εκτελέσετε την ενέργεια αν κάποιος άλλος έχει τοποθετήσει κρανίο ήδη εκεί. Συνεπώς, κάθε ενέργεια της Τσίτσεν 'Ιτσα χρησιμοποιείται μια φορά στο παιχνίδι.

Όταν εκτελείτε την ενέργεια, τοποθετήστε το κρανίο στην αντίστοιχη θέση ενέργειας, παίρνοντας τις άμεσες ανταμοιβές:

8 έναν αριθμό πόντων,

μία θέση σε συγκεκριμένο ναό,

και μερικές φορές έναν κύβο υλικού της επιλογής σας (ξύλο, πέτρα, ή χρυσό).

Κάθε ενέργεια ευχαριστεί συγκεκριμένο θεό:

Ο Σάακ έχει τον καφέ ναό στα αριστερά.

Ο Κουετζαλκόατλ έχει τον κίτρινο στο κέντρο.

Ο Κουκουλκάν έχει τον πράσινο στα δεξιά.

Παράδειγμα:



Ο Κόκκινος θέλει να τοποθετήσει ένα κρανίο στην Τσίτσεν 'Ιτσα. Αφαιρεί τον εργάτη του από τη θέση 7. Χρειάζεται έναν χρυσό για μια άλλη ενέργειά του, οπότε πληρώνει 1 καλαμπόκι για την ενέργεια 6. Αφήνει το κρυστάλλινο κρανίο στη θέση ενέργειας 6 και παίρνει 8 πόντους. Μετακινεί τον δείκτη του στον πράσινο ναό, μια θέση πάνω και παίρνει 1 κύβο υλικού της επιλογής του, δηλαδή έναν χρυσό.

Όπως και στα άλλα γρανάζια, η Τσίτσεν 'Ιτσα έχει μια θέση ενέργειας (10) η οποία επιτρέπει να εκτελέσετε οποιαδήποτε ενέργεια του γραναζιού χωρίς επιπλέον κόστος σε καλαμπόκια.

ΘΕΣΗ ΑΡΧΙΚΟΥ ΠΑΙΚΤΗ



Η Θέση Αρχικού Παίκτη βρίσκεται μεταξύ Πολένκ και Τσίτσεν Ίτσα. Αν δεν βρίσκεται άλλος εργάτης εκεί, είναι μια από τις θέσεις που μπορείτε να επιλέξετε για τοποθέτηση των εργατών σας. Πληρώνετε κανονικά το κόστος για την ποσότητα των εργατών και για τις υπόλοιπες θέσεις που έχετε καταλάβει. Η Θέση Αρχικού Παίκτη έχει κόστος 0.

Όταν τοποθετείτε εδώ εργάτη έχετε κάποια πλεονεκτήματα. Τρία από αυτά ισχύουν κατά τη φάση Προώθησης του Ημερολογίου, αλλά το πρώτο το κερδίζετε αμέσως μόλις τελειώσει η σειρά σας.

ΠΑΡΤΕ ΤΟ ΚΑΛΑΜΠΟΚΙ

Σε κάθε γύρο που δεν επιλέγεται η θέση αυτή από κανένα παίκτη, τοποθετείται στο δόντι του γραναζιού Τζόλκιν ένα καλαμπόκι. Ο πρώτος παίκτης που θα τοποθετήσει εργάτη στη θέση αυτή, παίρνει στο τέλος της σειράς του όλα τα καλαμπόκια που έχουν μαζευτεί. (Δεν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το καλαμπόκι που παίρνετε από τη θέση αυτή για να τοποθετήσετε άλλους εργάτες στη σειρά σας, αλλά μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε για να ταΐσετε τους εργάτες σας).

Τα παρακάτω συμβαίνουν στο τέλος του γύρου κατά τη φάση Προώθησης του Ημερολογίου:

ΠΑΡΤΕ ΠΙΣΩ ΤΟΝ ΕΡΓΑΤΗ ΣΑΣ

Δεν περιμένετε για ένα γύρο αφαίρεσης για να πάρετε τον συγκριμένο εργάτη σας πίσω, αλλά αντίθετα τον παίρνετε αυτόματα στο τέλος του γύρου.

Σημείωση: Αυτό γίνεται όπως η αφαίρεση ενός εργάτη όταν πεταχτεί έξω από ένα γρανάζι. Αυτοί είναι οι δύο μόνοι τρόποι επιστροφής των εργατών χωρίς ενέργεια αφαίρεσης.

ΠΑΡΤΕ ΤΟΝ ΔΕΙΚΤΗ

ΑΡΧΙΚΟΥ ΠΑΙΚΤΗ

Ο Δείκτης Αρχικού Παίκτη αλλάζει χέρια αμέσως μόλις επιλέξετε την ενέργεια αυτή. Αν ο Δείκτης βρίσκεται ήδη στα χέρια σας, περάστε τον στον παίκτη στα αριστερά σας (το οποίο σημαίνει ότι θα είστε ο τελευταίος παίκτης μέχρι κάποιος να επιλέξει ξανά την ενέργεια αυτή). Αλλιώς, παίρνετε τον Δείκτη Αρχικού Παίκτη και γίνεστε εσείς ο αρχικός παίκτης μέχρι κάποιος να επιλέξει ξανά την ενέργεια αυτή. Αυτός είναι ο μόνος τρόπος να αλλάξει ο Αρχικός Παίκτης.

ΠΡΟΧΩΡΗΣΤΕ ΤΟ ΗΜΕΡΟΛΟΓΙΟ

Κανονικά το ημερολόγιο προχωράει 1 μέρα, αλλά μπορείτε αν θέλετε να το προχωρήσετε 2 μέρες. Το προνόμιο αυτό υπόκειται στους παρακάτω περιορισμούς:

Δεν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το προνόμιο αυτό αν η περιληψή σας είναι στη σκούρα της μεριά. Όταν χρησιμοποιήσετε για πρώτη φορά το προνόμιο, γυρίστε την κάρτα περιληψής σας στη σκούρα μεριά της για να δηλώσετε ότι το έχετε χρησιμοποιήσει. (Αν φτάσετε στην τελευταία πάνω θέση ενός ναού, γυρίστε και πάλι την κάρτα στην ανοιχτή μεριά.)

Δεν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το προνόμιο αυτό για να διώξετε εργάτες από ένα γρανάζι, αν δεν θα έφευγαν με την κανονική προώθηση του γραναζιού. Δηλαδή, το προνόμιο αυτό δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί αν υπάρχει εργάτης στη θέση 6 ενός από τα μικρά γρανάζια, ή στη θέση 9 της Τσίτσεν Ίτσα.

Ακόμη κι αν δεν μπορείτε να εκτελέσετε την επιπλέον μετακίνηση του ημερολογίου, δεν χάνετε όλα τα άλλα πλεονεκτήματα της Θέσης Αρχικού Παίκτη.

Δεν γίνεται να χρησιμοποιήσετε το προνόμιο αυτό για να αποφύγετε τις Ημέρες Ταΐσματος. Αν προχωρώντας το ημερολόγιο δύο μέρες, προσπεράσετε μια Ημέρα Ταΐσματος, αυτή εκτελείται κανονικά στο τέλος του γύρου που θα παιχθεί στη θέση της.

Παράδειγμα:



Ο Πράσινος έχει τοποθετήσει έναν εργάτη του στη Θέση Αρχικού Παίκτη και παίζει τώρα ο Κόκκινος. Αποφασίζει να αφαιρέσει εργάτες. Αν πάρει τον εργάτη της θέσης 6, ο Πράσινος θα μπορούσε να προχωρήσει το ημερολόγιο 2 ημέρες. (Ο εργάτης στη θέση 7 δεν μπορεί να τον αποτρέψει από αυτό, μιας και ούτως η άλλως θα πεταχτεί έξω από το γρανάζι.) Ο Κόκκινος επιλέγει να αφήσει τον εργάτη της θέσης 6, ώστε να εμποδίσει τον Πράσινο από το να προχωρήσει γρηγορότερα το ημερολόγιο. Αφαιρεί τον εργάτη της θέσης 7, ώστε να μην φύγει από το γρανάζι αργότερα, χωρίς να κάνει κάποια ενέργεια.

Σημείωση: Αν είναι ο τελευταίος γύρος του παιχνιδιού, η γρήγορη μετακίνηση του γραναζιού Τζόλκιν και η αλλαγή του Αρχικού Παίκτη δεν δίνει πλεονεκτήματα. Μπορείτε, ασφαλώς, να χρησιμοποιήσετε τη Θέση Αρχικού Παίκτη για να συλλέξετε το καλαμπόκι που έχει μαζευτεί, ώστε να ταΐσετε τους εργάτες σας. Το καλαμπόκι που θα σας περισσέψει, δίνει πόντους στο τελικό σκοράρισμα.

ΝΑΟΙ

κινούν οι παίκτες το παιχνίδι.

Μπορείτε να ανεβείτε θέσεις στους ναούς ως εξής:

Επιλέγοντας ένα αρχικό πλακίδιο που σας δίνει πλεονέκτημα στην αρχή του παιχνιδιού.

Αφήνοντας ένα κρυστάλλινο κρανίο στην Τσίτσεν Ίτσα.

Πληρώνοντας 3 καλαμπόκια στη θέση ενέργειας 1 της Ουξιάλ.

Πληρώνοντας 1 κύβο υλικού στη θέση ενέργειας 5 του Τικάλ.

Κατασκευάζοντας ένα κτίριο που προσφέρει το προνόμιο αυτό.

Εφαρμόζοντας μια τεχνολογία που προσφέρει το προνόμιο αυτό.

Αν κερδίζετε το προνόμιο, αλλά βρίσκεστε ήδη στην υψηλότερη θέση του αντίστοιχου ναού, το προνόμιο σπαταλιέται.

Σημείωση: Η θέση ενέργειας 1 της Ουξιάλ σας επιτρέπει να ανεβείτε μια θέση σε ένα ναό. Η θέση ενέργειας 5 του Τικάλ σας επιτρέπει να μετακινηθείτε από μία θέση σε δύο διαφορετικούς

ναούς. Σε κάθε περίπτωση, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την ενέργεια μόνο αν πληρώσετε το κόστος (3 καλαμπόκια στην Ουξιάλ και 1 κύβος στο Τικάλ). Καμία θέση ενέργειας δεν σας δίνει τη δυνατότητα πληρώνοντας παραπάνω να μετακινηθείτε επιπλέον θέσεις.

Σε κάθε ναό, η τελευταία πάνω θέση μπορεί να καταληφθεί από έναν μόνο παίκτη. Μόλις κάποιος φτάσει στην τελευταία θέση, δεν μπορεί κανείς άλλος να ανέβει εκεί (εκτός κι αν ο παίκτης εξαγριώσει τους θεούς και κατέβει μια θέση). Σε όλες τις άλλες θέσεις των ναών, χωράνε περισσότεροι από ένας παίκτες.

Όταν φτάσετε στην τελευταία πάνω θέση ενός ναού, αμέσως γυρίζετε την κάρτα περιληψής σας με την ανοιχτόχρωμη μεριά της πάνω. Έτσι μπορείτε και πάλι να χρησιμοποιήσετε την ικανότητα προώθησης του Τζόλκιν δύο μέρες αντί για μία. (Αν η κάρτα περιληψής σας είναι ήδη στην ανοιχτόχρωμη μεριά της, δεν κερδίζετε κάτι όταν φτάσετε στην τελευταία πάνω θέση).



Οι τρεις θεοί έχουν από έναν ναό στο ταμπλό. Κάθε ναός έχει διαφορετικό ύψος.

Η πιο πάνω θέση κάθε ναού έχει το σχήμα του θεού. Το σύμβολο του θεού βρίσκεται στη λευκή θέση από την οποία ξε-

ΕΞΟΡΓΙΖΟΝΤΑΣ
ΤΟΥΣ ΘΕΟΥΣ

Συγκεκριμένες ενέργειες μπορεί να εξοργίσουν τους θεούς, αν και μερικές φορές είναι αναγκαίες αν χρειάζεστε καλαμπόκι. Όταν εξοργίζετε τους θεούς, επιλέγετε ένα ναό και μετακινείτε τον αντίστοιχο δείκτη σας, 1 θέση κάτω. Δεν μπορείτε να επιλέξετε έναν ναό, όπου ο δείκτης σας βρίσκεται ήδη στην τελευταία θέση.

ΚΑΨΙΜΟ ΤΟΥ ΔΑΣΟΥΣ

Στις θέσεις ενεργειών 3, 4 και 5 της Παλένκ, μπορείτε να κάψετε το δάσος, απλά ξεκαρτάροντας ένα Πλακίδιο Συγκομιδής Ζύλων, για να πάρετε το Πλακίδιο Καλαμποκιού που βρίσκεται

από κάτω. Αυτό εξοργίζει τους θεούς και θα πρέπει να μετακινήσετε το δείκτη σας σε ένα ναό, 1 θέση παρακάτω. Αν και οι τρεις δείκτες σας βρίσκονται ήδη στις τελευταίες θέσεις, δεν μπορείτε να κάψετε το δάσος.

ΙΚΕΣΙΑ ΓΙΑ ΚΑΛΑΜΠΟΚΙ

Αν έχετε 2 ή λιγότερα καλαμπόκια στην αρχή της σειράς σας, μπορείτε να ικετέψετε για καλαμπόκι, πετώντας όσα καλαμπόκια έχετε και παίρνοντας 3 από το απόθεμα. Αυτό εξοργίζει τους θεούς και θα πρέπει να μετακινήσετε το δείκτη σας σε ένα ναό, 1 θέση παρακάτω. Αν και οι τρεις δείκτες σας βρίσκονται ήδη στις τελευταίες θέσεις, δεν μπορείτε να ικετέψετε για καλαμπόκι.

Πολύ Σπάνια Περίπτωση: Αν στην αρχή της σειράς σας, δεν έχετε εργάτες στα γρανάζια, τότε πρέπει να τοποθετήσετε εργάτες. Αν δεν έχετε αρκετό καλαμπόκι για την τοποθέτηση, πρέπει να ικετέψετε για καλαμπόκι. Αν, ωστόσο βρίσκεστε και στις τελευταίες θέσεις κάθε ναού, τότε δεν μπορείτε να ικετέψετε για καλαμπόκι. Μην ανησυχείτε. Στην περίπτωση αυτή, οι θεοί σας λυτούνται και σας επιτρέπουν να τοποθετήσετε δωρεάν έναν μόνο εργάτη. Τοποθετείτε τον εργάτη στη θέση ενέργειας με το μικρότερο δυνατό κόστος και επιστρέφεται όλο σας το καλαμπόκι στο απόθεμα.

ΚΤΙΡΙΑ ΚΑΙ ΜΝΗΜΕΙΑ

Όταν κατασκευάζετε ένα κτίριο ή ένα μνημείο, το τοποθετείτε μπροστά σας.

ΚΤΙΡΙΑ

Όταν κατασκευάζετε ένα κτίριο, πρέπει να το αντικαταστήσετε με ένα καινούριο στο τέλος της σειράς σας. Τα καινούρια κτίρια προέρχονται από την τρέχουσα εποχή. Αν όλα τα κτίρια της εποχής εξαντληθούν, μένει θέση κενή.

Στο τέλος της Εποχής 1 (στα μισά του παιχνιδιού) αφού όλοι οι παίκτες έχουν ταΐσει τους εργάτες τους, αφαιρέστε όλα τα κτίρια της Εποχής 1 που έχουν παραμείνει στην κάτω σειρά και ανοίξτε 6 νέα κτίρια της Εποχής 2. Η στοίβα αυτή θα χρησιμοποιηθεί για το υπόλοιπο μισό του παιχνιδιού.

Μερικά κτίρια παρέχουν ένα άμεσο πλεονέκτημα της μιας φοράς. Άλλα κτίρια, όπως οι φάρμες, παρέχουν πλεονέκτημα κάθε φορά που ταΐζετε τους εργάτες σας.

ΚΤΙΡΙΑ ΜΙΑΣ ΧΡΗΣΗΣ



Όταν κατασκευάζετε ένα από αυτά τα κτίρια, κερδίζετε άμεσα όλα τα πλεονεκτήματα που εμφανίζει. Στο Παράρτημα εξηγούνται με λεπτομέρεια τα διάφορα σύμβολα.

Παράδειγμα:



Όταν κατασκευάσετε το κτίριο αυτό, μετακινείτε αμέσως τους δείκτες σας, 1 θέση πάνω, σε κάθε ναό, και κερδίζετε 3 πόντους.

ΦΑΡΜΕΣ

Μια φάρμα παρέχει πλεονεκτήματα που χρησιμεύουν στο τάισμα των εργατών σας.



Ένας από τους εργάτες σας δεν χρειάζεται καλαμπόκι.

Τρεις από τους εργάτες σας δεν χρειάζονται καλαμπόκι.

Κάθε ένας από τους εργάτες σας χρειάζεται 1 λιγότερο καλαμπόκι. Αν έχετε δύο τέτοια κτίρια, τότε δεν χρειάζεται να ταΐζετε καθόλου τους εργάτες σας.

Δεν γίνεται κάποιος εργάτης να χρειάζεται λιγότερο από 0 καλαμπόκι για τάισμα.

Παράδειγμα:



Όταν ταΐζει τους εργάτες του, ο παίκτης αυτός δίνει 3 καλαμπόκια. Δύο από τους εργάτες δεν χρειάζονται καλαμπόκι, και οι υπόλοιποι χρειάζονται από 1 μόνο ο κάθε ένας.

ΜΝΗΜΕΙΑ



Τα μνημεία ανοίγουν μόνο στην αρχή του παιχνιδιού. Αν κατασκευάσετε ένα, δεν ανοίγεται άλλο για να το αντικαταστήσετε.

Τα μνημεία έχουν πλεονεκτήματα που βοηθούν στο τέλος μόνο του παιχνιδιού. Τα πλεονεκτήματα αυτά αναφέρονται πάνω στο πλακίδιο. Στο Παράρτημα επεξηγούνται τα διάφορα σύμβολα.

Μπορείτε αν θέλετε να κατασκευάσετε περισσότερα από ένα μνημεία.

Μην ξεχνάτε ότι μπορείτε να κατασκευάσετε ένα μνημείο μόνο με την ενέργεια 4 του Τικάλ και οι τεχνολογίες Αρχιτεκτονικής δεν λειτουργούν για αυτά.

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ

Οι τεχνολογίες κάνουν πιο δυνατές κάποιες ενέργειες, για το υπόλοιπο παιχνίδι.

Υπάρχουν τέσσερις διαφορετικές τεχνολογίες. Κάθε σειρά έχει μια αρχική θέση, τρία επίπεδα τεχνολογίας και μια επιπλέον θέση.

Αν φτάσετε το τρίτο επίπεδο σε μία τεχνολογία, δεν μπορείτε να

προχωρήσετε παραπέρα. Αντίθετα, οποτεδήποτε εκτελέσετε μια ενέργεια μέσω της οποίας θα έπρεπε να προχωρήσετε στη σειρά αυτή, έχετε κάποιο άμεσο κέρδος. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το πλεονέκτημα αυτό πολλές φορές. Αν μια ενέργεια σας επιτρέπει να προχωρήσετε δύο φορές, μπορείτε να κερδίσετε το πλεονέκτημα αυτό, δύο φορές επίσης. Δείτε την παράγραφο Τικάλ.

Μια τεχνολογία επηρεάζει συγκεκριμένες ενέργειες. Το χρώμα του φόντου του επιπέδου της τεχνολογίας αντιστοιχεί στο χρώμα των ενεργειών που επηρεάζονται. Αν ο δείκτης σας βρίσκεται σε μεγαλύτερη θέση, εξακολουθείτε να κερδίζετε τα πλεονεκτήματα των χαμηλότερων τεχνολογιών της συγκεκριμένης σειράς.

ΓΕΩΡΓΙΑ

Πάρτε 1 παραπάνω καλαμπόκι κάθε φορά που κάνετε συγκομιδή από τη ζούγκλα (ενέργειες 2, 3, 4 και 5 της Παλένκ, αλλά όχι η 1).

Πάρτε 2 παραπάνω καλαμπόκια κάθε φορά που κάνετε συγκομιδή από τη ζούγκλα (ενέργειες 2, 3, 4 και 5 της Παλένκ, αλλά όχι η 1).



Όταν δεν υπάρχει Πλακίδιο Συγκομιδής Καλαμποκιού, εσείς μπορείτε να πάρετε καλαμπόκια χωρίς να πάρετε πλακίδιο (ενέργειες 2, 3, 4 και 5 της Παλένκ). Αν κάνετε συγκομιδή καλαμποκιού και υπάρχει διαθέσιμο Πλακίδιο Συγκομιδής Καλαμποκιού, πρέπει πρώτα να πάρετε αυτό.

Αμέσως μετακινηθείτε μία θέση πάνω στο ναό της επιλογής σας.

Πάρτε 1 επιπλέον καλαμπόκι κάθε φορά που ψαρεύετε (ενέργεια 1 της Παλένκ).

Σημείωση: Επειδή τα πλεονεκτήματα είναι αθροιστικά, ένας παίκτης με το 3ο επίπεδο γεωργικής τεχνολογίας, θα παίρνει 3 επιπλέον καλαμπόκια για τη συγκομιδή από τη ζούγκλα. Μπορεί να πάρει καλαμπόκια ακόμη κι αν δεν είναι διαθέσιμο ένα Πλακίδιο Συγκομιδής Καλαμποκιού για την ενέργεια αυτή. Επίσης, παίρνει 1 επιπλέον καλαμπόκι όταν ψαρεύει.

ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΥΛΙΚΩΝ

Πάρτε 1 επιπλέον ξύλο κάθε φορά που παίρνετε ξύλο από την Γιατσιλάν (ενέργεια 1) ή την Παλένκ (ενέργειες 3, 4 και 5).

Πάρτε 1 επιπλέον χρυσό κάθε φορά που παίρνετε χρυσό από την Γιατσιλάν (ενέργειες 3 και 5).



Πάρτε 1 επιπλέον πέτρα κάθε φορά που παίρνετε πέτρα από την Γιατσιλάν (ενέργειες 2 και 5).

Αμέσως πάρτε δύο κύβους υλικών της επιλογής σας.

Σημείωση: Παίρνετε τα επιπλέον υλικά μόνο όταν παίρνετε υλικά του ίδιου είδους. Δεν μπορείτε να πάρετε δωρεάν ξύλο όταν κάνετε συγκομιδή καλαμποκιού στην Παλένκ ή όταν χρησιμοποιείτε την ενέργεια 2 της Γιατσιλάν.

Σημείωση: Οι τεχνολογίες αυτές ισχύουν μόνο για την Γιατσιλάν και την Παλένκ. Δεν σας δίνουν επιπλέον υλικά όταν τα αποκτάτε με άλλους τρόπους (πχ από κτίρια, τους θεούς, τις ενέργειες της Τσίτσεν Ίτσα, ή την αγορά).

ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ

Πάρτε 1 καλαμπόκι κάθε φορά που κατασκευάζετε ένα κτίριο (ενέργειες 2 ή 4 του Τικάλ, ενέργεια 4 της Ουξιάλ).

Όταν κατασκευάζετε ένα κτίριο στο Τικάλ (ενέργειες 2 ή 4), μπορείτε να πληρώσετε με ένα λιγότερο υλικό από όσα απαιτούνται για την κατασκευή (το είδος είναι της επιλογής σας).

Όταν κατασκευάζετε ένα κτίριο στην Ουξιάλ (ενέργεια 4) πληρώνετε 2 λιγότερα καλαμπόκια.



Κερδίζετε 2 πόντους κάθε φορά που κατασκευάζετε ένα κτίριο (ενέργειες 2 ή 4 του Τικάλ, ενέργεια 4 της Ουξιάλ).

Κερδίζετε αμέσως 3 πόντους.

Σημείωση: Όταν εκτελείτε την ενέργεια 4 του Τικάλ, η τεχνολογία αυτή εφαρμόζεται μόνο στο ένα από τα δύο κτίρια που κατασκευάζετε. Το άλλο κτίριο (αν επιλέξετε και δεύτερο) κοστίζει την κανονική τιμή του και δεν δίνει καλαμπόκι ή πόντους με την κατασκευή του. Οι τεχνολογίες αυτές δεν ισχύουν για την κατασκευή μνημείου.

ΘΕΟΛΟΓΙΑ

Στο γρανάζι της Τσίτσεν Ίτσα, όταν αφαιρείτε τους εργάτες σας, μπορείτε αν θέλετε να εκτελέσετε μια ενέργεια μπροστά. Δεν πληρώνετε επιπλέον καλαμπόκι για να εκτελέσετε την ενέργεια αυτή. Η ενέργεια αντικαθιστά όποια άλλη ενέργεια μπορεί να εκτελούσε ο εργάτης.

Πάρτε 1 επιπλέον κρανίο κάθε φορά που παίρνετε κρανίο από την Γιατσιλάν (ενέργεια 4). Μην ξεχνάτε ότι αυτό δεν ισχύει για οποιονδήποτε άλλο τρόπο απόκτησης κρανίων.)



Αφού εκτελέσετε μια ενέργεια στο γρανάζι Τσίτσεν Ίτσα, μπορείτε αμέσως να ξοδέψετε 1 κύβο υλικού για να μετακινηθείτε 1 βήμα στο ναό της επιλογής σας. (Αν πήρατε κύβο από την ενέργεια της Τσίτσεν Ίτσα, μπορείτε να τον χρησιμοποιήσετε για το πλεονέκτημα αυτό.)

Αμέσως πάρτε 1 κρυστάλλινο κρανίο από το απόθεμα.

ΗΜΕΡΑ ΤΑΪΣΜΑΤΟΣ



Μια Ημέρα Ταΐσματος είναι ο γύρος στον οποίο πρέπει να ταΐσετε τους εργάτες σας. Υπάρχουν 4 Ημέρες Ταΐσματος στο παιχνίδι.

Τέσσερα δόντια του γραναζιού Τζόλκιν είναι σηματοδομένα σαν Ημέρες Ταΐσματος. Όταν το γρανάζι γυρίσει έτσι ώστε τα βέλη να δείχνουν σε Ημέρα Ταΐσματος (ή όταν ένας παίκτης χρησιμοποιήσει το προνόμιο του Αρχικού Παίκτη και προσπεράσει μια Ημέρα Ταΐσματος), τότε ο επόμενος γύρος είναι μια Ημέρα Ταΐσματος. Οι αριθμοί στο γρανάζι Τζόλκιν σηματοδίνουν τις μέρες που απομένουν μέχρι την επόμενη μέρα ταΐσματος.

Σημείωση: Ο πρώτος γύρος του παιχνιδιού δεν είναι Ημέρα Ταΐσματος, παρόλο που το παιχνίδι ξεκινάει με τα βέλη να δείχνουν σε μία τέτοια. Το δόντι αυτό αναπαριστά την τελευταία Ημέρα Ταΐσματος, η οποία φτάνει όταν το γρανάζι έχει κάνει μια πλήρη στροφή.

Η Ημέρα Ταΐσματος, παίζεται σαν κάθε κανονικό γύρο, με τη διαφορά ότι αφού όλοι παίξουν στη σειρά τους (και πριν το γρανάζι προχωρήσει) οι παίκτες πρέπει να κάνουν τα εξής (δείτε τις κάρτες Περίληψης για υπενθύμιση).

ΓΕΩΡΓΙΑ



Για να ταΐσετε τους εργάτες σας, πρέπει να πληρώσετε 2 καλαμπόκια για τον κάθε ένα που έχετε στο παιχνίδι. Στο παιχνίδι θεωρείται ότι βρίσκεται κάθε εργάτης μπροστά σας, ή σε ένα γρανάζι. Εκτός παιχνιδιού, είναι όσοι βρίσκονται ακόμη στο απόθεμα.

Πρέπει να ταΐσετε όσους εργάτες μπορείτε. Αν δεν καταφέρετε να τους ταΐσετε όλους, χάνετε 3 πόντους για τον κάθε εργάτη που μένει ατάιστος.

Δεν γίνεται να ταΐσετε τα μισά για έναν εργάτη. Για παράδειγμα αν έχετε 3 εργάτες και 5 καλαμπόκια, δίνετε τα 4 καλαμπόκια ώστε να ταϊστούν οι δύο. Δεν μπορείτε να ταΐσετε τον τρίτο εργάτη, οπότε κρατάτε το 1 καλαμπόκι και χάνετε 3 πόντους.

Συγκεκριμένα κτίρια, οι φάρμες, σας επιτρέπουν να πληρώνετε λιγότερο καλαμπόκι για το τάισμα των εργατών σας. Δείτε την παράγραφο των κτιρίων για λεπτομέρειες.

ΑΛΛΑΓΗ ΤΩΝ

ΑΝΟΙΧΤΩΝ ΚΤΙΡΙΩΝ



Τα κτίρια αλλάζουν από Εποχής 1 σε Εποχής 2 στο μέσο του παιχνιδιού.

Στη δεύτερη Ημέρα Ταΐσματος και αφού έχετε ταΐσει τους εργάτες σας, αφαιρέστε όλα τα κτίρια Εποχής 1 που έχουν μείνει στο ταμπλό και ανοίξτε έξι κτίρια Εποχής 2 στην κάτω σειρά. Τα μνημεία δεν επηρεάζονται, όπως και τα κτίρια που ήδη έχουν κατασκευαστεί.

ΑΝΤΑΜΟΙΒΕΣ



Αφού όλοι έχουν ολοκληρώσει το τάισμα των εργατών τους, οι ναοί των θεών δίνουν

ανταμοιβές στους ευσεβείς. Οι ανταμοιβές αυτές μπορεί να είναι υλικά ή πόντοι, ανάλογα αν η Ημέρα Ταΐσματος είναι στο μέσο ή στο τέλος μιας εποχής.

ΑΝΤΑΜΟΙΒΕΣ ΜΕΣΟΥ ΕΠΟΧΗΣ



Η πορτοκαλί Ημέρα Ταΐσματος φτάνει στο μέσο μιας εποχής. Αυτό γίνεται στο ένα τέταρτο και στα τρία τέταρτα του παιχνιδιού.

Οι παίκτες παίρνουν σαν ανταμοι-

βές υλικά και κρυστάλλινα κρανία.

Το ποιά αντικείμενα θα κερδίσετε, εξαρτάται από τη θέση σας στους ναούς. Για κάθε ναό, κερδίζετε τα υλικά ή το κρανίο που φαίνεται τόσο στη θέση που βρίσκεστε, όσο και στις χαμηλότερες θέσεις του ναού αυτού.

Σημείωση: Αν στο απόθεμα δεν υπάρχουν αρκετά κρανία για να ανταμειφτούν όλοι οι παίκτες που δικαιούνται από ένα, τότε κανείς δεν παίρνει κρανίο.

Παράδειγμα:



Ο Κόκκινος παίρνει 1 πέτρα, 2 ξύλα και 1 κρυστάλλινο κρανίο. Ο Μπλε παίρνει 2 πέτρες και 2 ξύλα. Ο κίτρινος παίρνει 2 πέτρες.

ΑΝΤΑΜΟΙΒΕΣ ΤΕΛΟΥΣ ΕΠΟΧΗΣ



Η πράσινη Ημέρα Ταΐσματος φτάνει στο τέλος μιας εποχής. Αυτό γίνεται στο μέσο και το τέλος του παιχνιδιού. Οι παίκτες ανταμείβονται με πόντους.

♦ Σε κάθε ναό, κερδίζετε τους πόντους που αναγράφονται στη θέση που βρίσκεστε σε κάθε ναό. Προσοχή, γιατί αν βρίσκεστε στην τελευταία κάτω θέση ενός ναού, θα χάσετε πόντους αντί να κερδίσετε.

♦ Ο παίκτης που βρίσκεται ψηλότερα σε κάθε ναό κερδίζει επιπλέον πόντους. Τα νούμερα που βρίσκονται πάνω από κάθε ναό, καθορίζουν τους επιπλέον πόντους. Το νούμερο κάτω αριστερά είναι οι πόντοι στο τέλος της πρώτης εποχής. Το νούμερο πάνω δεξιά είναι οι πόντοι στο τέλος του παιχνιδιού. Αν υπάρχει ισοπαλία στην ψηλότερη θέση ενός ναού, όλοι οι ισόπαλοι παίκτες κερδίζουν από μισούς πόντους.

Παράδειγμα: Αν η περίπτωση είναι όπως στο προηγούμενο παράδειγμα, αλλά στο τέλος της Εποχής 1, οι παίκτες θα κέρδιζαν τα εξής:

Κόκκινος: 16 πόντοι (2+0+9 για τις θέσεις στους ναούς, 4 για την υψηλότερη θέση στον πράσινο ναό και 1 για την ισοπαλία στην υψηλότερη θέση στον κίτρινο ναό).

Μπλε: 15 πόντοι (6+0+5 για τις θέσεις στους ναούς, 3 για την ισοπαλία στην υψηλότερη θέση στον καφέ ναό και 1 για την ισοπαλία στην υψηλότερη θέση στον κίτρινο ναό).

Κίτρινος: 7 πόντοι (6+0-3 για τις θέσεις στους ναούς), 3 για την υψηλότερη θέση στον καφέ ναό, και 1 για την ισοπαλία στην υψηλότερη θέση στον κίτρινο ναό).

Αν το σκοράρισμα γινόταν στο τέλος της Εποχής 2, οι παίκτες θα κέρδιζαν αντίστοιχα τα εξής:

Κόκκινος: 18 πόντοι (2+0+9 για τις θέσεις στους ναούς, 4 για την υψηλότερη θέση στον πράσινο ναό, και 3 για την ισοπαλία στην υψηλότερη θέση στον κίτρινο ναό).

Μπλε: 15 πόντοι (6+0+5 για τις θέσεις στους ναούς, 1 για την ισοπαλία στην υψηλότερη θέση στον καφέ ναό και 3 για την ισοπαλία στην υψηλότερη θέση στον κίτρινο ναό).

Κίτρινος: 7 πόντοι (6+0-3 για τις θέσεις στους ναούς, 1 για την ισοπαλία στην υψηλότερη θέση στον καφέ ναό, και 3 για την ισοπαλία στην υψηλότερη θέση στον κίτρινο ναό).

ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το παιχνίδι τελειώνει μετά την τέταρτη Ημέρα Ταϊσματος. Το γρανάζι Τζόλκιν θα έχει ολοκληρώσει μια πλήρη περιστροφή. Οι παίκτες μετατρέπουν όλα τα υλικά τους σε πόντους και σκοράρουν με τα μνημεία τους. Ο παίκτης με τους περισσότερους πόντους είναι ο νικητής.

Σε περίπτωση ισοπαλίας, οποιονδήποτε έχει τους περισσότερους εργάτες ακόμα στα γρανάζια κερδίζει. Αν υπάρχει περαιτέρω ισοπαλία κερδίζουν και οι δύο παίκτες.

Σημειώση: Κανονικά, το γρανάζι μετακινείται άλλη μια μέρα μπροστά μετά το τέλος του σκοραρίσματος της Εποχής 2 και πριν το τελικό σκοράρισμα. Έτσι μπορεί κάποιος εργάτης να πεταχτούν έξω από τα γρανάζια, επηρεάζοντας την τελική επίλυση της ισοπαλίας.

ΤΕΛΙΚΟ ΣΚΟΡΑΡΙΣΜΑ

Για το σκοράρισμα των τελικών πόντων:

1. Μετατρέψτε όλα τα υλικά σας σε καλαμπόκι σύμφωνα με τις αναλογίες ανταλλαγής της αγοράς.
2. Κερδίζετε 1 πόντο για κάθε 4 καλαμπόκια.
3. Κερδίζετε 3 πόντους για κάθε κρυστάλλινο κρανίο που βρίσκεται στην κατοχή σας.
4. Κερδίζετε πόντους από τα μνημεία σας.



ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΠΕΡΙΛΗΨΗ ΓΥΡΟΥ

I. ΣΕΙΡΑ ΠΑΙΚΤΩΝ: Ξεκινάει ο αρχικός παίκτης και το παιχνίδι προχωράει δεξιόστροφα. Η σειρά κάθε παίκτη ακολουθεί τα εξής βήματα:

α. Ικεσία για καλαμπόκι. Αν έχετε 2 ή λιγότερα καλαμπόκια, μπορείτε να τα συμπληρώσετε στα 3, εξαργυρώνοντας τους θεούς.

β. Πρέπει να εκτελέσετε μία από τις δύο επιλογές:

I. Τοποθετήστε οποιονδήποτε αριθμό εργατών. Ένας εργάτης πάντα τοποθετείται στη χαμηλότερη διαθέσιμη θέση κάθε γραναζιού. Το ποσό που πληρώνετε για την τοποθέτηση εργατών εξαρτάται από:

1. τον αριθμό των εργατών που τοποθετούνται, σύμφωνα με τον πίνακα στις κάρτες περιλήψεων,
2. τις θέσεις ενεργειών στις οποίες τοποθετούνται οι εργάτες.

II. ή Αφαιρέστε οποιονδήποτε αριθμό εργατών, τον ένα μετά τον άλλο. Για κάθε εργάτη που αφαιρείτε, κάντε ένα από τα παρακάτω:

1. Εκτελέστε την ενέργεια της αντίστοιχης θέσης του εργάτη.
2. ή εκτελέστε μια ενέργεια μικρότερης θέσης του ίδιου γραναζιού, πληρώνοντας 1 καλαμπόκι για κάθε βήμα προς τα πίσω.
3. ή μην εκτελέτε καμία ενέργεια.

γ. Αν κατασκευάσετε κτίρια, ανοίξτε καινούρια από την τρέχουσα εποχή, στις θέσεις που άδειασαν.

δ. Αν τοποθετήσατε εργάτη στη Θέση Αρχικού Παίκτη, πάρτε όλο το καλαμπόκι που έχει μαζευτεί στα δόντια του γραναζιού Τζόλκιν.

2. ΤΑΪΣΜΑ ΕΡΓΑΤΩΝ ΚΑΙ ΑΝΤΑΜΟΙΒΕΣ: Η φάση αυτή του γύρου συμβαίνει μόνο στις Ημέρες Ταϊσματος.

α. Πρέπει να πληρώσετε 2 καλαμπόκια για κάθε εργάτη που έχετε στο παιχνίδι. Χάνετε 3 πόντους για κάθε εργάτη που δεν μπορείτε να ταΐσετε.

β. Αν η Ημέρα Ταϊσματος είναι στο τέλος της Εποχής 1, όλα τα κτίρια ξεσκαρτάρωνται από το ταμπλό και αντικαθίστανται με κτίρια της Εποχής 2.

γ. Για κάθε ναό, οι παίκτες κερδίζουν ανταμοιβές από τον αντίστοιχο θεό. Κάθε ναός λειτουργεί ξεχωριστά.

I. Στο μέσο μιας εποχής (πορτοκαλί Ημέρες Ταϊσματος) οι παίκτες κερδίζουν τα υλικά ή το κρανίο που εμφανίζεται στα δεξιά των θέσεων. Κερδίζετε τις ανταμοιβές τόσο της θέσης στην οποία βρίσκεστε, αλλά και των παρακάτω θέσεων.

II. Στο τέλος μιας εποχής (πράσινες Ημέρες Ταϊσματος) οι παίκτες κερδίζουν πόντους.

1. Κερδίζετε τους πόντους που αναγράφονται στα δεξιά της θέσης που βρίσκεστε (αλλά όχι των πιο κάτω θέσεων).
2. Ο παίκτης με την υψηλότερη θέση κερδίζει επιπλέον πόντους. Οι πόντοι αυτοί αναγράφονται πάνω από κάθε ναό, με το αριστερά κάτω νούμερο να δίνεται στο τέλος της Εποχής 1 και το πάνω δεξιά στο τέλος της Εποχής 2 (τέλος του παιχνιδιού). Σε περίπτωση ισοπαλίας στην υψηλότερη θέση, όλοι οι ισόπαλοι παίκτες παίρνουν από μισούς τους επιπλέον πόντους.

3. ΠΡΟΧΩΡΗΣΗ ΤΟΥ ΗΜΕΡΟΛΟΓΙΟΥ:

α. Αν δεν υπάρχει εργάτης στη Θέση Αρχικού Παίκτη, κάντε τα εξής:

I. Τοποθετήστε 1 καλαμπόκι στο δόντι της ημέρας αυτής, στο γρανάζι Τζόλκιν.

II. Προχωρήστε το γρανάζι Τζόλκιν 1 μέρα μπροστά. Τυχόν εργάτες που βγαίνουν από τα γρανάζια επιστρέφονται στους ιδιοκτήτες τους.

β. Αν ο εργάτης σας βρίσκεται στη Θέση Αρχικού Παίκτη, κάντε τα εξής:

I. Πάρτε πίσω τον εργάτη σας από τη Θέση Αρχικού Παίκτη.

II. Είτε πάρτε τον Δείκτη Αρχικού Παίκτη από τον παίκτη που τον είχε, ή αν τον έχετε εσείς ήδη, δώστε τον στον παίκτη στα αριστερά σας.

III. Προχωρήστε το ημερολόγιο 1 ημέρα μπροστά. Αι η κάρτα περιλήψης σας είναι ανοιχτή στην ανοιχτόχρωμη μεριά της, μπορείτε να προχωρήσετε το ημερολόγιο 2 μέρες μπροστά, αν το επιθυμείτε, αρκεί η επιπλέον αυτή μέρα να μην πετάει εργάτες έξω από τα γρανάζια.

Γυρίστε την κάρτα περιλήψης σας στη σκούρα μεριά της, αν χρησιμοποιήσετε το προνόμιο αυτό. Οι εργάτες που πετούνται έξω από τα γρανάζια επιστρέφουν στους ιδιοκτήτες τους.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ: ΟΙ ΔΥΟ ΠΡΩΤΟΙ ΓΥΡΟΙ

Είναι ο πρώτος γύρος του παιχνιδιού, με τον πράσινο να είναι ο αρχικός παίκτης. Έχει προγραμματίσει να τοποθετήσει έναν εργάτη στη θέση ενέργειας 0 του Τικάλ και έναν στη θέση ενέργειας 0 της Γιατσιλάν σε αυτό τον γύρο, ώστε να τους πάρει πίσω στον επόμενο. Η τοποθέτηση ενός τρίτου εργάτη στη θέση ενέργειας 0 της Παλένκ θα κόστιζε επιπλέον 2 καλαμπόκια κι αν πάρει τον εργάτη πίσω στον επόμενο γύρο, θα πάρει άλλα 3 καλαμπόκια. Έτσι, τοποθετεί τρεις εργάτες, όλους σε θέσεις 0 διαφορετικών γραναζιών, πληρώνοντας 3 καλαμπόκια.

Ακολουθεί ο Μπλε. Τοποθετεί δύο εργάτες στις θέσεις ενεργειών 1 και 2 της Παλένκ με κόστος 4 καλαμπόκια. Θα μπορούσε να τοποθετήσει και τον τρίτο του εργάτη στην Παλένκ, αλλά δεν έχει αρκετό καλαμπόκι, οπότε τοποθετεί μόνο δύο. Ο Κόκκινος που παίζει μετά, τοποθετεί δύο εργάτες στις θέσεις ενεργειών 1 και 2 της Γιατσιλάν και έναν τρίτο στη θέση ενέργειας 1 του Τικάλ με συνολικό κόστος 7 καλαμπόκια. Τέλος, ο Κίτρινος τοποθετεί έναν εργάτη στη θέση ενέργειας 2 του Τικάλ και άλλον ένα στη Θέση Αρχικού Παίκτη, με συνολικό κόστος 3 καλαμπόκια.

Στο τέλος του πρώτου γύρου, ο Κίτρινος παίρνει τον δείκτη Αρχικού Παίκτη και μπορεί αν θέλει να προχωρήσει το γρανάζι μία ή δύο μέρες. Έχει 1 μόνο εργάτη στα γραναζιά, οπότε επιλέγει να προχωρήσει το ημερολόγιο μία μόνο ημέρα.

Ο Κίτρινος είναι ο νέος αρχικός παίκτης. Τοποθετεί τους δύο εργάτες του στις θέσεις ενεργειών 0 και 4 της Παλένκ, πληρώνοντας 5 καλαμπόκια. Ο Πράσινος έχει όλους τους εργάτες του στα γραναζιά, οπότε πρέπει να αφαιρέσει κάποιους. Αποφασίζει να αφαιρέσει μόνο δύο από αυτούς. Πρώτα, τον εργάτη της θέσης ενέργειας 1 της Γιατσιλάν, ο οποίος του δίνει 1 ξύλο, και έπειτα τον εργάτη της θέσης ενέργειας 1 του Τικάλ, προχωρώντας 1 θέση την τεχνολογία γεωργίας. Αν αφαιρούσε και τον εργάτη της Παλένκ, θα κέρδιζε 3 καλαμπόκια, αλλά μισς και προχώρησε στην τεχνολογία γεωργίας, αποφασίζει να εκμεταλλευθεί το πλεονέκτημα αυτό, αφήνοντας τον εργάτη στο γρανάζι για επόμενο γύρο.

Αντί να αφαιρέσει εργάτες, ο Μπλε αποφασίζει να τοποθετήσει και τον τελευταίο του εργάτη στη θέση ενέργειας 0 δωρεάν. Ο Κόκκινος πρέπει να αφαιρέσει μερικούς εργάτες του. Αποφασίζει να αφαιρέσει μόνο αυτόν που δίνει 1 χρυσό και 2 καλαμπόκια.

Στο τέλος του γύρου αυτού, ένα καλαμπόκι τοποθετείται στο δόντι του Τζολιαν μισς και κανείς δεν τοποθέτησε εργάτη του στη θέση Αρχικού Παίκτη.



ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΩΝ

DANIELE TASCINI & SIMONE LUCIANI

ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΣΗ: MILAN VAVRON

ΣΧΕΔΙΑΣΗ: FILIP MURMAK

ΒΑΣΙΚΟΙ ΔΟΚΙΜΑΣΤΕΣ: PETR MURMAK, VIT VODICKA

ΜΕΤΑΦΡΑΣΗ ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ: ΝΙΚΟΣ ΧΡΙΣΤΑΚΗΣ

TESTERS: Kreten, Vitek, 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 and the friends from Tempio di Kurna, Tom Rosen, Jennifer Geske, Bryan Bowe, Curt Churchill and many others from Gathering of Friends, Podmitrov and other gaming events.

SPECIAL THANKS TO: Antonio Petrelli for the brilliant ideas in the early developing stage and Paul Grogan for his never-ending support and enthusiasm.



© Czech Games Edition,
October 2012

www.CzechGames.com

ΠΛΑΚΙΔΙΑ ΑΡΧΙΚΗΣ ΠΕΡΙΟΥΣΙΑΣ ΚΑΙ ΙΔΙΟΤΗΤΕΣ ΚΤΙΡΙΩΝ



Παίρνετε 6 καλαμπόκια.



Παίρνετε 2 ξύλα.



Παίρνετε 1 πέτρα.



Παίρνετε 1 χρυσό.



Παίρνετε 1 κρυστάλλινο κρανίο.



Παίρνετε 2 πόντους



Παίρνετε έναν εργάτη σας από το απόθεμα και τον τοποθετείτε μπροστά σας.



Προχωρήστε 1 θέση στην τεχνολογία γεωργίας, χωρίς να πληρώσετε υλικά.



Προχωρήστε 1 θέση στην τεχνολογία παραγωγής υλικών, χωρίς να πληρώσετε υλικά.



Προχωρήστε 1 θέση στην τεχνολογία αρχιτεκτονικής, χωρίς να πληρώσετε υλικά.



Προχωρήστε 1 θέση στην τεχνολογία θεολογίας, χωρίς να πληρώσετε υλικά.



Προχωρήστε 1 θέση στην τεχνολογία της επιλογής σας, χωρίς να πληρώσετε υλικά.



Προχωρήστε 2 θέσεις σε οποιαδήποτε τεχνολογία ή από 1 θέση σε δύο τεχνολογίες, χωρίς να πληρώσετε υλικά.



Ανεβείτε 1 θέση στον καφέ ναό.



Ανεβείτε 1 θέση στον κτρίνο ναό.



Ανεβείτε 1 θέση στον πράσινο ναό.



Ανεβείτε 1 θέση στο ναό της επιλογής σας.



Μπορείτε να κατασκευάσετε ένα κτίριο (όπως με την ενέργεια 2 του Τικάλ).



Μπορείτε να ανταλλάξετε υλικά στην αγορά (όπως με την ενέργεια 2 της Ουζιάλ).



Πληρώστε 1 καλαμπόκι και αμέσως εκτελέστε οποιαδήποτε ενέργεια των γραναζιών Παλέκ, Γιατσιλάν, Τικάλ ή Ουζιάλ.



Ένας από τους εργάτες δεν χρειάζεται καλαμπόκι.



Όλοι σας οι εργάτες χρειάζονται από 1 λιγότερο καλαμπόκι. Αν έχετε δύο ίδια κτίρια, τότε οι εργάτες σας δεν χρειάζονται καλαμπόκι.

ΙΔΙΟΤΗΤΕΣ ΜΝΗΜΕΙΩΝ



Κερδίζετε 4 πόντους για κάθε κτίριο τάφου (καφέ περίγραμμα) που έχετε κατασκευάσει. (Υπολογίζεται και αυτό το μνημείο.)



Κερδίζετε 4 πόντους για κάθε αστικό κτίριο (πράσινο περίγραμμα) ή μνημείο που έχετε κατασκευάσει. (Υπολογίστε και αυτό το μνημείο.)



Κερδίζετε 4 πόντους για κάθε βωμό (μπλε περίγραμμα) ή αντίστοιχο μνημείο που έχετε κατασκευάσει. (Υπολογίστε και αυτό το μνημείο.)



Κερδίζετε 2 πόντους για κάθε κτίριο και μνημείο που κατασκευάσατε στο παιχνίδι.



Κερδίζετε πόντους ανάλογα με τους εργάτες που έχετε στο παιχνίδι. 0 για τρεις, 6 για τέσσερις, 12 για πέντε, ή 18 και για τους έξι. ("Στο παιχνίδι" σημαίνει "όχι στο γενικό απόθεμα".)



Επιλέξτε έναν ναό. Υπολογίστε πόσες θέσεις πιο πάνω από την αρχική θέση βρίσκεται ο δείκτης σας. Κερδίζετε 3 πόντους για κάθε θέση. Το παράδειγμα που δείχνει το μνημείο δίνει 12 πόντους.)



Κερδίζετε πόντους για κάθε μνημείο που έχει κατασκευαστεί στο παιχνίδι, ασχέτως του ποιος το κατασκεύασε. (Το μνημείο αυτό υπολογίζεται στο σύνολο.) Η αναλογία είναι 6 πόντοι ανά μνημείο σε παιχνίδι 2 παικτών, 5 πόντοι σε παιχνίδι τριών παικτών και 4 πόντοι σε παιχνίδι τεσσάρων παικτών.



Κερδίζετε 3 πόντους για κάθε επίπεδο τεχνολογίας που έχετε. (Ένας δείκτης ακόμη στην αρχική θέση, υπολογίζεται σαν 0 επίπεδα στη συγκεκριμένη τεχνολογία.)



Σε κάθε ναό, κερδίζετε τους πόντους που αντιστοιχούν στις θέσεις που βρίσκεστε (σαν να ξανασκαράρετε τους πόντους του τέλους εποχής, αλλά όχι τους πόντους για την υψηλότερη θέση.)



Κερδίζετε 4 πόντους για κάθε Πλακίδιο Συγκομιδής Καλαμποκιάς που έχετε πάρει.



Κερδίζετε πόντους για τις τεχνολογίες στις οποίες έχετε φτάσει το τρίτο επίπεδο: 9 για μία, 20 για δύο, 33 για τρεις ή και τις τέσσερις.



Κερδίζετε 3 πόντους για κάθε κρανίο στο γρανάζι της Τότσην Ίτσα. Δεν έχει σημασία ποιος τα τοποθέτησε.