

DANIELE TASCINI SIMONE LUCIANI

ツオルキン

マヤ神聖暦

ゲームボードの主要部分は、26 歯のツオルキンの歯車で表されているマヤの暦です。この歯車は、マヤ文明が発展させた 5 つの場所（パレンケ、ウズマル、ティカル、ヤシュチラン、チチェン・イツァ）を表す 5 つの小さな歯車につながっています。

プレイヤーはマヤ人の一部族を担当します。ボードにはプレイヤーの部族に利益をもたらすさまざまなアクションが描かれています。自分の手番中、プレイヤーは歯車の上に労働者駒を置か、または以前の手番中に歯車上に置いた労働者駒を回収します。プレイヤーが回収したとき、労働者駒はアクションを実行します。

全員が 1 手番をプレイしたあと、ツオルキンの歯車は 1 日分進みます。その結果、すべての歯車上にあるすべての労働者駒は 1 スペース前進し、実行できるアクションが変わります。

コーンは基本的な物資で、食料や通貨として役立ちます。アクションによって、プレイヤーは食料を生産し、資源を獲得し、建物を建設し、技術を開発することができます。神々を喜ばせるアクションもあれば、怒らせるアクションもあります。

プレイヤーはボード上の 3 つの神殿で、3 柱の神々（ケツァルコアトル、ククルカン、チャク）に対する地位を記録します。最も敬虔な部族は最高の褒美を得ます。神々はゲーム中に勝利点を 2 回与えます。また、プレイヤーは特定の建物を建設したり、水晶髑髏をチチェン・イツァに運んだりすることでも勝利点を得ることができます。ツオルキンの歯車が 1 周したあと、ゲームは終了します。プレイヤーは残っている資源を勝利点に変換し、特定の記念碑からも勝利点を得ます。ゲーム終了時、最も多くの勝利点を獲得したプレイヤーが勝利します。



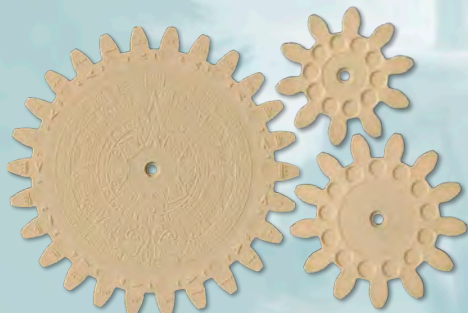
内容物

ゲームボード

(6枚の組み合わせパーツからなる)



さまざまな大きさの歯車 6 枚



シールシート 1 枚



プラスチック製留め具 6 組



労働者駒 24 個

(プレイヤーごとに 6 個)



マーカー 28 個

(プレイヤーごとに 7 個)



勝利点カウンター 4 個

(プレイヤーごとに 1 個)



木製駒 約 65 個

資源 (木材、石材、黄金) を表す



水晶髑髏駒 13 個

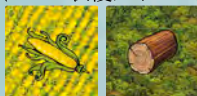


価値 1 または 5 のコーントークン 65 枚



収穫タイル 28 枚

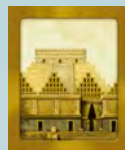
(コーン収穫タイル 16 枚、木材収穫タイル 12 枚)



初期財産タイル 21 枚



記念碑タイル 13 枚



2 時代に分かれている建物タイル 32 枚



両面仕様プレイヤーボード 4 枚 (4 色)

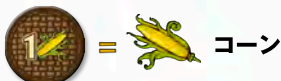


スタートプレイヤーマーカー 1 枚



物資

特定の物資を表している内容物は、アイコンによって示されます。



(木材、石材、黄金だけが資源です)



このゲームには水晶髑髏駒がちょうど 13 個あり、それ以上はありません。銀行から 13 個目の水晶髑髏駒が取られたら、もう誰も水晶髑髏駒を取ることはできません。

他の駒類が不足することはめったにありません。万が一不足した場合、何らかのもので代用してください。

最初のゲームの前に

タイル類

タイル類を慎重に外枠から外します。

ゲームボード

プラスチック製留め具を使い、すべての歯車をゲームボードに取り付けます。図を参照して、歯車を正しい位置に取り付けるよう注意してください。歯車の大きさは3種類あります。



シール

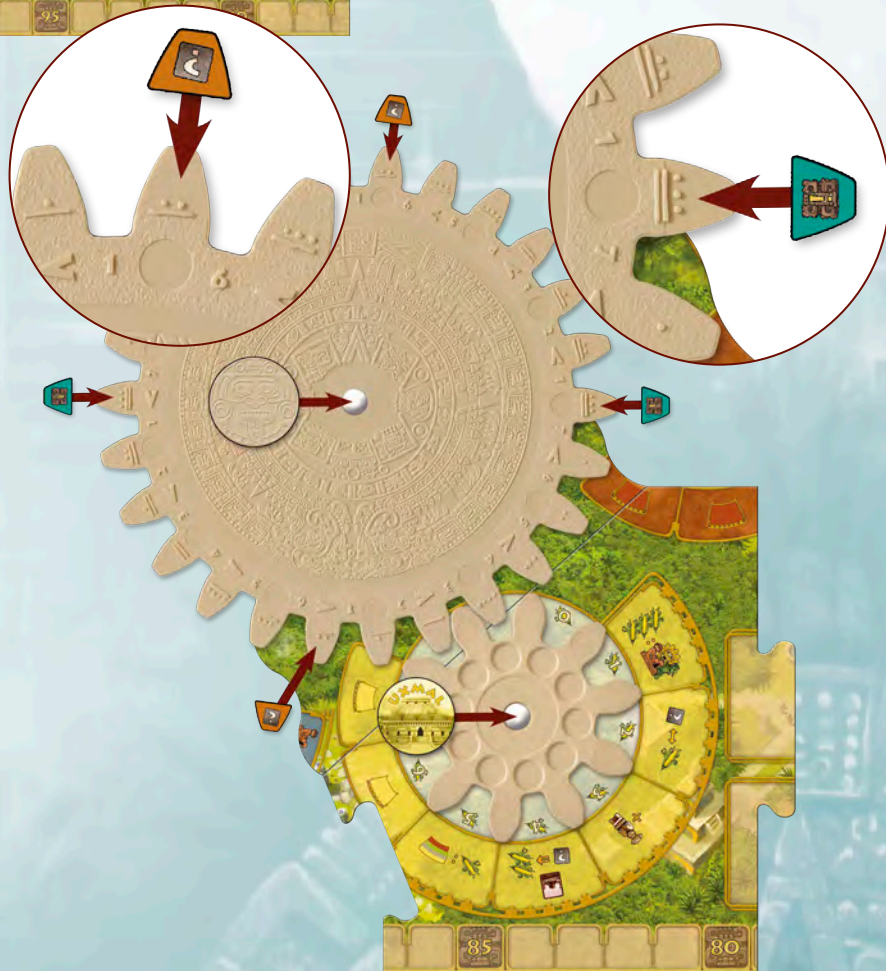
歯車を取り付けたあと、その上に適切なシールを貼ります。

食料供給日を表すシール4枚を、ツオルキンの歯車上の適切な歯に貼ります（右下の図参照）。

注意：ゲームボードはプレイ後に歯車を外さなくてすむように作られています。ボードの各パーツはそのまま箱にしまうことができ、歯車をつけたままで組み立てることができます。留め具の上に貼ったシールをはがす必要はありません。

ゲームボードの組み立て

歯車を取り付け、シールを貼ったら、各パーツを傷つけないようにするため、下図の順番で組み立ててください。



ゲームの準備

組み立てたゲームボードをテーブルの中央に置きます。他の内容物を図のようにボード上（またはボード周辺）に置きます。この図は4人プレイ時の例です。2人または3人でプレイする場合、次ページの「2人または3人プレイゲーム」の項を参照してください。



銀行

木材駒、石材駒、黄金駒、水晶髑髏駒、まだ使用しない労働者駒を全員の手が届くところに置き、銀行とします。コーントークンはツオルキンの歯車上に置きます。

ジャングル

4マス1組の各グループは、整地して耕すことができるジャングル内の畑を表しており、パレンケの歯車と結びついています。パレンケアクション2（2と書かれているコーンシンボルの横のアクション）に対応している畑グループではコーンだけを収穫することができます（各マスにコーン収穫タイルだけを置きます）。他の3つの畑グループでは木材も収穫することができます。パレンケアクション3、4、5に対応するグループの各マスにコーン収穫タイルを置き、その上に木材収穫タイルを置きます。

暦（ツオルキン）

この矢印の先に、時代終了時の食料供給日を表す2つの歯（青緑色のシールが貼られている歯）の1つが来るように、ツオルキンの歯車を回転させます。

スタートプレイヤー

最近何かを生贄に捧げたプレイヤーがスタートプレイヤーマーカーを取ります。引き分けの場合、次の生贄に志願したプレイヤーがスタートプレイヤーマーカーを取ります。

スタートプレイヤーマーカーは持ち回りではありません。プレイヤーはスタートプレイヤースペースに労働者駒を置くことでスタートプレイヤーマーカーを取ることができます（後述）。



勝利点カウンター

各プレイヤーは勝利点カウンターを勝利点トラックの0のマスに置きます。



プレイヤーの準備

各プレイヤーは1色を選び、その色の以下のものを取ります。

プレイヤーボード 1 枚

各プレイヤーはプレイヤーボードの明るい面を上にしてゲームを始めます。

労働者駒 3 個

初期財産タイル

ゲームの準備のあと（建物タイルと記念碑タイルも公開したあと）、初期財産タイルをよく混ぜ、各プレイヤーに4枚ずつ裏向きで配ります。プレイヤーはそれを見て2枚を保持し、他の2枚を捨て札にします。全員が2枚を保持したら同時に公開し、プレイヤーは自分のタイルに示されているものを得ます（各タイルの効果については16ページ参照）。プレイ中に使うことができる効果を持つものもあるので、プレイヤーは自分の初期財産タイルを手元に置いておきます。

プレイヤーマーカー

各プレイヤーは自分の7個のマーカーを以下の場所に置きます。

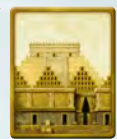
3つの神殿の白い段に各1個

4つの技術トラックの左端のスペースに各1個

建物タイルと記念碑タイル

建物タイルと記念碑タイルを裏面の絵柄別（時代1の建物、時代2の建物、記念碑）に分けて個別によく混ぜ、3つの裏向きの山にします。

記念碑スペース



記念碑タイルを6枚表向きにし、ゲームボード上の記念碑スペース（上段列）に1枚ずつ置きます。残りの記念碑タイルは箱に戻し、ゲームから除外します。



建物スペース

時代1の建物タイルを6枚表向け、ゲームボード上の建物スペース（下段列）に1枚ずつ置きます。そのあと、ゲームボードの横に時代1と2の建物タイルの山を裏向きで置きます。

2人または3人プレイゲーム

4人未満でプレイする場合、準備方法が変わります。ゲームボード上にある左図のシンボルはこのことを示しています。

記念碑タイル

プレイ人数が少ない場合、記念碑タイルを減らします。

- ・3人プレイゲームでは5枚だけ使います。
- ・2人プレイゲームでは4枚だけ使います。

ジャングル

プレイ人数が少ない場合、各畑グループに置く収穫タイルを減らします。各グループの4つの畑すべてを使うことはありません。

- ・3人プレイゲームでは3マスだけ使います。
- ・2人プレイゲームでは2マスだけ使います。

ダミー労働者駒

各プレイヤーに初期財産タイルを配ったあと、そのうち2枚を選ぶ前に、プレイヤーが選ばなかった色の労働者駒を使い、以下のルールに従って歯車上のアクションスペースを封鎖します。

1. 残りの初期財産タイルをよく混ぜ、ランダムに1枚ずつ引きます。
2. 各初期財産タイルの下段には、5つの歯車のうち1つの上にあるアクションスペースが1カ所示されています。そのアクションスペースにノンプレイヤー労働者駒を1個置きます。
3. これがその歯車上に置かれた最初の労働者駒だった場合、同じ歯車の向かい側にあるアクションスペースに2個目のノンプレイヤー労働者駒を置きます。例外：このルールはチチェン・イツァの歯車上では適用しません。
4. すべてのノンプレイヤー労働者駒（3人プレイゲームでは6個、2人プレイゲームでは12個）を配置するまで初期財産タイルを引き続けます。

ダミー労働者駒はゲーム終了時まで歯車上にとどまります。

例:



このタイルを引いた場合、パレンケのアクションスペース5にダミー労働者駒を置きます。これがパレンケの歯車上に置かれた最初のダミー労働者駒だった場合、パレンケのアクションスペース0にもダミー労働者駒を置きます（当然ですが、まだダミー労働者駒が残っている場合に限りです）。

ゲームの進行

各ラウンドは2または3フェイズからなります。

1. スタートプレイヤーから時計回り順に、各プレイヤーは手番をプレイします。
2. 食料供給日には労働者を養い、褒美を得ます。
食料供給日は1ゲーム中に4回しかありません。
多くの場合、プレイヤーはこのフェイズを省略します。
3. 暦を進めます。中央にあるツオルキンの歯車を（通常は1日分）進めます。スタートプレイヤースペースに労働者駒がある場合、この時点でスタートプレイヤーマーカーの所有者が変わります。
各フェイズの詳細は以下に記されています。

時代2が終了したあと（つまりツオルキンの歯車が1周したあと）、ゲームは終了します。最も多くの勝利点を獲得したプレイヤーが勝者となります。

プレイヤーの手番

スタートプレイヤーから時計回り順に手番をプレイします。手番プレイヤーは以下のいずれか一方を実行しなければなりません。

- ・ コーンを支払い、任意の数の労働者駒を置く。
- ・ 歯車上から任意の数の労働者駒を回収し、アクションを実行する。

プレイヤーは労働者駒を配置するか、回収しなければなりません。手番をパスすることはできません。ある労働者駒を置き、同時に他の労働者駒を回収することはできません。

注意：回収できる労働者駒が歯車上にないので、最初の数字番では常に労働者駒を置くことになるでしょう。

コーンをくい

手番開始時にコーンを2つ以下しか持っていない場合、プレイヤーはコーンを食うことができます。そうした場合、プレイヤーはコーンが3つになるまで銀行から取ります。この愚かさは神々を怒らせ、プレイヤーは任意の神殿1つにあるマーカーを1段下げなければなりません（「神殿」の項参照）。

労働者駒を1個置くのに必要なコーンを持っておらず、歯車上に労働者駒を1個も置いていない場合、プレイヤーはコーンを乞わなければなりません。

労働者駒の配置

プレイヤーは労働者駒を3個持ってゲームを始め、ゲーム中にさらなる労働者駒を得ることができます。労働者駒を置くためには、プレイヤーは最低1個の利用可能な（歯車上にも銀行にもない）労働者駒を持っていなければなりません。

労働者駒の（回収ではなく）配置を選んだ場合、プレイヤーは利用可能な労働者駒を歯車上に1個以上置かなければなりません。プレイヤーは1手番中に労働者駒を複数置くことが（すべてを置くことさえ）できます。

配置する労働者駒1個ごとに、プレイヤーは歯車を1

つ選び、最も番号の小さな空いているアクションスペース（最低のアクションスペースは0です）に置きます。

例：



赤は以前の手番中にパレンケの歯車に労働者駒を1個置いており、今はアクションスペース1にあります。ここで緑はパレンケの歯車上に労働者駒を置くことにしました。1個目は、最も番号の小さな空いているアクションスペースであるアクションスペース0に置かなければなりません。アクションスペース1が埋まっているので、2個目はアクションスペース2に置かなければなりません。緑は3個目の労働者駒をヤシュチランに置くことにしました。これはアクションスペース0に置かなければなりません。

労働者の配置にはコーンが必要です。

- ・ プレイヤーは労働者駒を置いたアクションスペースの番号に等しい数のコーンを支払います。



- ・ また、プレイヤーは置いた労働者駒数に応じたコーンも支払います（必要な数はプレイヤーボードに示されています）。

注意：太字はコストの総額で、（ ）内の数字はコストの上昇分です。

例：

- 前の例では、緑はコーンを5つ支払わなければなりません。
- ・ アクションスペース0、0、2に労働者駒を置いたのでコーン2つ
- ・ 労働者駒を3個置いたのでコーン3つ



緑は利用可能な4個目の労働者駒も持っていました、それを置くことはできませんでしたが（4個目の労働者駒を置くにはコーンがあと3つ必要で、緑はそれを支払うことができませんでした）。

例2：



パレンケの歯車上に労働者駒を2個置くとき、赤はアクションスペース3と4に置かなければなりません。1個目の労働者駒のコストはコーン3つ（3 + (+0)）

で、2個目の労働者駒のコストはコーン5つ（4 + (+1)）なので、計コーン8つです。赤は3個目を置けるだけのコーンを持っていましたが、利用可能な労働者駒がありませんでした。

コストを支払えるより多くの労働者駒を置くことはできません。労働者駒の配置を選んだ場合、1個も置かないことはできません。

（歯車上に1個も置いていないために）労働者駒を置かなければならず、そのコストを支払うことができない場合、前述のように、プレイヤーはまずコーンを乞わなければなりません。

注意：パレンケとチチェン・イツアの歯車のあいだにもアクションスペース（スタートプレイヤースペース）があります。ここが空いている場合、プレイヤーはアクションスペース0に置くかのようにして労働者駒を置くことができます（10ページ「スタートプレイヤースペース」の項参照）。

労働者駒の回収

歯車上に労働者駒を1個以上置いている場合、プレイヤーは労働者駒を（配置ではなく）回収することができます。労働者駒を回収するとき、プレイヤーは歯車（複数可）から労働者駒を1個以上取り除きます。プレイヤーは自分の労働者駒を1個でも、複数でも、全部でも回収することができます。

回収した各労働者駒ごとに以下のいずれかを実行します。

- ・ その労働者駒があった場所のアクションを実行する。
- ・ 1ステップごとにコーン1つを支払い、同じ歯車上でより番号の小さなアクション1つを実行する（そのスペースに他の労働者駒があってもよい）。
- ・ 何もしない（労働者駒を取り除くだけ）。

プレイヤーは選んだアクションを、任意の順番で連続して実行することができます。

例：



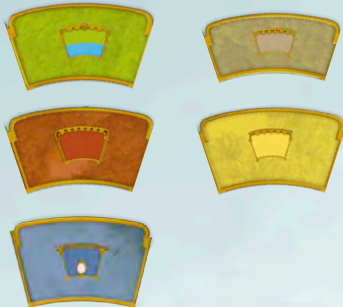
赤は利用可能な労働者駒を持っていなかったため、何個かを回収しなければなりません。赤はアクションスペース2の労働者駒を回収することにし、石材1つとコーン1つを得ました。赤は石材がもう1つ欲しかったのですが、今ならそれを入手する手段があります。赤はアクションスペース3からも労働者駒を取り除き、アクション2を実行するためにコーンを1つ支払って、再び石材1つとコーン1つを得ました。木材は欲しくなかったので、赤は3個目の労働者駒を歯車上に残しておきました（このため、ラウンド終了時に前進させることができます）。

赤は最終的に石材2つとコーン1つを得ました（コーンは2つ受け取りましたが、最初の1つは支払いました）。

順番が重要だということに注意してください。アクションスペース3の労働者駒を回収したときにコーンを持っていなかった場合、赤はアクション2を実行するためのコストを支払うことができず、アクション3を実行する（または何もしない）ことを強いられました。

自由選択アクション

番号の大きいいくつかのアクションスペースは、自由選択アクションです。これは多くの歯車ではアクション6と7で、チチェン・イツァではアクション10です。自由選択アクションスペースから労働者駒を回収したとき、プレイヤーは追加コストを支払うことなしに、その歯車上の任意のアクション1つを実行することができます。



各歯車は、マヤ文明が発展させたさまざまな場所を表しています。歯車は特定のアクションをもたらし、各アクションには番号がついています。

歯車から労働者駒を回収したとき、プレイヤーはその労働者駒があった場所のアクションスペースに示されているアクションを実行することができます。また、1ステップ戻るとにコインを1つ支払うことで、プレイヤーはより番号の小さなアクションを実行することもできます。プレイヤーは何もしないこともできます。

一般的に、大きな番号のアクションはより有益で、労働者駒はツオルキンの歯車が1日分進むたびに有利な位置に移動します。

物資

アクションを実行したとき、プレイヤーは物資を得たり失ったりすることがあります。物資を得たとき、プレイヤーは示されているものを銀行から取って手元に置きます。一部のアクションにはコストがかかります。コストを支払うとき、プレイヤーは示されているものを銀行に返します。コストを支払わない場合、プレイヤーはそのアクションを実行することができます。

木材、石材、黄金は“資源”と呼ばれます。これらは木製駒で表されます。

物資一覧：



はコイン1つを示しています。



は木材1つを示しています。



は石材1つを示しています。



は黄金1つを示しています。



は任意の資源1つを示しています。木材、石材、黄金だけが資源です。コインと水晶髑髏は資源ではありません。



は水晶髑髏1つを示しています。

暦の進行

全プレイヤーが1手番ずつプレイしたあと、ツオルキンの暦歯車を反時計回りに1日分回転させます。これにより、すべての配置済み労働者駒が1アクションスペースずつ前進します。

最も番号の大きなアクションスペース（多くの歯車では7で、チチェン・イツァでは10です）に置かれていた労働者駒は歯車の外に押し出され、所有者の手元に戻ります。プレイヤーは、こうして戻ってきた労働者駒からは何のアクションも得ません。

注意：歯車の外に押し出される前に労働者駒を使いましょう。

アクション

技術

技術は、プレイヤーが特定のアクションを実行するたびに適用される利益をもたらします(12ページ「技術」の項参照)。

ゲームボード上の技術テーブルには技術トラックが4つあり、各トラックには5スペースずつあります。技術を進歩させるとき、プレイヤーは進歩させるトラックを1つ選びます。



スタートスペースからレベル1に進歩させるために、プレイヤーは任意の資源（木材、石材、黄金）を1つ支払わなければなりません。



レベル1からレベル2に進歩させるために、プレイヤーは任意の資源を2つ（同種でも別種でも可）支払わなければなりません。



レベル2からレベル3に進歩させるために、プレイヤーは任意の資源を3つ支払わなければなりません。レベル3は最高レベルですが、プレイヤーは即時ボーナスを得るために、依然として技術進歩アクションを実行することができます。



レベル3から“進歩”させたとき、プレイヤーは任意の資源を1つ支払わなければなりません。プレイヤーは示されているボーナスを即座に得ます。マーカーはレベル3スペースに残り、プレイヤーは技術進歩アクションを実行するたびにこの選択肢を選ぶことができます。

建物と記念碑

一部のアクションによって、プレイヤーは建物や記念碑を建設することができます。各建物／記念碑タイトルの左上には建設コストが示されています。建物／記念碑を建設するとき、プレイヤーは示されているコストを支払わなければなりません。

建物／記念碑を建設したとき、プレイヤーはコストを支払い、ゲームボードからそのタイトルを取って手元に置きます。

例：



この建物を建設するために、プレイヤーは建設アクションを実行して、石材1つと黄金1つを支払わなければなりません。

建設可能なすべての記念碑は、ゲーム開始時から明らかになっています。プレイヤーが記念碑を建設したあと、新たな記念碑タイトルを置くことはありません。

しかし、建物タイトルは手番終了時に補充されます。手番中に建物を建てた場合、プレイヤーは手番終了時に新たな建物タイトルを引いて空きスペースに置きます。

ゲーム前半では時代1の建物タイトルだけが利用可能です。ゲームの中間点で、ゲームボード上に残っている時代1の建物タイトルはすべて捨て札となり、時代2の建物タイトルが下段列に置かれます。ゲーム後半では時代2の建物タイトルだけが利用可能になります(11ページ「建物と記念碑」の項参照)。



このラウンド中、誰もスタートプレイヤースペースに労働者駒を置かなかった場合、銀行からコインを1つ取って、ツオルキンの歯車の現在の歯の上に置きます。スタートプレイヤースペースに労働者駒が置かれている場合、暦を進めるルールが変更されます(10ページ「スタートプレイヤースペース」の項参照)。



パレンケ

パレンケでは、プレイヤーはジャンルから食料や木材を収穫することができます。アクション2～5は、ゲームの準備中にボード上に置いた収穫タイルに対応しています。アクション2にはコーン収穫タイルしかありませんが、アクション3～5ではコーン収穫タイルの上に木材収穫タイルが置かれています。

これらの収穫アクションの1つを実行したとき、プレイヤーはそのグループにある4マスから1マスを選び、そこから一番上の収穫タイルを取ります。木材収穫タイルを取った場合、プレイヤーはそのアクションに示されている数の木材を得ます。コーン収穫タイルを取った場合、示されている数のコーンを得ます。そのグループの全収穫タイルがすでに取られている場合、プレイヤーはそのアクションを実行することができません（レベル2の農業技術を持っていれば、コーン収穫タイルがなくてもコーンを収穫することができます）。

アクション3～5では、プレイヤーはコーンを得るために木を切らなければなりません。これらのアクションを最初に実行したプレイヤーは、木材タイルしか取ることができません。誰かが木材タイルを取ったら、次にそのアクションを実行したプレイヤーはコーンタイルを取ることができません。プレイヤーは森を焼き払ってコーンを得ることもできます。プレイヤーは一番上にある木材収穫タイルを捨て札にし（箱に戻します）、公開されたコーン収穫タイルを取って、示されている数のコーンを得ます。これは神々を怒らせるため、プレイヤーは任意の神殿1つにあるマーカーを1段下げます（10ページ「神殿」の項参照）。

アクションによって木材もコーンも取ることができる場合、プレイヤーはそのどちらを取るかを選ぶことができます。

注意：持っている収穫タイルに応じた勝利点をもたらす記念碑があるので、プレイヤーは取った収穫タイルをゲーム終了時まで手元に置いておきます（森を焼き払ったときには木材収穫タイルを捨ててコーン収穫タイルを取ることを忘れないでください）。



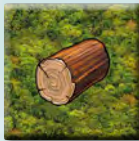
釣り：コーンを3つ得ます（このゲームに魚トークンはないので、釣りによって得た食料を表すためにコーンを使います）。このアクションにタイルはないので、魚が枯渇して釣りができなくなることはありません。



コーン収穫タイルを1枚取ってコーンを4つ得ます。



コーン収穫タイルを1枚取ってコーンを5つ得るか、木材収穫タイルを1枚取って木材を2つ得ます。



コーン収穫タイルを1枚取ってコーンを7つ得るか、木材収穫タイルを1枚取って木材を3つ得ます。



コーン収穫タイルを1枚取ってコーンを9つ得るか、木材収穫タイルを1枚取って木材を4つ得ます。



パレンケの歯車上にある任意の1アクションを実行します（番号が小さいアクションを実行するために追加コストを支払う必要はありません）。

例：



赤は労働者駒を回収することになりました。より有用なアクションに進めたかったので、アクションスペース1の労働者駒は残しました。赤はアクションスペース3の労働者駒を回収して木材収穫タイルを取り、木材を2つ得ました。赤はコーンが欲しかったので、アクションスペース4の労働者駒を取って森を焼き払い、コーンを7つ得ました。赤は神殿の1つでマーカーを1段下げます。

同じ労働者駒2個を使い、神々を怒らせずにコーンを得たいとしたらどうでしょう。アクションスペース3の労働者駒で木材収穫タイルを取ったあと、コーン収穫タイルが利用可能になります。赤はコーンを1つ支払って、アクション3を実行するためにアクションスペース4の労働者駒を使い、神々を怒らせずにコーンを5つ得ることができます。コーンを1つ支払って5つ得たので、赤は最終的にコーンを4つ得ます。しかし、赤は収穫前に支払いを行わなければならないので、こうするためには最初にコーンを最低1つは持っていなければいけないことに注意してください。



ヤシュチラン

ヤシュチランの山々は、役に立つさまざまなものをもたらします（森からは木材、石切場からは石材、鉱山からは黄金を入手することができ、滝の裏側には水晶髑髏が隠されています）。アクションを実行したとき、プレイヤーはこれらのものを銀行から取ります。



木材を1つ得ます。



石材を1つとコーンを1つ得ます。



黄金を1つとコーンを2つ得ます。



水晶髑髏を1つ得ます。



黄金を1つ、石材を1つ、コーンを2つ得ます。



ヤシュチランの歯車上にある任意の1アクションを実行します（番号が小さいアクションを実行するために追加コストを支払う必要はありません）。

「内容物」の項に記されているように、このゲームには水晶髑髏駒が13個しかありません。13個目の水晶髑髏駒が取られたら、アクション4はもう何の効果も持ちません。しかし木材、石材、黄金、コーンの数に上限はありません。ある種類の駒類が不足した場合、何らかのもので代用してください。



ティカル

ティカルは建築学と技術開発の中心です。このアクションによって、プレイヤーは建物を建設したり、技術トラック上でマーカーを進めたりすることができます。技術開発には食料、木材、黄金などのコストがかかります。



適切な数の資源を支払い、技術1つのレベルを1上げます（7ページ参照）。



適切なコストを支払い、建物を1つ建設します。



適切な数の資源を支払い、技術レベルを1つか2つ上げます（1つの技術を2レベル上げることも、2つの技術を1レベルずつ上げることもできます）。



適切なコストを支払い、建物を1つか2つ建設するか、記念碑を1つ建設します。建物を2つ建設する場合、そのいずれか一方に建設技術を適用することができますが、もう一方は建設技術なしで建設しなければなりません。建設技術を上げる建物を1つ目として建設し、それによって上昇した建設技術レベルの効果を2つ目の建物の建設に適用できることに注意してください（建設技術は記念碑には適用されません。12ページ参照）。

最初の建物が建設技術をもたらず場合、最初の建物の建設技術に適用していなければ、2つ目の建物の建設技術（もしくはそのほかの建築物でも）を適用することができます。

最初の建物が資源をもたらず場合、2つ目の建物の建設にその資源を使うことができます。

最初の建物がアクションをもたらず場合、2つ目の建物の建設を開始する前にそのアクションを使用できます。

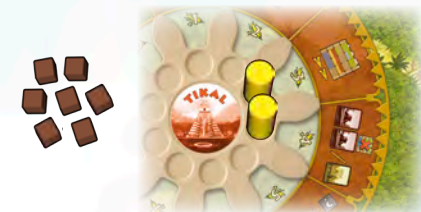


任意の資源を1つ支払い、異なる2つの神殿でマーカーを1段ずつ上げます（10ページ「神殿」の項参照）。



ティカルの歯車上にある任意の1アクションを実行します（番号が小さいアクションを実行するために追加コストを支払う必要はありません）。

例：



黄は木材をいくつか持っていたので、ティカルの歯車から労働者駒を両方とも回収することにしました。黄はアクション3を実行して2つの技術のレベルを1にし、木材を1つずつ支払いました。そのあとアクション4を実行して、建設できる建物を2つ建設しました。手番終了時、黄は時代1の山から建物タイルを2枚引き、空きスペースに置きます。

注意：黄は1つの技術を2レベル上げることもできましたが、そうした場合、建物を2つ建設できるだけの木材が残らなかった。



ウズマル

従事することができます。

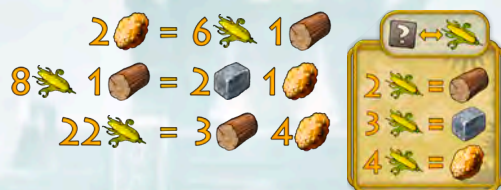


コーンを3つ支払い、任意の神殿1つにあるマーカーを1段上げます（「神殿」の項参照）。



コーンと任意の資源を好きなだけ交換します。交換比率は資源交換テーブル（技術トラックの左下にあります）に示されています。

交換の例：



銀行から自分の色の労働者駒を1個取り、手元に置きます。すでに6個の労働者駒すべてを取っている場合、このアクションは何の効果も持ちません。



コストをコーンで支払い、建物を1つ建設します。これはティカルの歯車上での建設とほぼ同じですが、資源を支払う代わりに、必要な資源1つごとにコーン2つを支払います。

コストの一部（または全部）を資源で支払うことはできません。

このアクションで記念碑を建設することはできません。

例：



これらの建物のいずれかを建設する場合、コーンを4つ支払います。



コーン1つ（および選んだアクションのコスト）を支払い、パレンケ、ヤシュチラン、ティカル、ウズマルの歯車上にある任意の1アクションを実行します。チチェン・イツァの歯車上の上のアクションは実行できないことに注意してください。



ウズマルの歯車上にある任意の1アクションを実行します（番号が小さいアクションを実行するために追加コストを支払う必要はありません。しかしアクション5を選んだ場合、依然としてコーンを1つ支払わなければなりません）。



チチェン・イツァ

チチェン・イツァは神聖な場所です。ここでは、プレイヤーは水晶觸體を使って神々の好意を得ることができます。各アクションには水晶觸體を置くスペース

があります。アクション実行時、プレイヤーはそのアクションスペースに水晶觸體を1つ置かなければなりません。すでに誰かが水晶觸體を置いている場合、プレイヤーはそのアクションを実行することができません。つまり、各アクションはゲーム中に1回しか実行することができません。

アクション実行時、プレイヤーはそのアクションスペースに水晶觸體を置いて、即座に報酬を得ます。



示されている勝利点を得ます。



示されている神殿にあるマーカーを1段上げます。



任意の資源（木材、石材、黄金）を1つ得ます。

各アクションは特定の神1柱を喜ばせます。



チャク（左側の茶色の神殿）



ケツアルコアトル（中央の黄色の神殿）



ククルカン（右側の緑色の神殿）

例：



赤はチチェン・イツァに水晶觸體を置くことにして、アクションスペース7から労働者駒を回収しました。赤は他の計画で黄金を必要としていたので、コーンを1つ支払ってアクション6を実行しました。赤はアクションスペース6に水晶觸體を1つ置き、8勝利点を得ました。赤は緑色の神殿でマーカーを1段上げ、任意の資源（黄金にしました）を1つ得ました。

他の歯車と同様に、追加コストを支払うことなくこの歯車上の任意の1アクションを実行できるアクションスペース（10）がチチェン・イツァにもあります。

スタートプレイヤースペース



スタートプレイヤースペースはパレンケとチチェン・イツァのあいだにあります。ここが空いている場合、プレイヤーはここに労働者駒を置くことができます。通常通り、プレイヤーは選択した他のアクションスペースのコストと、配置した労働者駒数によるコストを支払います。スタートプレイヤースペースのコストは0です。

ここに労働者駒を置いたプレイヤーはいくつかの利益を得ます。そのうち3つは暦の進行フェイズ中に得られ、1つは手番終了時に即座に得られます。

蓄積したコーンの獲得

誰もこのアクションを選ばなかったラウンドには、ツオルキン の歯車の歯の上にコーンが1つ置かれます。ここに労働者駒を置いたプレイヤーは、歯の上に置かれているすべてのコーンを手番終了時に得ます（このため、このコーンをそのラウンド中に使うことはできません。しかしそのラウンドが食料供給日の場合、労働者を養うために使うことはできます）。

以下の3つはラウンド終了時、暦の進行フェイズ中に発生します。

労働者駒の回収

このスペースに置いた労働者駒を回収するために、手番を待つ必要はありません。ラウンド終了時、このスペースにある労働者駒は自動的に所有者の手元に戻ります。

注意：これは歯車から押し出された労働者駒の回収に似ています。これら2つの方法によってのみ、プレイヤーは手番中に回収することなしに労働者駒を取り戻すことができます。

スタートプレイヤーマーカーの移動

このアクションが選ばれた場合、スタートプレイヤーマーカーは必ず移動します。このアクションを選んだプレイヤーがすでにスタートプレイヤーマーカーを持っている場合、左隣のプレイヤーに渡します（このため、誰かがこのアクションを再び選ぶまでは最後番手プレイヤーとなります）。そうでなければ、このアクションを選んだプレイヤーがスタートプレイヤーマーカーを取り、誰かがこのアクションを再び選ぶまでスタートプレイヤーとなります。これはスタートプレイヤーマーカーを移動させる唯一の方法です。

暦の進行

通常、暦は1日分進みますが、このアクションを選んだプレイヤーは2日分進めることができます。この特権には以下の制限が適用されます。

- 自分のプレイヤーボードが暗い面を上向けている場合、この特権を使うことはできません。この特権を使ったとき、プレイヤーは自分のプレイヤーボードを裏返し、暗い面を上向けなければなりません（ある神殿の最上段に到達した場合、プレイヤーは再びプレイヤーボードの明るい面を上向けることができます。「神殿」の項参照）。
- 通常は歯車から押し出されない労働者駒を押し出すためにこの特権を使うことはできません。つまり、4つの小さな歯車のアクションスペース6や、チチェン・イツァの歯車のアクションスペース9に労働者駒がある場合、この特権を使うことはできません。

この時間加速特権を使えない場合でも、プレイヤーはスタートプレイヤースペースを選んだことによる他の利益をすべて得ます。

この特権を使って食料供給日を避けることはできません。ツオルキン の歯車上で次の日が食料供給日の場合、プレイヤーは依然として2日分進めることができますが、新たなラウンドは飛ばした食料供給日となります。

例：



緑はスタートプレイヤースペースに労働者駒を置いており、今は赤の手番です。赤は労働者駒を回収することになりました。アクションスペース6から回収した場合、緑は暦を2日分進められるようになります（アクションスペース7の労働者駒は必ず押し出されるので、特権の使用を妨げません）。赤はアクションスペース6の労働者駒を残し、緑が暦を加速するのを阻止することになりました。押し出されなくなかったのも、赤はアクションスペース7の労働者駒を取りました。

注意：最終ラウンドでは、ツオルキン の歯車の加速とスタートプレイヤーマーカーの移動はプレイヤーに何の利益ももたらしません。しかし、プレイヤーは労働者を養うために使うことができるコーンを獲得するため、依然としてスタートプレイヤースペースに労働者駒を置くことができます。最終得点計算中、余ったコーンは勝利点をもたらします。

神殿



3柱の神々は、それぞれゲームボード上に神殿を持っています。各神殿の高さは異なります。

各神殿の最上段は、その神の形をしています。ゲーム開始時にマーカーを置く白い段には、その神のシンボルが描かれています。

プレイヤーは以下の方法でマーカーを1段上げることができます。

- ゲーム開始時に、そのようなボーナスを持つ初期財産タイルを選ぶ。
- チチェン・イツァに水晶髑髏を置く。
- ウズマルのアクションスペース1でコーンを3つ支払う。
- ティカルのアクションスペース5で任意の資源を1つ支払う。
- そのような利益をもたらす建物を建設する。
- そのような利益をもたらす技術を適用する。

マーカーが最上段にある神殿のマーカーを上げる利益を得た場合、その利益は失われます。

注意：ウズマルのアクションスペース1では、プレイヤーは1つの神殿でマーカーを1段上げることができます。

ティカルのアクションスペース5では、プレイヤーは異なる2つの神殿でマーカーを1段ずつ上げることができ

ます。いずれの場合も、プレイヤーはコスト（ウズマルではコーン3つ、ティカルでは任意の資源1つ）を支払った場合にのみアクションを実行することができます。どちらのアクションスペースでも、追加コストを支払ってマーカーを余分に上げることはできません。

各神殿の最上段には、1人のプレイヤーしかマーカーを置くことができません。誰かが最上段に到達した場合、もう他の誰もその段に入ることは（そのプレイヤーがその神を怒らせ、下段に下がってこない限り）できません。他のすべての段には、全プレイヤーが同時にマーカーを置くことができます。

神殿の最上段に到達したとき、プレイヤーは即座にプレイヤーボードの明るい面を上向けます。これによって、プレイヤーはツオルキン の歯車を加速する特権を2回以上使えるようになります（すでに明るい面を上向けている場合、この利益は失われます）。

神々の怒り

特定のアクションは神々を怒らせますが、アクションの実行にはコーンが必要なので、そのようなアクションを実行するしかないこともあります。神々を怒らせたとき、プレイヤーは神殿を1つ選び、マーカーを1段下げます。マーカーが最下段にある神殿を選ぶことはできません。

森の焼き払い

パレンケのアクションスペース3～5で、プレイヤーは森を焼き払って木材収穫タイルを捨て札にし、その下にあるコーン収穫タイルを取ることができます。こ

れは神々を怒らせ、プレイヤーは任意の神殿1つのマーカーを1段下げなければなりません。すべての神殿でマーカーが最下段にある場合、プレイヤーは森を焼き払うことができません。

コーン乞い

手番開始時にコーンを2つ以下しか持っていない場合、プレイヤーはコーンを乞い、3つになるまで銀行から取ることができます。これは神々を怒らせ、プレイヤーは任意の神殿1つのマーカーを1段下げなければなりません。すべての神殿でマーカーが最下段にある場合、プレイヤーはコーンを乞うことができません。

特殊で稀な状況：手番開始時に歯車上に労働者駒を1個も置いていない場合、プレイヤーは労働者駒を置かなければなりません。このとき十分なコーンを持っていない場合、プレイヤーはコーンを乞わなければなりません。しかしすでにすべての神殿でマーカーが最下段にある場合、プレイヤーはコーンを乞うことができません。心配しないでください。この場合、神々はプレイヤーを哀れに思い、労働者駒を1個だけ置くことを許してくれます。プレイヤーは全歯車上で最も配置コストが安いアクションスペースに労働者駒を置き、持っているすべてのコーンを銀行に支払います。

建物や記念碑を建設したとき、プレイヤーはそのタイルを取って手元に置きます。

建物

建物を建設したとき、プレイヤーは手番終了時に現在の時代の山から新たな建物タイルを引き、ゲームボード上に置きます。現在の時代の山が尽きている場合、そのスペースは空いたままにしておきます。

時代1（ゲーム前半）終了時、全プレイヤーが労働者を養ったあと、ボード上の下段列に残っている時代1の建物タイルをすべて取り除き、時代2の山から新たな建物タイルを6枚引いて置きます。ゲーム後半ではこの時代2の山を使います。

一部の建物は1回限りの即時ボーナスをもたらします。その他の建物は農場と呼ばれ、労働者を養うときに毎回利益をもたらします。

使い捨ての建物



これらの建物を建設したとき、プレイヤーは示されているすべてのボーナスを即座に得ます。各シンボルの意味は別表に記されています。

例：



この建物を建設したとき、プレイヤーは即座に各神殿のマーカーを1段上げ、3勝利点を得ます。

農場

農場は労働者を養うときに使うことができる利益をもたらします。



労働者駒1個はコーンを必要としない。
労働者駒3個はコーンを必要としない。
各労働者駒が必要とするコーンは1つ少なくなる。この建物を2つ持っている場合、全労働者駒はコーンを必要としない。

労働者駒が必要とするコーンの数が0未満になることはありません。

例：



労働者を養うとき、このプレイヤーはコーンを3つ支払います。労働者駒のうち2個はコーンを必要とせず、他の3個はコーンを1つしか必要としません。

記念碑



記念碑タイルはゲーム開始時にのみボード上に置かれます。記念碑を建設したとき、新たな記念碑タイルを引いてボード上に置いたりしません。

記念碑はゲーム終了時にのみ適用される効果を持っています。その効果はタイル上に示されており、各シンボルの意味は別表に記されています。

各プレイヤーは記念碑を複数建設することができます。

プレイヤーはティカルのアクション4を実行したときにのみ記念碑を建設することができ、建設技術ボーナスは適用されないことに注意してください。

技術

ゲーム中ずっと、技術は特定のアクションをより有用なものにします。

技術トラックは4つあります。各トラックにはスタートスペース、3段階のレベルスペース、ボーナススペースがあります。

ある技術の3レベルに到達した場合、プレイヤーはそ

れ以上その技術を進歩させることができません。その代わり、その技術を進歩させるアクションを実行するたびに、プレイヤーはボーナスを得ます。プレイヤーはこのボーナスを何回でも得ることができます。技術を2回進歩させることができるアクションを実行した場合、プレイヤーはボーナスを2回得ることもできます（7ページ

の「技術」の項と、8～9ページ「ティカル」の項参照）。

技術は特定のアクションに影響を与えます。各技術スペースの地の色は、影響するアクションの色に対応しています。ある技術の高レベルスペースにマーカーがある場合、プレイヤーはそのトラック上にあるより低いレベルの利益もすべて得ます。

農業

ジャングルからコーンを収穫するたびに（パレンケのアクション2～5。1は不可）追加のコーンを1つ得る。

ジャングルからコーンを収穫するたびに（パレンケのアクション2～5。1は不可）追加のコーンを2つ得る。



パレンケのアクションスペースにコーン収穫タイルが見えていないとき（木材収穫タイルの下にある、もしくは残っていない）、プレイヤーはこのアクションを使用してコーンを収穫できる（ただしコーン収穫タイルは獲得できない）。

釣りをするたびに（パレンケのアクション1）追加のコーンを1つ得る。

任意の神殿1つのマーカーを即座に1段上げる。

注意：利益は累積するので、農業技術3レベルのプレイヤーは、ジャングルからコーンを収穫したときに追加のコーンを3つ得ます。このプレイヤーはそのアクションスペースにコーン収穫タイルがなくてもコーンを収穫することができ、釣りをしたときには追加のコーンを1つ得ます。

資源採取

ヤシュチラン（アクション1）かパレンケ（アクション3～5）から木材を得るたびに追加の木材を1つ得る。

ヤシュチラン（アクション3か5）から黄金を得るたびに追加の黄金を1つ得る。



ヤシュチラン（アクション2か5）から石材を得るたびに、追加の石材を1つ得る。

即座に任意の資源を2つ得る。

注意：プレイヤーは同種の資源を得たときにのみ、追加の資源を得ます。パレンケで（またはヤシュチランのアクション2を実行して）コーンを収穫したときに無料の木材を得ることはできません。

注意：この技術はヤシュチランとパレンケにのみ適用されます。他の方法で資源を獲得したとき（たとえば建物、神々、チチェン・イツァのアクション、市場などから）、この技術によって追加の資源を得ることはできません。

建設

建物を建設するたびに（ティカルのアクション2か4、ウズマルのアクション4）コーンを1つ得る。

ティカルで建物を建設したとき（アクション2か4）、任意の資源を1つ減らしてコストを支払うことができる。

ウズマルで建設したとき（アクション4）、コーンを2つ減らしてコストを支払うことができる。



建物を建設するたびに（ティカルのアクション2か4、ウズマルのアクション4）2勝利点を得る。

即座に3勝利点を得る。

注意：ティカルのアクション4を実行したとき、建設技術レベルの利益は建設した建物のうち1つにのみ適用されます。もう一方の建物の建設にはコストを満額支払わなければならない、その建設からコーンや勝利点を得ることはできません。建設技術は記念碑の建設には適用されません。

神学

チチェン・イツァの歯車から労働者駒を回収したとき、1ステップ先のスペースのアクションを実行できる。そのために追加のコーンを支払う必要はない。このアクションは、その労働者駒が実行可能な他のアクションの代わりに実行される。

ヤシュチラン（アクション4）から水晶髑髏を得るたびに追加の水晶髑髏を1つ得る（他の方法で水晶髑髏を得たときには適用されないことに注意）。



チチェン・イツァの歯車上でアクションを実行したあと、即座に任意の資源を1つ支払い、任意の神殿1つのマーカーを1段上げることができる（今実行したチチェン・イツァのアクションから資源を得た場合、その資源を使ってこの利益を得ることができる）。

即座に水晶髑髏を1つ得る。

食料供給日

提示されている建物の変更

ゲームの中間点で、建物は時代1から時代2のものに変わります。



2回目の食料供給日に労働者を養ったあと、ゲームボード上に残っている時代1の建物タイルをすべて取り除き、時代2の建物タイルを6枚引いて下段列に置きます。記念碑タイルや、建設済みの建物タイルは影響を受けません。

褒美の獲得



全員が労働者を養ったあと、神殿の神々は信心深い者たちに褒美を与えます。その食料供給日が時代の間中点か終了時に応じて、褒美は物資か勝利点の形を取ります。

時代の間中の褒美



薄茶色の食料供給日は時代の間中点（つまりゲームの1/4と3/4の時点）で発生します。プレイヤーは褒美として資源と水晶髑髏を得ます。

プレイヤーが受け取るものは、神殿でのマーカーの位置によって決まります。各神殿ごとに、プレイヤーは現在マーカーがある段に示されているものと、同じ神殿のそれより下の段に示されているすべてのものを得ます。

注意：水晶髑髏を得られるプレイヤー全員に行き渡るだけの水晶髑髏駒が銀行にない場合、誰も水晶髑髏を得ません。

例：



赤は石材1つ、木材2つ、水晶髑髏1つを得ます。

青は石材2つと木材2つを得ます。黄は石材2つを得ます。

時代終了時の褒美



青緑色の食料供給日は時代終了時（つまりゲームの中間点とゲーム終了時）に発生します。プレイヤーは褒美として勝利点を得ます。

・各神殿ごとに、プレイヤーは現在マーカーがある段に示されている勝利点だけを得ます。マーカーが最下段にある場合、勝利点を失うことに注意してください（勝利点が0未満になることもあります）。

・各神殿で最も高い段にマーカーを置いているプレイヤーは追加勝利点を得ます。追加勝利点は各神殿の上側に示されています（左下の数字が時代1終了時の追加勝利点で、右上の数字が時代2終了時の追加勝利点です）。最も高い段にマーカーを置いているプレイヤーが複数いる場合、その全員が示されている追加勝利点の半分を得ます。

例：前の例が時代1の終了時だった場合、プレイヤーは以下の勝利点を得ます。

赤：16 勝利点（神殿の段により2 + 0 + 9 勝利点、緑色の神殿で最上段にいるので4 勝利点、黄色の神殿で引き分けなので1 勝利点）

青：15 勝利点（神殿の段により6 + 0 + 5 勝利点、茶色の神殿で引き分けなので3 勝利点、黄色の神殿で引き分けなので1 勝利点）

黄：7 勝利点（神殿の段により6 + 0 - 3 勝利点、茶色の神殿で引き分けなので3 勝利点、黄色の神殿で引き分けなので1 勝利点）

これが時代2の終了時だった場合、プレイヤーは以下の勝利点を得ます。

赤：18 勝利点（神殿の段により2 + 0 + 9 勝利点、緑色の神殿で最上段にいるので4 勝利点、黄色の神殿で引き分けなので3 勝利点）

青：15 勝利点（神殿の段により6 + 0 + 5 勝利点、茶色の神殿で引き分けなので1 勝利点、黄色の神殿で引き分けなので3 勝利点）

黄：7 勝利点（神殿の段により6 + 0 - 3 勝利点、茶色の神殿で引き分けなので1 勝利点、黄色の神殿で引き分けなので3 勝利点） z

食料供給日とは、プレイヤーが自分の労働者を養わなければならないラウンドです。食料供給日はゲーム中に4回あります。

ツオルキンの歯車の歯のうち4つには、食料供給日を示すシールが貼られています。歯車が回転し、矢印が食料供給日を指したとき（またはプレイヤーがスタートプレイヤースペースの特権を使い、食料供給日を飛ばしたとき）、新たなラウンドは食料供給日になります。ツオルキンの歯車上の数字は、次の食料供給日まで何日あるかを示しています。

注意：ゲーム開始時には矢印が食料供給日を指してはいますが、1ラウンド目は食料供給日ではありません。この歯は、ツオルキンの歯車が1周したときに発生する最終食料供給日を表しています。

食料供給日は通常のラウンドと同様にプレイされますが、全員が手番を終えたあと（そしてツオルキンの歯車を進める前）、プレイヤーは以下の処理を行わなければならない（プレイヤーボード右側にサマリーがあります）。

労働者への食料供給



労働者を養うため、プレイヤーは登場している労働者駒1個ごとにコーン2つを支払わなければならない。手元にあるか、歯車上にある場合、その労働者駒は登場しています。登場していないのは、まだ銀行にある労働者駒だけです。

プレイヤーは可能な限り多くの労働者を養わなければならない。そのすべてを養うことができない場合、プレイヤーは養えなかった労働者駒1個につき3勝利点を失います（勝利点が0未満になることもあります）。

半分だけ“養う”ことはできません。たとえば労働者駒3個とコーン5つを持っている場合、プレイヤーはコーンを4つ支払って労働者駒2個を養わなければならない。3個目の労働者駒を養えないため、プレイヤーはコーンを1つ残して3勝利点を失います。

“農場”と呼ばれる建物は、労働者を養うために必要なコーンを減らしてくれます（11ページ「建物と記念碑」の項参照）。

一部（または全部）の労働者を養えなかった場合でも、その分の労働者駒を銀行に戻すことはありません。プレイヤーは勝利点を失うだけです。

ゲームの終了

最終得点計算

最終的な勝利点を計算するため、以下の処理を実行します。

1. ウズマルの市場用の交換比率を使い、すべての資源をコーンに変換します。
2. コーン1つごとに1/4勝利点を得ます（端数も計算します）。
3. 持っている水晶髑髏1つごとに3勝利点を得ます。
4. 自分の記念碑から勝利点を得ます。



4回目の食糧供給日のあと、ゲームは終了します。ツオルキンの歯車は1回転しているはずですが、プレイヤーは持っているすべての物資を勝利点に変換し、記念碑から勝利点を得ます。この時点で、最も多くの勝利点を獲得したプレイヤーが勝利します。

同点の場合、その中で最も多くの労働者駒を歯車上に残しているプレイヤーが勝利します。これも同数の場合、その全員が勝利します。

深遠な注意：ルール上、ツオルキンの歯車は時代2終了時の得点計算後、最終得点計算の前に1日分以上進みます。これによって労働者駒が歯車上から押し出され、引き分け判定に影響を与えるかもしれません。

ラウンドの詳細な概要

1. **プレイヤーの手番**：スタートプレイヤーから時計回りに順にプレイする。手番は以下の順に進行する。
 - a. **コーン乞い**：持っているコーンが2つ以下の場合、3つになるまで補充できる。これは神々を怒らせる。
 - b. プレイヤーは以下の2つから1つを選ばなければならない。
 - I. 任意の数の労働者駒を置く。労働者駒は常に、その歯車上で最も番号が小さな空いているアクションスペースに置かれる。配置コストは以下の2つによって決まる。
 1. 配置した労働者駒数（プレイヤーボード上の表参照）
 2. 労働者駒を置いたアクションスペース
 - II. 任意の数の労働者駒を1個ずつ回収する。回収した労働者駒ごとに、以下のいずれかを実行する。
 1. 労働者駒があったアクションスペースに示されているアクションを実行する。
 2. 1ステップごとにコーン1つを支払い、同じ歯車上のより番号の小さなアクション1つを実行する。
 3. アクションを実行しない。
 - c. 建物を建設した場合、現在の時代の山から新たな建物タイルを引き、空きスペースに置く。
 - d. スタートプレイヤースペースに労働者駒を置いた場合、ツオルキンの歯車の歯の上にあるすべてのコーンを取る。
2. **労働者への食料供給と褒美の獲得**：このフェイズは食料供給日にのみ発生する。
 - a. 登場している自分の労働者駒1個ごとにコーン2つを支払う。養えなかった労働者駒1個ごとに3勝利点を失う。
 - b. 時代1終了時には、ゲームボードから時代1の建物タイルをすべて取り除き、時代2の建物タイルを置く。
 - c. 各神殿で、プレイヤーは神々から褒美をもらう。各神殿は個別に処理する。
 - I. 時代の中点（薄茶色の食料供給日）では、プレイヤーは段の左側に示されている資源や水晶髑髏を得る。プレイヤーは現在の段と、それより下の全段の褒美を得る。
 - II. 時代終了時（青緑色の食料供給日）には、プレイヤーは勝利点を得る。
 1. プレイヤーは現在の段の右側に示されている勝利点を得る（下の段の勝利点は得られない）。
 2. 最上段にいるプレイヤーは、神殿の上側に示されている追加勝利点を得る。左下の数字は時代1終了時、右上の数字は時代2終了時に与えられる勝利点を示している。最上段プレイヤーが複数いる場合、その全員が半分の追加勝利点を得る。
3. **ツオルキンの暦の進行**：
 - a. 誰もスタートプレイヤースペースに労働者駒を置かなかった場合、以下の処理を実行する。
 - I. ツオルキンの歯車上の現在の歯にコーンを1つ置く。
 - II. ツオルキンの歯車を1日分進める。押し出された労働者駒は所有者の手元に戻る。
 - b. スタートプレイヤースペースに労働者駒を置いたプレイヤーがいる場合、以下の処理を実行する。
 - I. そのプレイヤーはスタートプレイヤースペースから労働者駒を回収する。
 - II. そのプレイヤーは他プレイヤーからスタートプレイヤーマーカーを取る。または、すでにスタートプレイヤーマーカーを持っている場合、左隣のプレイヤーに渡す。
 - III. 暦を1日分進める。プレイヤーボードの明るい面を上向けている場合、そのプレイヤーは暦を2日分進めることができる（それによって歯車から押し出される労働者駒がある場合は不可）。この特権を使った場合、プレイヤーボードの暗い面を上向ける。押し出された労働者駒は所有者の手元に戻る。

例：最初の2ラウンド

ゲームの1ラウンド目で、緑がスタートプレイヤーです。緑はこの手番中にティカルのアクションスペース0とヤシュチランのアクションスペース0に労働者駒を置き、次の手番で両方とも回収するつもりです。そのあと緑は、3個目の労働者駒をパレンケのアクションスペース0に置くと追加のコーンが2つ必要になるものの、それも次の手番で回収すればコーンを3つ得られることに気づきました。そこで緑は労働者駒3個を異なる歯車のアクションスペース0に置き、コーンを3つ支払いました。

次は青の手番です。青はパレンケのアクションスペース1と2に労働者駒を置き、コーンを4つ支払いました。3個目もパレンケに置きたかったのですが、コーンが足りなかったため、2個だけ置きました。次の赤はヤシュチランのアクションスペース1と2、ティカルのアクションスペース1に労働者駒を置きました。コストはコーン7つです。最後に、黄はティカルのアクションスペース2とスタートプレイヤースペースに労働者駒を置き、コーンを3つ支払いました。

1ラウンド目終了時、黄はスタートプレイヤートークンを受け取り、歯車を1日分か2日分進めることができます。黄は歯車上に労働者駒を1個しか置いていないので、1日分だけ進めることにしました。

黄は新たなスタートプレイヤーです。黄はパレンケのアクションスペース0と4に労働者駒を置き、コーンを5つ支払いました。緑はすべての労働者駒を歯車上に置いているので、回収しなければなりません。緑はそのうち2個だけを回収することにした。はじめにヤシュチランのアクションスペース1から回収して木材を1つ得て、そのあとティカルのアクションスペース1から回収して農業技術を進歩させました。今パレンケから労働者駒を回収すればコーンを3つ得ることができますが、農業技術を進歩させたので、緑はその利益を利用するため、この労働者駒を以降の手番まで残しておくことにしました。

青は労働者駒を回収せず、最後の労働者駒をティカルのアクションスペース0に無料で置きました。赤は労働者駒を回収しなければなりません。赤はヤシュチランから、黄金1つとコーン2つをもたらす労働者駒だけを回収することにした。

誰もスタートプレイヤースペースに労働者駒を置かなかったため、2ラウンド目終了時、ツオルキン歯車の歯の上にコーンが1つ置かれます。



A GAME BY DANIELE TASCINI & SIMONE LUCIANI

ILLUSTRATION: MILAN VAVROŇ

GRAPHIC DESIGN: FILIP MURMAK

TRANSLATION: HIROSHI NAGAMINE

MAIN TESTERS: PETR MURMAK, VÍT VODIČKA

TESTERS: Kreten, Vítek, Vláda, 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.

Hobby
JAPAN

日本語ライセンス版 発売元
株式会社ホビージャパン
〒151-0053
東京都渋谷区代々木2-15-8
<http://hobbyjapan.co.jp>
cardgame@hobbyjapan.co.jp

CGE
Czech Games Edition

© Czech Games Edition,
October 2012

www.CzechGames.com

初期財産タイルと建物の効果



コーンを6つ得る。



コストを支払わずに農業技術レベルを1上げる。



木材を2つ得る。



コストを支払わずに資源採取技術レベルを1上げる。



石材を1つ得る。



コストを支払わずに建設技術レベルを1上げる。



黄金を1つ得る。



コストを支払わずに神学技術レベルを1上げる。



水晶髑髏を1つ得る。



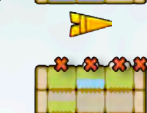
2 勝利点を得る。



コストを支払わずに任意の技術レベルを1上げる。



銀行から自分の労働者駒を1個取って手元に置く。



コストを支払わずに任意の技術1つのレベルを2上げるか、任意の技術2つのレベルを1レベルずつ上げる。



茶色の神殿にあるマーカーを1段上げる。



黄色の神殿にあるマーカーを1段上げる。



緑色の神殿にあるマーカーを1段上げる。



任意の神殿1つにあるマーカーを1段上げる。



(ティカルのアクション2を実行したかのように) 建物を1つ建設することができる。



(ウズマルのアクション2を実行したかのように) 市場で交換を行うことができる。



コーンを1つ支払い、パレンケ、ヤシュチラン、ティカル、ウズマルの歯車上の任意のアクション1つを即座に実行する。



労働者駒1個はコーンを必要としない。



各労働者駒が必要とするコーンは1つ少なくなる。この効果を2つ持っている場合、すべての労働者駒はコーンを必要としない。

記念碑の効果



自分が建設した墓地（枠が薄茶色）建物／記念碑1つごとに4勝利点を得る（この記念碑も数える）。



自分が建設した市営（枠が緑色）建物／記念碑1つごとに4勝利点を得る（この記念碑も数える）。



自分が建設した聖堂（枠が青色）建物／記念碑1つごとに4勝利点を得る（この記念碑も数える）。



自分が建設した建物／記念碑1つごとに2勝利点を得る。



登場している自分の労働者駒数に応じた勝利点を得る（3個：0点、4個：6点、5個：12点、6個：18点）。“登場している”とは“銀行にない”ことを指す。



神殿を1つ選び、自分のマーカーがスタートスペースから何段上にあるかを数え、その1段ごとに3勝利点を得る（このタイル上の例では12点を得る）。



誰が建設したにかかわらず、ゲーム中に建設された記念碑1つごとに勝利点（2人プレイ時には6点、3人プレイ時には5点、4人プレイ時には4点）を得る（この記念碑も数える）。



自分の各技術のレベルごとに3勝利点を得る（スタートスペースにマーカーがある技術は0レベルと見なす）。



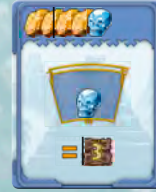
各神殿ごとに、自分の現在の段に示されている勝利点を得る（つまり時代終了時の勝利点をもう一度得るが、最上段にいることによる追加勝利点は得られない）。



自分が獲得したコーン収穫タイル1枚ごとに4勝利点を得る。



3レベルに到達した自分の技術の数に応じた勝利点を得る（1つ：9点、2つ：20点、3つ：33点、4つ：33点）。



誰が置いたにかかわらず、チチェン・イツアの歯車上にある水晶髑髏1つごとに3勝利点を得る。