

DANIELE TASCINI SIMONE LUCIANI

TZOLK'IN

CALENDARUL MAIAȘ

Tabla de joc prezintă un calendar Maiaș reprezentat de o roată dințată Tzolk'in cu 26 de dinți care este conectată la 5 roți mai mici reprezentând 5 locații unde civilizația Maiașă se dezvoltă (Palenque, Uxmal, Tikal, Yaxchilan și Chichen Itza). Jucătorii iau rolul unor triburi Maiașe.

Tabla de joc descrie diverse acțiuni care pot ajuta tribul tău. Pe tură tu vei putea plasa muncitori pe roți sau vei putea ridica muncitori plasați în ture anterioare. Muncitorii execută acțiunile respective atunci când sunt ridicați.

După ce toți jucătorii au făcut o tură, roata Tzolk'in avansează o zi, fapt ce face ca toți muncitorii să înainteze cu o poziție, ceea ce schimbă acțiunile ce le pot efectua.

Porumbul este produsul de bază, care are rol de mâncare pentru populație și de monedă. Acțiunile îți permit să produci mâncare, să extragi resurse, să construiești clădiri și să dezvolti tehnologii. Unele acțiuni încântă zeii, altele îi supără. Vei ține evidența relației cu zeii (Quetzalcoatl, Kukulcan și Chaac) pe cele trei temple de pe tabla de joc. Triburile cele mai devotate vor primi cele mai bune recompense.

Zeii acordă puncte de victorie de două ori pe parcursul jocului. Vei mai putea câștiga puncte de victorie construind diverse clădiri sau ducând crani de cristal la Chichen Itza. Jocul se termină după o rotație completă a roții Tzolk'in. Resursele rămase se transformă în puncte de victorie și vei primi puncte și de la anumite monumente. Cine are cele mai multe puncte la finalul jocului, câștigă.



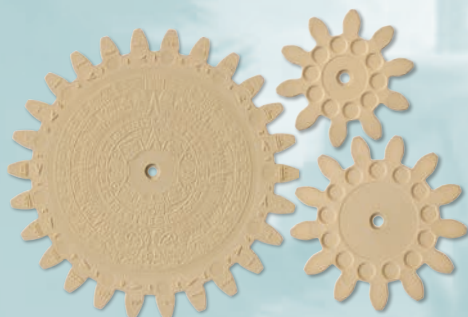
COMPONENTE

TABLA DE JOC

formată din 6 piese care se îmbină



6 ROȚI DE DIVERSE DIMENSIUNI



1 FOAIE CU AUTOCOLANTE



6 CLEME DIN PLASTIC



24 MUNCITORI ÎN 4 CULORI

(6 muncitori pentru fiecare jucător)



28 JETOANE ÎN 4 CULORI

(7 jetoane pentru fiecare jucător)



4 JETOANE DE EVIDENȚĂ A SCORULUI ÎN 4 CULORI

(1 pentru fiecare jucător)



65 CUBURI DIN LEMN

reprezentând resurse (lemn, piatră și aur)



13 CRANII DE CRISTAL



65 DE JETOANE DE PORUMB CU VALOARE DE 1 SAU 5



28 CARTONAȘE DE RECOLTĂ

(16 cartonașe de recoltare porumb și 12 cartonașe de recoltare lemn)



21 CARTONAȘE DE AVERE DE START



13 MONUMENTE



32 DE CLĂDIRI ÎMPĂRȚITE ÎN 2 ERE



4 TABLE PENTRU JUCĂTORI FAȚĂ/VERSO ÎN 4 CULORI

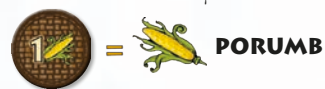


1 JETON PRIMUL JUCĂTOR



MATERIALE

Unele componente ce reprezintă anumite materiale sunt descrise cu iconițe:



Sunt exact 13 cranii de cristal în joc. Atunci când al 13-lea craniu de cristal este luat de la bancă, nimeni nu mai poate primi cranii de cristal.

În cazuri rare, există posibilitatea ca unele elemente de joc să se termine. Dacă se întâmplă, folosiți obiecte potrivite pentru a înlocui elementele respective.

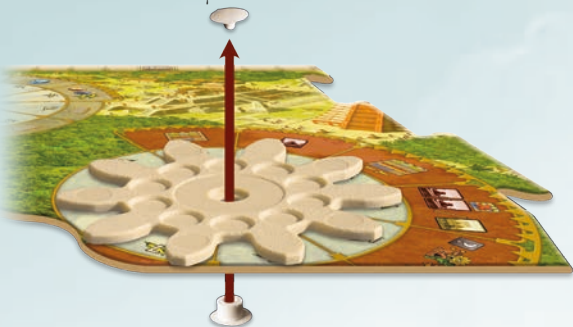
ÎNAINTE DE A ÎNCEPE PRIMUL JOC

ELEMENTE DIN CARTON

Desprinde cu grijă elementele din carton.

TABLA DE JOC

Atașează toate roțile la tabla de joc folosind clemele din plastic. Asigură-te că pui roțile în pozițiile corecte, la fel cum arată în poza de pe această pagină. Sunt 3 dimensiuni de roți diferite.



AUTOCOLANTE

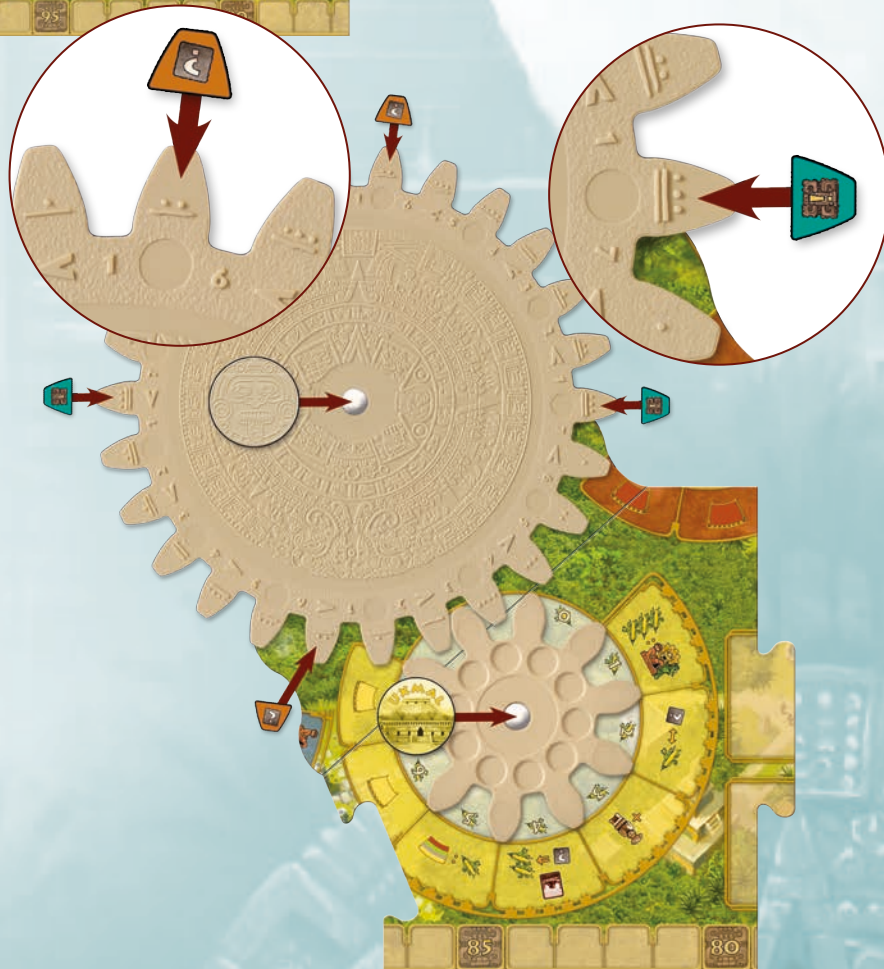
După ce atașezi roțile, trebuie să pui autocolantele potrivite pe ele.

Pune 4 autocolante reprezentând Ziua Ospățului pe dinții roții Tzolk'in la fel cum arată în poză.

Notă: Tabla de joc este construită în așa fel încât nu trebuie să scoți roțile după un joc. Piese tip puzzle vor intra în cutie iar tabla de joc poate fi asamblată cu roțile atașate. Autocolantele și clemele trebuie să rămână la locul lor.

ASAMBLAREA TABLEI DE JOC

Odată ce roțile sunt atașate și autocolantele lipite, **ASAMBLEAZĂ TABLA DE JOC ÎN ACEASTĂ ORDINE** PENTRU A NU O DETERIORA.



PREGĂTIREA JOCULUI

Așează tabla de joc asamblată în mijlocul mesei. Pune restul componentelor pe sau pe lângă tabla de joc, așa cum este descris. Următoarea ilustrație arată pregătirea jocului pentru 4 jucători. Pentru diferențele într-un joc de 2 sau 3 jucători, consultă coloana de pe următoarea pagină.



BANCA

Pune tot lemnul, piatra, aurul, toate craniile de cristal și muncitorii care nu sunt folosiți într-o bancă unde se poate ajunge ușor. Porumbul se plasează în mijlocul roții Tzolk'in.

JUNGLA

Grupuri de 4 spații sunt asociate cu roata Palenque, care reprezintă terenuri în junglă ce pot fi eliberate și folosite pentru recolte. Plasează câte un cartonaș de recoltare porumb pe fiecare teren.

Grupul de terenuri care corespund acțiunii 2 de pe roata Palenque (acțiunea de lângă numărul 2 scris deasupra simbolului de porumb) poate produce doar porumb, dar celelalte trei grupuri pot produce și lemn. Plasează câte un cartonaș de recoltare lemn deasupra fiecărui cartonaș de recoltare porumb în grupurile care corespund acțiunilor 3, 4 și 5.

CALENDAR

Învâрте roata Tzolk'in până când săgeata ajunge la unul din cei doi dinți care arată Ziua Ospățului de final de eră (dinții cu autocolantele albastru-verde).

PRIMUL JUCĂTOR

Dă jetonul de prim jucător celui care a sacrificat cel mai recent ceva. În caz de egalitate, îl primește cel care se oferă voluntar pentru următorul sacrificiu.

Jetonul de prim jucător nu se schimbă de la un jucător la altul. Se poate lua plasând un muncitor pe spațiul pentru primul jucător, așa cum este explicat mai târziu.



EVIDENȚA SCORULUI

Fiecare jucător își pune jetonul de evidență a scorului pe spațiul O al pistei de scor.



PREGĂTIREA JUCĂTORILOR

Fiecare jucător își alege o culoare și ia în acea culoare:

1 TABLĂ DE JUCĂTOR

Fiecare jucător începe jocul cu tabla de jucător cu partea mai deschisă la culoare în sus.

3 MUNCITORI

CARTONAȘELE DE AVERE DE START

După ce ai pregătit jocul (inclusiv au fost arătate clădirile și monumentele) amestecă cartonașele de avere de start și împarte în secret câte 4 fiecărui jucător. Fiecare jucător va alege două pe care le va păstra și două pe care le va decarta. Atunci când toți au ales 2 cartonașe, fiecare arată cartonașele alese și vor primi lucrurile descrise pe ele (vezi pagina 16 pentru o prezentare detaliată a efectelor). Jucătorii păstrează cartonașele de avere de start în fața lor; unele au efecte ce pot fi folosite pe parcursul jocului.

JETOANELE JUCĂTORILOR

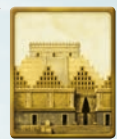
Fiecare jucător plasează 7 jetoane în culoarea lui:

- 1 pe pragul alb la fiecare din cele 3 temple,
- 1 pe spațiul din stânga la fiecare din cele 4 piste de tehnologie.

CLĂDIRI & MONUMENTE

Separă clădirile și monumentele în 3 teancuri cu fața în jos în funcție de desenele de pe verso – clădiri din Era 1, clădiri din Era 2 și monumente. Amestecă fiecare teanc separat.

SPAȚIILE PENTRU MONUMENTE



Pune 6 monumente cu fața în sus în spațiul pentru monumente de pe tabla de joc.

Pune restul de monumente în cutie. Nu le vei folosi jocul acesta.



SPAȚIILE PENTRU CLĂDIRI

Pune 6 clădiri din Era 1 cu fața în sus în spațiul pentru clădiri de pe tabla de joc. Plasează teancurile de clădiri Era 1 și Era 2 cu fața în jos lângă tabla de joc.

JOCUL ÎN 2 SAU ÎN 3



Pregătirea jocului este diferită dacă sunt mai puțini de 4 jucători. Aceste simboluri de pe tabla de joc vă aduc aminte de aceste reguli.

MONUMENTE

Mai puțini jucători înseamnă mai puține monumente:

- ♦ Împarte 5 pentru un joc în 3;
- ♦ Împarte 4 pentru un joc în 2.

JUNGLA

Un număr mai mic de jucători înseamnă că fiecare grup de terenuri are mai puține cartonașe de recoltă. În loc să folosești toate cele 4 terenuri în fiecare grup, folosești doar:

- ♦ 3 într-un joc de 3 jucători;
- ♦ 2 într-un joc de 2 jucători.

MUNCITORII FICTIVI

După ce împarți cartonașele de avere de start fiecărui jucător, dar înainte de a alege două dintre ele, folosești muncitorii în culorile nealese ca să blochezi spațiile de acțiune de pe roți ținând cont de următoarele reguli:

1. Amestecă cartonașele de avere de start care au rămas și trage câte unul, aleatoriu.
2. Fiecare cartonaș de avere de start descrie un loc specific de acțiune pe una din cele 5 roți. Plasează un muncitor de o culoare nealeasă pe acel loc.
3. Dacă acesta este primul muncitor pus pe roata respectivă, mai pune un muncitor de o culoare nealeasă în partea opusă a aceleiași roți (chiar dacă nu are nici un număr). Excepție: Această regulă nu se aplică la roata Chichen Itza.
4. Continuă să tragi cartonașe de avere de start până plasezi toți muncitorii de culori nealese: 6 într-un joc de 3 jucători sau 12 într-un joc de 2 jucători.

Muncitorii fictivi rămân pe roți până la finalul jocului. Ca o alternativă poți folosi jetoanele jucătorilor în loc de muncitori pentru a distinge mai bine muncitorii jucătorilor de cei fictivi.

Exemplu:



Acest cartonaș indică faptul că trebuie să plasezi un muncitor fictiv pe spațiul de acțiune 5 de pe roata Palenque. Dacă acest muncitor fictiv este primul plasat pe roata Palenque, trebuie să plasezi un muncitor fictiv și pe spațiul de acțiune 0 de pe roata Palenque (bineînțeles, asta dacă mai sunt muncitori fictivi de plasat).

DESFĂȘURAREA JOCULUI

Fiecare rundă de joc are 2 sau 3 faze:

1. **JUCĂTORII ÎȘI FAC TURELE.** Începând cu primul jucător și continuând în ordinea acelor de ceasornic, fiecare jucător își face tura.
2. **CÂND E O ZI A OSPĂȚULUI, HRĂNIȚI MUNCITORII ȘI LUAȚI RECOMPENSELE.** Pe parcursul jocului vor fi 4 Zile a Ospățului. De cele mai multe ori, veți sări peste această fază.
3. **AVANSEAZĂ CALENDARUL.** Avansează roata centrală Tzolk'in - de obicei doar o zi. Dacă pe spațiul pentru primul jucător se află un muncitor, acum este momentul în care jetonul de prim jucător se mută.

Toate acestea sunt explicate pe larg mai jos.

Jocul se termină după a doua eră, care corespunde unei rotiri complete a roții centrale Tzolk'in. Cine are cele mai multe puncte, câștigă.

TURELE JUCĂTORILOR

Începeți cu primul jucător și continuați în ordinea acelor de ceasornic.

Pe tura ta, trebuie să faci una din următoarele:

- ♦ Plasează orice număr de muncitori și plătește numărul necesar de porumb pentru asta;
- ♦ sau: Ridică orice număr de muncitori de pe roți și execută acțiunile respective.

Trebuie neapărat să plasezi sau să ridici orice număr de muncitori. Nu poți să sari peste tura ta. Nu poți să plasezi și să ridici muncitori în aceeași tură.

Notă: În prima tură de joc tot timpul va trebui să plasezi muncitori deoarece nu vei avea muncitori pe roți pe care să îi ridici.

CERȘITUL PENTRU PORUMB

La începutul turei tale, dacă ai 2 sau mai puțin porumb, poți să cerșești pentru porumb. Ca să cerșești porumb, decartează tot porumbul pe care îl ai și ia 3 porumb de la bancă (adică ia porumb de la bancă până ai exact 3 porumb). Gestul tău supără zeii și trebuie să cobori un prag pe unul din cele trei temple. Vezi secțiunea Temple (pagina 10) pentru mai multe detalii.

Dacă nu ai destul porumb pentru a plăti plasarea unui muncitor și nu ai muncitori pe roți pe care să îi ridici, trebuie să cerșești porumb.

PLASAREA MUNCITORILOR

Începi jocul cu 3 muncitori și vei putea obține mai mulți pe parcursul jocului. Trebuie să ai un muncitor disponibil (care nu se află pe o roată sau la bancă) ca să poți plasa muncitori.

Dacă decizi să plasezi (în loc să ridici) trebuie să pui unul sau mai mulți muncitori disponibili pe roți. Poți plasa mai mulți muncitori pe tura ta, chiar pe toți.

Pentru a plasa un muncitor, alege o roată și pune un muncitor disponibil pe spațiul de acțiune neocupat care are cel mai mic număr (cel mai mic număr al unui spațiu de acțiune este 0).

Exemplu:



Roșu a plasat un muncitor pe roata Palenque în tura anterioară iar acum se află pe spațiul de acțiune numărul 1. Acum jucătorul verde vrea să plaseze muncitori pe roata Palenque. Primul muncitor trebuie plasat pe spațiul de acțiune 0 pentru că este cel mai mic număr neocupat. Al doilea trebuie să fie plasat pe spațiul de acțiune 2 pentru că spațiul de acțiune 1 este ocupat. Verde vrea să plaseze al treilea muncitor pe roata Yaxchilan. Trebuie plasat pe spațiul de acțiune numărul 0.

Plasarea muncitorilor costă porumb:

- ♦ Plătești atât porumb cât scrie pe numărul spațiului de acțiune.



- ♦ Mai plătești porumb pentru numărul de muncitori plasați, cum arată pe tabla de jucător. Notă: Numerele îngroșate reprezintă costul total. Numerele din paranteze reprezintă costul adăugării acelui muncitor.

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

Exemplu:

În exemplul de mai sus, jucătorul verde trebuie să plătească 5 porumb:

- ♦ 2 porumb pentru plasarea muncitorilor pe spațiile de acțiune 0, 0 și 2.

- ♦ 3 porumb pentru plasarea a 3 muncitori.

Verde mai are disponibil un muncitor, dar nu îl poate plasa. Plasarea unui al patrulea muncitor ar costa cel puțin 3 porumb în plus și jucătorul verde nu își permite.

Exemplul 2:



Atunci când jucătorul roșu va plasa doi muncitori pe roata Palenque, va trebui să îi pună pe spațiile 3 și 4. Primul muncitor costă 3

porumb (3+ (+0)) iar al doilea costă 5 porumb (4+ (1)), în total 8 porumb. Roșu și-ar permite să plătească pentru a plasa încă un muncitor dar nu mai are muncitori disponibili.

Nu poți plasa mai mulți muncitori decât îți permiți. Nu poți alege să plasezi zero muncitori.

Dacă trebuie să plasezi muncitori (pentru că nu ai nici un muncitor pe roți deja) și nu îți permiți să plătești, trebuie mai întâi să cerșești porumb, cum este descris mai sus.

Notă: Mai există un spațiu de acțiune aflat între roțile Palenque și Chichen Itza - spațiul pentru primul jucător. Poți plasa un muncitor acolo dacă nu este ocupat spațiul, în același mod ca și cum ai plasa un muncitor pe un spațiu de acțiune cu numărul 0. Pentru mai multe detalii, vezi spațiul de acțiune pentru primul jucător de la pagina 10.

RIDICAREA MUNCITORILOR

Dacă ai cel puțin un muncitor pe una din roți, poți alege să ridici muncitori în loc să plasezi. Atunci când ridici muncitori, scoți unul sau mai mulți muncitori de pe roți. Poți ridica unul, mai mulți sau chiar toți muncitorii plasați.

Pentru fiecare muncitor pe care îl ridici, fă una din:

- ♦ Folosește acțiunea de unde era muncitorul.
- ♦ Folosește o acțiune cu un număr mai mic de pe aceeași roată, plătiind câte 1 porumb pentru fiecare pas înapoi. (Poți face asta chiar dacă spațiul de acțiune mai mic este ocupat de un alt muncitor).
- ♦ Nu fă nimic (doar ridică muncitorul).

Execuți acțiunile pe rând. Tu decizi ordinea lor.

Exemplu:



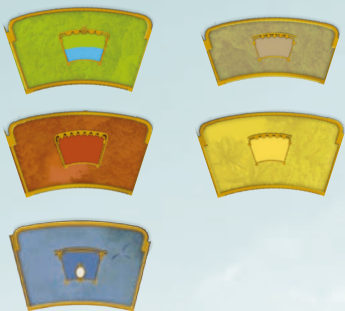
Roșu nu mai are muncitori disponibili, deci trebuie să ridice câțiva. Decide să ridice muncitorul de pe spațiul de acțiune numărul 2, pentru care primește 1 piatră și 1 porumb. Roșu ar mai vrea o piatră și are cum să facă asta. Ridică muncitorul de la spațiul de acțiune numărul 3 și plătește 1 porumb ca să folosească spațiul de acțiune numărul 2, primind astfel încă 1 piatră și 1 porumb. Roșu nu vrea lemn și își lasă al treilea muncitor pe roată (pentru a avansa la finalul runde). Astfel jucătorul roșu rămâne cu 2 pietre și 1 porumb (a primit 2 porumb dar a cheltuit 1 porumb).

Notăți că ordinea este importantă. Dacă jucătorul roșu nu ar fi avut porumb când a ridicat muncitorul de la spațiul 3 nu ar fi putut plăti ca să folosească acel mun-

citor la spațiul de acțiune numărul 2. Ar fi fost forțat să folosească spațiul de acțiune numărul 3 (sau să nu facă nici o acțiune).

ACȚIUNE LA ALEGERE

Spațiile de acțiune cu cele mai mari numere sunt acțiuni la alegere. Acestea sunt acțiunile 6 și 7 pe majoritatea roților și acțiunea 10 pe Chichen Itza. Atunci când ridici un muncitor de pe un astfel de spațiu, poți efectua orice acțiune de pe roata respectivă fără a plăti ceva în plus.



Fiecare roată reprezintă o locație unde civilizația Maiașă se dezvoltă. Roțile pun la dispoziție diverse acțiuni și fiecare acțiune are un număr.

Când ridici un muncitor de pe o roată, poți efectua acțiunea indicată de spațiul pe care stătea muncitorul. Sau, poți efectua o acțiune cu un număr mai mic plătind câte 1 porumb pentru fiecare pas înapoi. De asemenea poți alege să nu efectuezi nici o acțiune.

De obicei acțiunile cu numere mai mari sunt mai valoroase iar muncitorii tăi avansează în poziții mai bune cu fiecare înaintare a roții Tzolk'in.

MATERIALE

Atunci când jucătorii efectuează acțiuni, ei vor pierde sau vor primi diverse materiale. Atunci când primești un material, ia piesa indicată de la bancă și pune-o în fața ta. Unele acțiuni au un cost. Atunci când plătești un cost, restituie la bancă piesele indicate. Dacă nu plătești costul, nu poți efectua acțiunea.

Lemnul, piatra și aurul sunt numite "resurse". Ele sunt reprezentate de cuburi din lemn.

LISTA MATERIALELOR:



indică un porumb.



indică un lemn.



indică o piatră.



indică un aur.



indică o resursă. Doar lemnul, piatra și aurul sunt resurse. Porumbul și craniile de cristal nu sunt.



indică un craniu de cristal.

AVANSAREA CALENDARULUI

După ce toți jucătorii au terminat tura, calendarul Tzolk'in este rotit 1 zi contra acelor de ceasornic. Acest lucru avansează toți muncitorii plasați cu 1 spațiu de acțiune.

Un muncitor care se află pe spațiul de acțiune cu cel mai mare număr (7 pe majoritatea roților, 10 pe Chichen Itza) va fi scos de pe roată. Acei muncitori se întorc la proprietari. Jucătorii nu execută nici o acțiune de la muncitorii întorși în acest fel.

Notă: Ar trebui să îți folosești muncitorul înainte ca el să fie scos în acest mod de pe roată.

Notă: Muncitorii fictivi nu sunt scoși de pe roți. Ei rămân pe roți pe tot parcursul jocului. Asta înseamnă că, uneori ei vor "bloca" un spațiu de acțiune fără număr.

Dacă nici un muncitor nu a fost plasat tura asta pe spațiul pentru primul jucător, ia 1 porumb de la bancă și pune-l pe dinte actual al roții Tzolk'in. Pe de altă parte, dacă există un muncitor pe spațiul pentru primul jucător, regulile despre avansarea calendarului sunt diferite. Vezi secțiunea spațiul pentru primul jucător (pagina 10) pentru detalii.



ACȚIUNI

TEHNOLOGII

Tehnologiile oferă beneficii care se aplică de fiecare dată când faci o anumită acțiune. Aceste beneficii sunt descrise în detaliu la secțiunea Tehnologii (pagina 12).

Tabelul de tehnologii de pe tabla de joc are 4 piste de tehnologii diferite, fiecare cu cinci spații. Când avansezi la tehnologie, alegi una din aceste piste pe care să avansezi.



Ca să avansezi de la spațiul de start la nivelul 1, trebuie să plătești 1 resursă (lemn, piatră sau aur).



Ca să avansezi de la nivelul 1 la nivelul 2, trebuie să plătești 2 resurse (poate fi același tip de resursă sau 2 diferite).



Ca să avansezi de la nivelul 2 la nivelul 3, trebuie să plătești 3 resurse. Nivelul 3 este nivelul maxim,

dar poți folosi în continuare avansarea în tehnologii ca să obții un bonus o singură dată:



Când "avansezi" de la nivelul 3 trebuie să plătești 1 resursă. Primești imediat bonusul indicat. Jetonul tău rămâne la nivelul 3 și această opțiune este valabilă pentru tine de fiecare dată când faci o avansare de tehnologie.

CLĂDIRI ȘI MONUMENTE

Cu unele acțiuni poți să construiești clădiri și monumente. Fiecare clădire sau monument are un cost descris în colțul din stânga sus. Dacă vrei să construiești acea clădire sau acel monument, trebuie să plătești exact costul descris. Dacă nu ai resursele corecte, nu poți să construiești.

Atunci când construiești o clădire sau un monument, plătește costul, ia cartonașul de pe tabla de joc și plasează-l în fața ta.

Exemplu:



Ca un jucător să construiască această clădire, trebuie să efectueze o acțiune de construire și să plătească 1 cub de piatră și 1 cub de aur.

Monumentele care sunt disponibile sunt vizibile de la începutul jocului. Atunci când un jucător ia un monument, nu se înlocuiește.

Clădirile în schimb se înlocuiesc între turele jucătorilor. La finalul turei tale, dacă ai construit vreo clădire trebuie să adaugi clădiri noi în spațiile pe care le-ai golit.

În prima jumătate a jocului, doar clădirile din Era 1 vor fi disponibile. La jumătatea jocului, toate clădirile din Era 1 care sunt pe tabla de joc vor fi decartate și clădiri din Era 2 vor fi puse pe rândul de clădiri. În a doua jumătate a jocului, doar clădiri din Era 2 vor fi disponibile.

Vezi secțiunea Clădiri & Monumente (pagina 11) pentru mai multe detalii.



PALENQUE

Pe roata Paalque poți recolta mănăcare sau lemn din junglă. Acțiunile 2, 3, 4 și 5 corespund cartonașelor de recoltare pe care le plasezi la pregătirea jocului. Spațiul de acțiune numărul 2 are doar cartonașe de recoltare porumb, în timp ce acțiunile 3, 4 și 5 încep cu cartonașe de recoltare lemn deasupra cartonașelor de recoltare porumb.

Când folosești o acțiune de recoltat, alege unul din cele 4 spații din grupul respectiv și scoate cartonașul de recoltare care este deasupra. Dacă ai scos un cartonaș cu lemn, ia cantitatea de lemn descrisă pe acțiune. Dacă ai scos un cartonaș de porumb, ia cantitatea de porumb descrisă pe acțiune. Dacă nu mai sunt cartonașe în grupul respectiv, nu mai poți face acțiunea (decât în cazul în care ai nivelul 2 la tehnologia de agricultură care îți dă voie să recoltezi porumb atunci când nu există cartonaș de recoltare porumb).

La acțiunile 3, 4 și 5 trebuie să treci de lemn ca să ajungi la porumb. Primul jucător care va folosi această acțiune va vedea doar cartonașe de lemn. Atunci când un jucător ia un cartonaș de lemn, cartonașul de porumb devine disponibil pentru următorul jucător care va alege acțiunea.

Mai poți ajunge la porumb arzând pădurea: Decartează cartonașul de recoltare lemn de deasupra (pune-l înapoi în cutie). Ia cartonașul de recoltare porumb pe care l-ai descoperit și primești cantitatea de porumb indicată. Acum mută jetonul tău cu un pas înapoi la unul din cele trei temple pentru că ai supărat zeii (vezi pagina 11 pentru detalii).

Dacă acțiunea are ambele cartonașe disponibile (de porumb și de lemn), poți alege unul din ele.

Notă: Anumite monumente pot să îți dea puncte pentru cartonașele de recoltare, deci ține-le în fața ta până la finalul jocului (ține minte că atunci când dai foc la pădure, cartonașul cu lemn se decartează și păstrezi cartonașul cu porumb).



Pescuit. Primești 3 porumb (în joc nu există jetoane de pește, deci vei folosi porumb ca să reprezinte mâncarea câștigată din pescuit). Această acțiune nu are cartonașe, deci nu se poate termina.



Ia un cartonaș de recoltare porumb pentru a primi 4 porumb.



Ia un cartonaș de recoltare porumb ca să primești 5 porumb sau ia un cartonaș de recoltare lemn pentru a primi 2 lemne.



Ia un cartonaș de recoltare porumb ca să primești 7 porumb sau ia un cartonaș de recoltare lemn ca să primești 3 lemne.



Ia un cartonaș de recoltare porumb ca să primești 9 porumb sau ia un cartonaș de recoltare lemn ca să primești 4 lemne.



Efectuează orice acțiune de pe roata Paalque (nu trebuie să plătești în plus ca să folosești un spațiu de acțiune cu număr mai

mic).

Exemplu:



Roșu s-a decis să ridice muncitorii săi. Lasă muncitorul de la spațiul de acțiune 1 pentru că vrea să avanseze la o acțiune mai valoroasă. Ridică muncitorul de la acțiunea 3 ca să ia un cartonaș de recoltare lemn și să primească 2 lemne. Roșu vrea porumb și își folosește muncitorul de la acțiunea 5 pentru a arde pădurea și să primească 7 porumb. Își mută jetonul cu un pas în jos la unul din temple.

Să presupunem că roșu ar fi vrut să folosească aceeași muncitor ca să primească porumb dar fără să supere zeii. Dacă muncitorul de la acțiunea 3 ar fi luat cartonașul de recoltare lemn, un cartonaș de recoltare porumb ar fi devenit disponibil. Roșu ar fi putut plăti 1 porumb ca să efectueze cu muncitorul de la spațiul de acțiune 4, acțiunea 3 și să recolteze 5 porumb fără să supere zeii. Deoarece jucătorul roșu plătește 1 porumb și primește 5, va termina tura cu 4 porumb în plus. Aveți grijă că mai întâi trebuie să plătească și după să recolteze, deci dacă nu are cel puțin 1 porumb nu poate face acest lucru.



YAXCHILAN

Munții Yaxchilan oferă o varietate de lucruri valoroase: lemn din pădure, piatră de la carieră, aur din mină și cranii de cristal ascunse sub cascadă. Acestea sunt luate de la bancă când efectuezi o acțiune.



Primești 1 lemn.



Primești 1 piatră și 1 porumb.



Primești 1 aur și 2 porumb.



Primești 1 craniu de cristal.



Primești 1 aur, 1 piatră și 2 porumb.



Efectuează orice acțiune de pe roata Yaxchilan (nu trebuie să plătești în plus ca să efectuezi o acțiune cu un număr mai mic).

Cum este menționat în secțiunea Componente, sunt doar 13 cranii de cristal în joc. După ce al 13-lea craniu este luat, acțiunea 4 nu mai are nici un efect. Lemnul, piatra, aurul și porumbul sunt nelimitate. Dacă se termină o anumită resursă, trebuie găsit un înlocuitor potrivit ca să reprezinte acea resursă.



TIKAL

Tikal este centrul arhitectural și de dezvoltare tehnologică. Cu aceste acțiuni vei putea construi clădiri sau vei putea avansa pe pistele de tehnologie. Dezvoltările au un cost care trebuie plătit cu lemn, piatră sau aur.



Avansează un nivel la o tehnologie plătiind costul (vezi pagina 7).



Construiește o clădire, plătiind costul.



Avansează 1 sau 2 nivele de tehnologie (al doilea nivel poate fi la o tehnologie diferită față de primul sau la aceeași tehnologie). Plătește costul pentru ambele avansări.



Construiește una sau două clădiri sau un monument, plătind costul. Dacă construiești două clădiri, poți aplica tehnologiile arhitecturale fie la prima clădire

construită, fie la a doua, dar una dintre ele trebuie construită fără tehnologii arhitecturale (tehnologiile arhitecturale nu se aplică niciodată monumentelor. Vezi pagina 12).

Dacă prima clădire îți oferă o nouă tehnologie arhitecturală, poți aplica acel efect (și oricare altele) la a doua clădire, atâta timp cât nu ai aplicat nici o tehnologie arhitecturală la prima clădire. Dacă prima clădire îți oferă o resursă, poți folosi acea resursă pentru a construi a doua clădire. Dacă prima clădire îți oferă o acțiune, folosește acea acțiune înainte de a construi a doua clădire.



Urcă 1 treaptă la două temple diferite. Costă 1 resursă. Vezi secțiunea Temple pentru detalii.



Efectuează orice acțiune de pe roata Tikal (nu trebuie să plătești în plus dacă efectuezi o acțiune cu un număr mai mic).

Exemplu:



Galben are niște lemn de cheltuiă și decide să ridice ambii muncitori de pe roata Tikal. Folosește acțiunea 3 ca să avanseze două tehnologii la primul nivel, plătind 1 lemn pentru fiecare. După asta folosește acțiunea 4 ca să construiască cele două clădiri pe care și le permite. După ce termină tura, jucătorul galben trage două clădiri din teancul Era 1 ca să le înlocuiască pe cele pe care le-a luat. Notă: Galben ar fi putut avansa două nivele la o tehnologie, dar nu i-ar mai fi rămas destul lemn ca să construiască ambele clădiri.



UXMAL

Uxmal este centrul comercial. Aici jucătorii pot oferi diverse jertfe zeilor și să facă comerț.

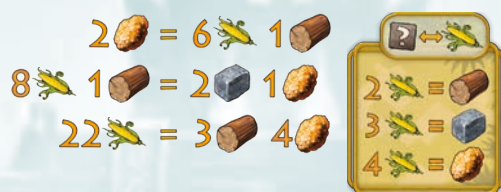


Urcă o treaptă la un templu. Plătește 3 porumb ca să faci asta. Vezi secțiunea Temple (pagina 10) pentru mai multe detalii.



Schimbă porumb și resurse de câte ori vrei. Rata de schimb este dată de tabelul de schimb de resurse (lângă ultima pistă de tehnologie).

Exemple de schimburi posibile:



la un muncitor de culoarea ta de la bancă și pune-l în fața ta. Această acțiune nu are nici un efect odată ce ai toți cei 6 muncitori în joc.



Construiește o clădire plătind pentru ea cu porumb. Această acțiune e aproape la fel ca o acțiune de construire de pe roata Tikal, dar în loc de a plăti cu resurse, poți plăti cu 2 porumb pe resursa necesară. Trebuie să plătești tot costul cu porumb. Nu poți plăti nici o parte din cost cu resurse.

Nu poți folosi această acțiune ca să construiești un monument.

Exemplu:



Ca să construiești oricare din aceste clădiri, plătește 4 porumb.



Efectuează o acțiune fie pe Palenque, Yaxchilan, Tikal sau Uxmal. Asta costă 1 porumb (în plus față de ce cost are acțiunea aleasă). Observați că acțiunile de pe roata Chichen Itza nu sunt disponibile aici.



Efectuează orice acțiune de pe roata Uxmal (nu trebuie să plătești în plus dacă vrei să faci o acțiune mai mică ca număr. Totuși dacă alegi să faci acțiunea 5, trebuie să plătești 1 porumb pentru acea acțiune).



CHICHEN ITZA

Chichen Itza este un loc sacru. Aici îți poți lăsa craniile de cristal pentru a câștiga favorurile zeilor. Fiecare acțiune are un loc pentru un craniu de cristal. Atunci când efectuezi o acțiune pe această roată, trebuie să plasezi un craniu de cristal în spațiul oval care corespunde acelei acțiuni. Dacă este deja un craniu în acel spațiu, nu mai poți efectua acțiunea. Altfel spus, fiecare acțiune poate fi efectuată doar o dată pe joc.

Atunci când efectuezi acțiunea, plasează craniul de cristal și primești imediat recompensele:



numărul specificat de puncte de victorie,



un prag în sus la un templu anume,



și câteodată o resursă la alegere (lemn, piatră sau aur).

Fiecare acțiune încântă un zeu anume:



Chaac are templul maro din stânga.



Quetzalcoatl are templul galben din mijloc.



Kukulcan are templul verde din dreapta.

Exemplu:



Roșu vrea să plaseze un craniu de cristal pe roata Chichen Itza. Își ridică muncitorul de la acțiunea 7. Are nevoie de 1 aur pentru planurile sale deci plătește 1 porumb ca să efectueze acțiunea 6. Pune un craniu de cristal în locul oval și primește 8 puncte de victorie. Își mută jetonul de la templul verde cu un prag în sus și ia 1 resursă la alegere - 1 aur!

La fel ca și celelalte roți, Chichen Itza are un spațiu de acțiune (10) care îți oferă posibilitatea să efectuezi orice acțiune de pe roată, fără a plăti ceva în plus.



SPAȚIUL PENTRU PRIMUL JUCĂTOR



Spațiul pentru primul jucător este între Palenque și Chichen Itza. Dacă este neocupat, este unul din spațiile de acțiune care poate fi ales atunci când plasezi muncitori. Ca de obicei, plătești pentru numărul de muncitori plasați precum și pentru spațiul de acțiune. Spațiul pentru primul jucător are un cost de 0.

Plasând un muncitor aici îți oferă câteva beneficii. Trei dintre acestea se întâmplă pe faza de avansare a calendarului, dar primul beneficiu vine odată ce îți termini tura:

IA PORUMBUL ADUNAT

În fiecare rundă în care nimeni nu alege acest spațiu de acțiune, 1 porumb este plasat pe dintele actual al roții Tzolk'in. Dacă plasezi un muncitor aici, iei tot porumbul acumulat pe dinți. Ia porumbul imediat ce tura ta se termină (asta înseamnă că nu poți folosi acest porumb ca să plătești plasarea de muncitori în runda asta, dar poți folosi acest porumb să hrănești muncitorii dacă această rundă este Ziua Ospățului).

Următoarele se întâmplă la finalul runde, în faza de avansare a calendarului:

IA MUNCITORUL ÎNAPOI

Nu trebuie să aștepti o tură în care ridici muncitori pentru a lua acest muncitor înapoi. Muncitorul se întoarce automat la finalul runde.

Notă: Este la fel ca și cum un muncitor ar fi scos de pe o roată dacă este pe ultimul spațiu de acțiune. Acestea sunt singurele moduri de a întoarce un muncitor fără să fie ridicat.

MUTĂ JETONUL DE PRIM JUCĂTOR

Jetonul de prim jucător își schimbă posesorul dacă se alege această acțiune. Dacă ai deja jetonul de prim jucător, îl dai jucătorului din stânga (asta înseamnă că vei fi ultimul jucător până alege alt jucător această acțiune). Altfel, iei tu jetonul de prim jucător și devii primul jucător până când cineva va alege din nou această acțiune. Acesta este singurul mod în care jetonul de prim jucător își schimbă posesorul.

AVANSAREA CALENDARULUI

În mod normal calendarul avansează cu câte 1 zi, dar poți alege să îl avansezi 2 zile. Acest privilegiu este limitat:

- ♦ Nu poți folosi acest privilegiu dacă tabla ta de joc este cu partea mai întunecată în sus. Când folosești acest privilegiu trebuie să întorci tabla ta de joc cu partea mai întunecată în sus, ca să arăți că ai folosit-o (dacă ajungi la ultimul prag de la un templu, poți să o întorci pe partea mai deschisă la culoare. O întorci așa cum este explicat în secțiunea următoare, "Temple").
- ♦ Nu poți folosi acest privilegiu ca să scoți un muncitor de pe o roată, care în mod normal nu ar fi scos. Altfel spus, nu poți folosi acest privilegiu dacă se află un muncitor pe spațiul 6 pe una din cele 4 roți mici sau pe spațiul 9 pe roata Chichen Itza.

Chiar dacă nu poți folosi acest privilegiu, primești toate celelalte beneficii pentru că ai ales spațiul pentru primul jucător.

Nu este posibil să folosești acest privilegiu ca să eviți Ziua Ospățului. Dacă următoarea zi de pe roata Tzolk'in este Ziua Ospățului, poți să avansezi 2 zile, dar noua rundă o să fie Ziua Ospățului peste care s-a sărit.

Exemplu:



Verde a plasat un muncitor pe spațiul pentru primul jucător și acum este tura jucătorului roșu. Roșu decide că vrea să ridice muncitori. Dacă ridică muncitorul de pe spațiul 6, jucătorul verde va putea avansa calendarul cu 2 zile (muncitorul de pe spațiul 7 nu poate preveni asta pentru că va fi scos de pe roată oricum). Roșu decide să lase muncitorul de la acțiunea 6 ca jucătorul verde să nu poată avansa calendarul de două ori. Își ridică muncitorul de pe spațiul 7 pentru că nu vrea să fie scos de pe roată.

Notă: Dacă asta este runda finală, învârtirea roții Tzolk'in de două ori și luarea jetonului de prim jucător nu oferă nici un avantaj. Poți folosi în schimb spațiul pentru primul jucător ca să culegi tot porumbul strâns, pe care îl poți folosi pentru a hrăni muncitorii. Orice porumb care îți rămâne o să îți aducă puncte la faza finală de punctaj.

TEMPLE

încep jocul.

Poți urca un prag pe un templu astfel:

- ♦ Alegând un cartonaș de început care îți dă acest bonus la începutul jocului.
- ♦ Lăsând un craniu de cristal pe Chichen Itza.
- ♦ Plătind 3 porumb pe roata Uxmal la acțiunea 1.
- ♦ Plătind 1 resursă pe roata Tikal la acțiunea 5.
- ♦ Construind o clădire care îți oferă acest privilegiu.
- ♦ Aplicând o tehnologie care îți oferă acest privilegiu.

Dacă primești privilegiul de a urca un prag la un templu la care ești deja la pragul maxim, acel privilegiu este pierdut.

Notă: Acțiunea 1 de pe Uxmal îți dă voie să urci un prag la un templu. Acțiunea 5 de pe Tikal îți dă voie să urci

un prag la două temple diferite. În ambele cazuri poți folosi acțiunea doar dacă plătești costul (3 porumb pe Uxmal și 1 resursă pe Tikal). Nici una din acțiuni nu îți oferă opțiunea de a plăti în plus ca să urci praguri în plus. La fiecare templu, ultimul prag poate fi ocupat doar de un jucător. Odată ce un jucător a ajuns pe ultimul prag, nimeni nu mai poate ajunge acolo (exceptând cazul în care acel jucător supără zeii și se dă cu un prag în jos). Pe toate celelalte praguri de pe temple pot fi mai mulți jucători.

Imediat ce ajungi pe ultimul prag al unui templu, îți întorci tabla de joc pe partea mai deschisă la culoare. Astfel, poți roti calendarul Tzolk'in de două ori, mai mult decât o dată pe joc (dacă tabla ta de joc este deja cu partea mai deschisă în sus, acest beneficiu este pierdut).



Fiecare dintre cei 3 zei au câte un templu pe tabla de joc. Fiecare templu are o înălțime diferită.

Cel mai de sus prag al fiecărui templu este în forma zeului. Simbolul zeului indică pragul alb pe care jucătorii

SUPĂRÂND ZEII

Anumite acțiuni pot supăra zeii, dar câteodată le efectuezi pentru că ai nevoie de porumb. Atunci când superii zeii, alegi un templu și cobori cu un prag la el. Nu poți alege un templu la care ești deja la pragul cel mai de jos.

DĂ FOC LA PĂDURE

La acțiunile 3, 4 și 5 de pe roata Palenque, poți da foc la pădure decartând cartonașul de recoltare lemn și luând cartonașul de recoltare porumb de sub el. Acest lucru supără zeii și trebuie să cobori cu un prag la un templu. Dacă ești deja la pragul de jos la toate templele, nu poți da foc la pădure.

CERȘESTE PENTRU PORUMB

Dacă ai 2 sau mai puțin porumb la începutul turei tale, poți să cerșești pentru porumb decartând tot porumbul pe care îl ai și luând 3 porumb de la bancă. Acest lucru supără zeii și trebuie să cobori un prag la un templu. Dacă te afli la pragul de jos la toate templele, nu poți cerși pentru porumb.

Un caz rar: La începutul turei tale dacă nu ai nici un muncitor pe nici o roată, trebuie să plasezi muncitori. Dacă nu ai destul porumb ca să plasezi muncitori, trebuie să cerșești porumb. Dar dacă te afli la pragul de jos la toate templele, nu poți cerși porumb. Nici o griță. În această situație, zeilor li se face milă de tine și te vor

lăsa să plasezi exact 1 muncitor. Plasezi muncitorul pe un spațiu de acțiune cu cel mai mic cost posibil și dai tot porumbul la bancă.

CLĂDIRI ȘI MONUMENTE

Când construiești o clădire sau un monument, pui cartonașul pe masă în fața ta.

CLĂDIRI

Când construiești o clădire trebuie să pui în locul ei un cartonaș de clădire nou la finalul turei tale. Noua clădire este din era curentă. Dacă toate clădirile din era curentă au fost împărțite, atunci spațiul respectiv rămâne liber.

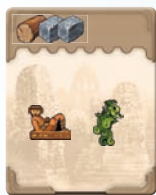
La finalul Ere 1 (la jumătatea jocului) după ce toți jucătorii au hrănit muncitorii, scoate toate clădirile din Era 1 de pe tablă și împarte 6 noi clădiri din teancul Era 2. Acest teanc va fi folosit în a doua jumătate a jocului.

Unele clădiri oferă un bonus care se aplică imediat și o singură dată. Altele, numite ferme, oferă un beneficiu de fiecare dată când hrăniți muncitorii.

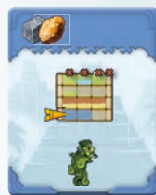
CLĂDIRI CU EFECT IMEDIAT



CLĂDIRI CIVILE



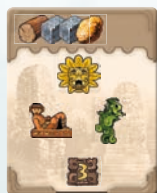
CAVOURI



ALTARE

Când construiești una din aceste clădiri, primești beneficiile imediat. În anexă este explicat ce înseamnă fiecare simbol.

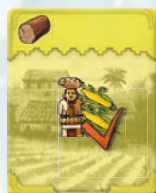
Exemplu:



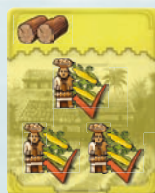
Când construiești această clădire, muți imediat jetonul tău cu un prag în sus la fiecare templu și câștigi 3 puncte de victorie.

FERME

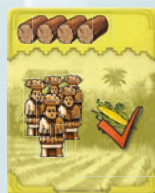
O fermă oferă beneficii atunci când trebuie să hrănești muncitorii.



Unul din muncitorii tăi nu necesită porumb.



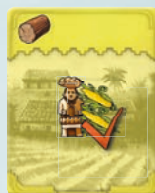
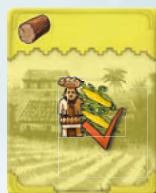
Trei dintre muncitorii tăi nu necesită porumb.



Fiecare muncitor de al tău necesită 1 porumb mai puțin. Dacă ai 2 astfel de clădiri, atunci hrănirea muncitorilor tăi nu costă nici un porumb.

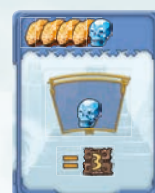
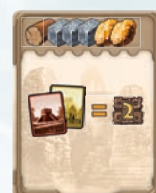
Nu este posibil ca un muncitor să necesite mai puțin de 0 porumb.

Exemplu:



Când hrănește muncitorii, acest jucător plăteste 3 porumb. Doi dintre muncitori necesită 0 porumb iar ceilalți necesită doar câte 1 porumb fiecare.

MONUMENTE



Monumentele sunt împărțite doar la începutul jocului. Dacă construiești unul, nu îl înlocuiești (cu unul nou).

Monumentele au efecte care se aplică doar la finalul jocului. Aceste efecte sunt descrise pe cartonaș. În anexă vei găsi explicațiile acestor simboluri.

Poți construi mai mult de 1 monument.

Notă: Poți construi un monument doar cu acțiunea 4 de pe Tikal iar bonusul de arhitectură nu se aplică.

TEHNOLOGII

Tehnologiile fac anumite acțiuni mai valoroase pentru restul jocului.

Sunt 4 piste de tehnologii. Fiecare are un spațiu de start, 3 nivele de tehnologie și un spațiu bonus. Dacă ai ajuns la nivelul 3 la o anumită tehnologie, nu mai poți avansa. Oricând faci o acțiune care te-ar avansa pe acea pistă,

primești un bonus în schimb. Poți primi acest bonus de mai multe ori. Dacă o acțiune te face să avansezi de două ori, primești bonusul de două ori. Vezi "Tehnologii" la pagina 7 și "Tikal" la paginile 8 și 9.

O tehnologie afectează anumite acțiuni. Culoarea de fundal al unui nivel de tehnologie corespunde culorii

acțiunii afectate. Dacă jetonul tău se află pe un nivel mai mare de tehnologie, beneficiezi de toate nivelele inferioare de tehnologie de pe pista respectivă.

AGRICULTURĂ

la 1 porumb în plus oricând recoltezi porumb din junglă (acțiunile 2, 3, 4 și 5 de pe Palenque; nu și acțiunea 1).

la 2 porumb în plus oricând recoltezi porumb din junglă (acțiunile 2, 3, 4 și 5 de pe Palenque).



Dacă nu vezi nici un cartonaș de recoltare porumb în spațiul de acțiune pe care ai muncitori pe Palenque (sunt ascunse sub cartonașe de recoltare lemn sau nu mai sunt deloc), poți folosi această acțiune ca să primești porumb (dar nu primești un cartonaș de recoltare porumb).

Primești 1 porumb în plus de fiecare dată când pescuiești (acțiunea 1 Palenque).

Notă: Deoarece bonusurile sunt cumulative, un jucător care are nivelul 3 la agricultura o să primească 3 porumb în plus când recoltează porumb din junglă. Jucătorul poate recolta porumb chiar dacă nu este nici un cartonaș de recoltă porumb disponibil pe acea acțiune. Jucătorul primește 1 porumb în plus atunci când pescuiește.

ARHITECTURĂ

Primești 1 porumb de fiecare dată când construiești o clădire (acțiunea 2 și 4 de pe Tikal, acțiunea 4 de pe Uxmal).

Când construiești o clădire la Tikal (acțiunea 2 sau 4), poți plăti cu o resursă necesară mai puțin (tu alegi care resursă nu o plătești).

Când construiești o clădire la Uxmal (acțiunea 4) poți plăti cu 2 porumb mai puțin.



Câștigi 2 puncte de victorie de fiecare dată când construiești o clădire (acțiunea 2 și 4 de la Tikal, acțiunea 4 de la Uxmal).

Câștigi imediat 3 puncte de victorie.

Notă: Când efectuezi acțiunea 4 de la Tikal, aceste nivele de tehnologii se aplică doar la o clădire. Cealaltă clădire (dacă decizi să o construiești) trebuie plătită în întregime și nu oferă porumb sau puncte de victorie. Aceste tehnologii nu se aplică la construcția de monumente.

EXTRAGEREA DE RESURSE

la 1 lemn în plus oricând iei lemn de la Yaxchilan (acțiunea 1) sau Palenque (acțiunea 3, 4 sau 5).

la 1 aur în plus oricând iei aur de la Yaxchilan (acțiunea 3 sau 5).



la 1 piatră în plus oricând iei piatră de la Yaxchilan (acțiunea 2 sau 5).

la două resurse la alegere, imediat.

Notă: Primești resursa în plus doar atunci când iei o resursă de același fel. Nu primești 1 lemn în plus atunci când recoltezi porumb la Palenque sau când folosești acțiunea 2 de la Yaxchilan.

Notă: Aceste tehnologii se aplică doar la Yaxchilan și Palenque. Nu îți oferă resurse în plus atunci când iei resurse în alt mod (de la clădiri, de la zei, de la acțiunile Chichen Itza sau de la piață).

TEOLOGIE

Când ridici muncitorul de pe Chichen Itza, poți alege să efectuezi acțiunea care este cu 1 spațiu în față. Nu plătești porumb în plus pentru asta. Această acțiune este în loc de acțiunea pe care ar fi făcut-o muncitorul.

la cu 1 craniu de cristal în plus de fiecare dată când iei 1 craniu de cristal de la Yaxchilan (acțiunea 4). Acest lucru nu se întâmplă dacă iei craniile de cristal prin alte moduri.



După ce efectuezi o acțiune pe roata Chichen Itza, poți plăti imediat o resursă ca să urci 1 prag la un templu la alegere (dacă ai primit o resursă de la acțiunea de la Chichen Itza, este disponibilă pentru a fi cheltuită în acest mod).

Primești 1 craniu de cristal de la bancă.

ZILELE OSPĂȚULUI



O Zi a Ospățului este o rundă în care trebuie să hrănești muncitorii. Sunt 4 Zile ale Ospățului într-un joc.

4 dinți de pe roata Tzolk'in sunt marcați ca Ziua Ospățului. Atunci când roata se învâрте și săgeata arată spre Ziua Ospățului (sau când un jucător folosește privilegiul de a avansa roata de două ori ca să sară peste Ziua Ospățului) noua rundă este Ziua Ospățului. Numerele de pe roata Tzolk'in indică câte zile mai sunt până la următoarea Zi a Ospățului.

Notă: Prima rundă a jocului nu este Ziua Ospățului, chiar dacă jocul începe cu săgeata arătând spre Ziua Ospățului. Acel dinț indică ultima Zi a Ospățului, care se întâmplă atunci când roata Tzolk'in face o rotație completă.

Ziua Ospățului se joacă ca o rundă normală, doar că după momentul în care fiecare jucător și-a făcut tura și înainte de a avansa roata Tzolk'in, jucătorii trebuie să execute următoarele (consultă tabla jucătorilor pentru referință):

HRĂNEȘTE MUNCITORII



Ca să hrănești muncitorii trebuie să plătești 2 porumb pentru fiecare muncitor pe care îl ai în joc. Un muncitor se află în joc dacă este în fața sa sau se află pe o roată. Singurii muncitori care nu se află

în joc sunt cei care se află la bancă.

Trebuie să hrănești câți muncitori poți. Dacă nu îi poți hrăni pe toți, pierzi 3 puncte de victorie pentru fiecare muncitor pe care nu îl hrănești.

Nu poți hrăni un muncitor pe jumătate. De exemplu dacă ai 4 muncitori și 5 porumb, trebuie să plătești 4 porumb ca să hrănești doi muncitori. Nu poți hrăni al treilea muncitor, deci păstrezi 1 porumb și pierzi 3 puncte de victorie. Punctele de victorie pot ajunge negative.

Anumite clădiri denumite "ferme" îți dau ocazia să plătești mai puțin porumb pentru a hrăni muncitorii. Vezi pagina 11 pentru detalii.

SCHIMBĂ OFERTA DE CLĂDIRI



Clădirile se schimbă de la Era 1 la Era 2 la jumătatea jocului.

În a doua Zi a Ospățului, după ce hrăniți muncitorii, scoateți toate clădirile Era 1 de pe tabla de joc și împărțiți 6 clădiri Era 2 pe rândul de clădiri de

pe tabla de joc. Monumentele nu sunt afectate. Clădirile care au fost deja construite, nu sunt afectate.

PRIMEȘTE RECOMPENSE



După ce toată lumea a terminat de hrănit muncitorii, zeii oferă recompense celor

vrednici. Recompensele pot fi bunuri sau puncte de victorie, în funcție de Ziua Ospățului, dacă este la jumătatea sau la finalul unei ere.

RECOMPENSE LA MIJLOCUL EREI



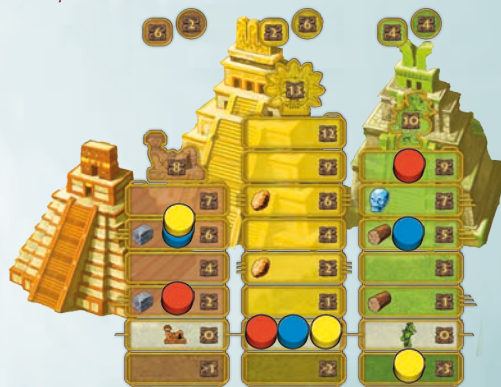
Zilele Ospățului de culoare maro-portocaliu se întâmplă la jumătatea unei ere. Asta se întâmplă la un sfert și la trei sferturi din joc. Jucătorii

sunt recompensați cu resurse și cranii de cristal.

Ce primești depinde de poziția ta la temple. Pentru fiecare templu, primești resursele și craniiile de cristal descrise pe pragul curent, precum și toate resursele și craniiile de cristal descrise la pragurile inferioare.

Notă: Dacă la bancă nu sunt destule cranii de cristal pentru toți jucătorii care ar trebui să primească unul, atunci nimeni nu primește.

Exemplu:



Roșu primește 1 piatră, 2 lemne și 1 craniu de cristal. Albastru primește 2 pietre și 2 lemne. Galben primește 2 pietre.

RECOMPENSE LA FINAL DE ERĂ



Zilele Ospățului de culoare albastru-verde se întâmplă la finalul unei ere. Asta se întâmplă la mijlocul și la sfârșitul jocului. Jucătorii primesc

puncte de victorie.

♦ La fiecare templu, câștigi numărul de puncte de victorie indicat de pragul curent. De observat faptul că dacă ești la pragul cel mai de jos, vei pierde puncte de victorie. Punctele de victorie pot ajunge negative.

♦ Jucătorul care este cel mai sus la fiecare templu primește puncte de victorie bonus. Numerele de deasupra fiecărui templu indică numărul celui bonus. Numărul din stânga jos este bonusul de la finalul primei ere. Numărul din dreapta sus este bonusul de la finalul jocului. Dacă mai mulți jucători sunt la egalitate la un templu, toți jucătorii primesc jumătate din bonus.

Exemplu: Dacă situația din exemplul anterior ar fi finalul erei 1, jucătorii ar fi primit următoarele:

Roșu: 16 puncte de victorie (2+0+9 luate pentru pragurile templelor, 4 pentru că este cel mai sus la templul verde și 1 pentru că este la egalitate pe templul galben).

Albastru: 15 puncte de victorie (6+0+5 pentru pragurile templelor, 3 pentru că este la egalitate la templul maro și 1 pentru că este la egalitate la templul galben).

Galben: 7 puncte de victorie (6+0-3 pentru pragurile templelor, 3 pentru că este la egalitate la templul maro și 1 pentru că este la egalitate la templul galben).

Dacă ar fi fost finalul Erei 2, jucătorii ar fi primit:

Roșu: 18 puncte de victorie (2+0+9 pentru pragurile templelor, 4 pentru că este cel mai sus la templul verde și 3 pentru că este la egalitate pe templul galben).

Albastru: 15 puncte de victorie (6+0+5 pentru pragurile templelor, 1 pentru că este la egalitate la templul maro și 3 pentru că este la egalitate la templul galben).

Galben: 7 puncte de victorie (6+0-3 pentru pragurile templelor, 1 pentru că este la egalitate la templul maro și 3 pentru că este la egalitate la templul galben).

SFÂRȘITUL JOCULUI

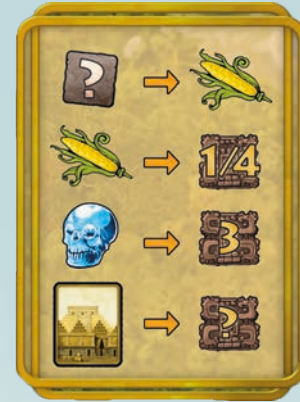
Jocul se termină după a patra Zi a Ospățului. Roata Tzolk'in a făcut o rotație completă. Jucătorii își convertesc toate bunurile în puncte de victorie și puntează monumentele. După asta, jucătorul cu cele mai multe puncte câștigă.

În caz de egalitate, cine are cei mai mulți muncitori pe roți în acel moment, câștigă. Notă: Practic, roata Tzolk'in mai avansează o zi după faza de punctat de sfârșit de era 2 și înainte de faza finală de punctaj. Acest lucru ar putea scoate muncitori de pe roți, fapt ce poate afecta departajările.

PUNCTAJ FINAL

Ca să notezi punctele de victorie finale, fă următoarele:

1. Transformă toate resursele în porumb folosind rata de schimb de la piață.
2. Marchează 1/4 puncte de victorie pentru fiecare porumb.
3. Marchează 3 puncte de victorie pentru fiecare craniu de cristal pe care îl mai ai.
4. Marchează punctele de victorie de la monumente.



DESCRIEREA DETALIATĂ A UNEI RUNDE

1. **TURELE JUCĂTORILOR.** Începe cu primul jucător și continuă în ordinea acelor de ceasornic. Tura ta constă în:

- a. Cerșește pentru porumb: Dacă ai 2 sau mai puțin porumb, poți reproviziona până la 3. Acest lucru supără zeii.
- b. Trebuie să alegi una din aceste două acțiuni:

- I. Plasează orice număr de muncitori. Un muncitor se plasează întotdeauna pe spațiul de acțiune cu cel mai mic număr neocupat pe roată. Costul plătit pentru plasarea muncitorilor depinde de:

1. numărul de muncitori plasați, așa cum este descris pe tabla jucătorilor;
2. spațiile de acțiune unde au fost plasați muncitorii.

- II. sau ridică orice număr de muncitori, unul câte unul. Pentru fiecare muncitor ridicat, fă una din următoarele:

1. Efectuează acțiunea de pe spațiul de acțiune.
2. Sau efectuează o acțiune de pe un spațiu inferior de pe aceeași roată, plătiind 1 porumb pentru fiecare pas înapoi.
3. Sau nu efectua nici o acțiune.

- c. Dacă ai construit clădiri (sau 1 clădire), împarte clădiri noi din teancul erei curente în locurile goale din rândul de clădiri.

- d. Dacă ai plasat un muncitor pe spațiul pentru primul jucător, primești tot porumbul care s-a strâns pe dinții roții Tzolk'in.

2. **HRĂNEȘTE MUNCITORII ȘI IA RECOMPENSELE.** Această fază a rundei are loc doar atunci când este Ziua Ospățului.

- a. Trebuie să plătești 2 porumb pentru fiecare muncitor pe care îl ai în joc. Pierzi 3 puncte de victorie pentru fiecare muncitor pe care nu îl poți hrăni.
- b. Dacă Ziua Ospățului are loc la finalul erei 1, toate clădirile sunt decartate de pe tabla de joc și sunt puse clădiri din era 2.
- c. La fiecare templu, jucătorii primesc recompense de la zeul templului. Fiecare templu se rezolvă separat.

- I. La jumătatea unei ere (Zilele Ospățului de culoarea maro-portocalie) jucătorii primesc resurse sau cranii de cristal, așa cum este descris pe partea stângă a treptelor de pe temple. Primești recompensele de pe pragul pe care te afli și toate pragurile de sub.

- II. La sfârșitul unei ere (Zilele Ospățului de culoare albastru-verde) jucătorii primesc puncte de victorie.

1. Marchezi punctele de victorie descrise pe partea dreaptă de pe pragurile templelor (dar nu și a pragurilor inferioare).

2. Jucătorul care se află pe pragul cel mai înalt la un templu, primește un bonus, așa cum este indicat deasupra templului. Numărul din partea din stânga jos este acordat la finalul erei 1. Numărul din dreapta sus este acordat la sfârșitul erei 2. Dacă sunt jucători la egalitate, toți jucătorii care sunt la egalitate primesc jumătate din puncte.

3. **AVANSEAZĂ CALENDARUL TZOLK'IN:**

- a. Dacă pe spațiul pentru primul jucător nu se află nici un muncitor, fă următoarele:

- I. Pune 1 porumb pe dintele curent de pe roata Tzolk'in.
- II. Avansează roata Tzolk'in cu 1 zi. Muncitorii scoși de pe roți în urma acestei învârtiri, se întorc la jucătorii lor.

- b. Dacă un muncitor de al tău este pe spațiul pentru primul jucător, fă următoarele:

- I. la muncitorul înapoi de pe spațiul pentru primul jucător.
- II. Fie iei jetonul pentru primul jucător de la un alt jucător; sau, dacă ai deja jetonul de primul jucător, îl dai în stânga.

- III. Avansează calendarul cu 1 zi. Dacă tabla ta de jucător este cu partea mai deschisă la culoare în sus, poți avansa calendarul cu 2 zile, atâta timp cât ziua în plus nu scoate de pe roți muncitori. Întoarce tabla ta de jucător pe partea mai închisă la culoare dacă folosești acest privilegiu. Orice muncitori scoși de pe roți se întorc la jucători.

EXEMPLU: PRIMELE DOUĂ TURE

Este prima rundă a jocului și jucătorul verde este primul. Plănuiește să plaseze un muncitor pe acțiunea O de pe Tikal și unul pe acțiunea O de pe Yaxchilan ca să îi ridice pe amândoi tura următoare. Observă că plasarea celui de al treilea muncitor pe acțiunea O de pe Palenque ar costa doar 2 porumb în plus. Ar putea să îl ridice tura următoare și să primească 3 porumb. Plasează toți cei 3 muncitori pe spațiul O pe 3 roți diferite, plătind 3 porumb.

Urmează tura jucătorului albastru. Plasează doi muncitori pe roata Palenque la acțiunile 1 și 2, ceea ce îl costă 4 porumb. Ar vrea să plaseze al treilea muncitor tot pe Palenque, dar nu are destul porumb, deci plasează doar doi. Jucătorul roșu plasează 2 muncitori pe acțiunile 1 și 2 de pe Yaxchilan și al treilea muncitor pe acțiunea 1 de pe Tikal. Toate acestea costă 7 porumb. Fiind ultimul, jucătorul galben plasează 1 muncitor pe acțiunea 2 de pe roata Tikal și încă 1 muncitor pe spațiul pentru primul jucător. Îl costă 3 porumb.

La sfârșitul primei runde, jucătorul galben primește jetonul pentru primul jucător și poate alege să avanseze roata Tzolk'in cu 1 sau 2 zile. Are doar un muncitor pe roți și alege să avanseze doar cu 1 zi.

Galben este noul prim jucător. Plasează cei doi muncitori pe care îi mai are pe acțiunile O și 4 de pe roata Palenque, plătind 5 porumb. Jucătorul verde are toți muncitorii pe roți, deci trebuie să ridice din ei. Decide să ridice doar doi muncitori. Primul, cel de pe acțiunea 1 de pe roata Yaxchilan care îi dă 1 lemn, după care ridică muncitorul de pe acțiunea 1 de pe roata Tikal ca să avanseze la tehnologia de agricultură. Dacă ar fi ridicat muncitorul de pe Palenque acum, ar fi primit 3 porumb, dar ținând cont că tocmai a avansat la tehnologia de agricultură vrea să profite de ea și lasă muncitorul acolo pentru a-l ridica mai târziu.

În loc să ridice muncitori, jucătorul albastru decide să plaseze ultimul său muncitor pe acțiunea O de pe Tikal, gratis. Roșu trebuie să ridice niște muncitori. Decide să îl ridice pe cel care îi oferă 1 aur și 2 porumb.

La finalul acestei runde, 1 porumb va fi adăugat pe dintele actual al roții Tzolk'in pentru că nici un jucător nu a plasat un muncitor pe spațiul pentru primul jucător.



UN JOC DE DANIELE TASCINI & SIMONE LUCIANI

ILUSTRAȚII: MILAN VAVROŇ

DESIGN GRAPHIC: FILIP MURMAK

TRADUCERE: ALEXANDRU TROFIN

TESTERI PRINCIPALI: PETR MURMAK, VÍT VODIČKA

TESTERI: Kreten, Vítek, Vlaďa, Filip, Paul, Vladimír, Jirka Bauma, Flygon, Plema, Petr, Tomáš, Markéta, ěili, Miloš, Yuri, Jurri, David, Rumun, Monika, Filip Neduk, Aska Dytko, Iďo Traini, Simone Tascini și prietenii noștri de la Tempio di Kurna, Tom Rosen, Jennifer Geske, Bryan Bowe, Curt Churchill și mulți alții de la Gathering of Friends, Podmitrov și alte evenimente de jocuri.

MULȚUMIRI: Lui Antonio Petrelli pentru ideile geniale din stagiile de început și lui Paul Gorgan pentru suportul și entuziasmul său. Dan Negrut.



LexGames

www.lexgames.ro



© Czech Games Edition, Octombrie 2012

www.CzechGames.com

CARTONAȘELE DE AVERE DE START ȘI EFECTELE CLĂDIRILOR

6 

Primește 6 porumb.

2 

Primește 2 lemne.



Primește 1 piatră.



Primește 1 aur.



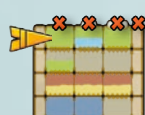
Primește 1 craniu de cristal.



Primești 2 puncte de victorie.



la un muncitor de al tău de la bancă și pune-l în față ta.



Avansează 1 nivel în tehnologia agricolă fără să plătești resurse.



Avansează 1 nivel în tehnologia extragerii de resurse fără să plătești resurse.



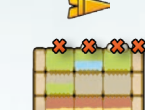
Avansează 1 nivel în tehnologia arhitecturală fără să plătești resurse.



Avansează 1 nivel la tehnologia teologie fără să plătești resurse.



Avansează 1 nivel la orice tehnologie vrei tu fără să plătești resurse.



Avansează 2 nivele la o tehnologie sau câte 1 nivel la 2 tehnologii la alegere fără să plătești resurse.



Urcă 1 prag la templul maro.



Urcă 1 prag la templul galben.



Urcă 1 prag la templul verde.



Urcă 1 prag la un templu la alegere.



Poți construi o clădire (la fel ca acțiunea 2 de pe Tikal).



Poți face schimburi la piață (la fel ca acțiunea 2 de pe Uxmā).



Plătește 1 porumb și efectuează imediat o acțiune de pe roțile Palenque, Yaxchilan, Tikal sau Uxmā.



Un muncitor de al tău, nu necesită porumb.



Toți muncitorii tăi, necesită cu 1 porumb mai puțin. Dacă ai 2 astfel de efecte, atunci hrănirea muncitorilor tăi nu costă porumb.

EFECTELE MONUMENTELOR



Câștigi 4 puncte de victorie pentru fiecare cavou (cu marginea gri) fie clădire, fie monument, pe care îl ai construit (inclusiv acest monument).



Câștigi 4 puncte de victorie pentru fiecare clădire sau monument civil pe care le-ai construit (cu marginea verde, inclusiv acest monument).



Câștigi 4 puncte de victorie pentru fiecare altar, clădire sau monument construit (cu marginea albastră, inclusiv acest monument).



Câștigi câte 2 puncte pentru fiecare clădire și pentru fiecare monument pe care le ai construite.



Câștigi puncte de victorie în funcție de câți muncitori ai în joc: 0 pentru trei, 6 pentru patru, 12 pentru cinci sau 18 dacă îi ai pe toți ("în joc" înseamnă că nu se află la bancă).



Alege un templu. Calculează numărul de praguri față de spațiul de start, unde se află jetonul tău. Câștigi 3 puncte de victorie pentru fiecare prag (exemplul de pe monument valorează 12 puncte).



Câștigi puncte de victorie pentru fiecare monument construit pe parcursul jocului, indiferent de cine l-a construit (acest monument se ia în calcul). Câștigi 6 puncte de victorie pe monument într-un joc de 2, 5 puncte într-un joc de 3 și 4 puncte de victorie într-un joc de 4 jucători.



Câștigi 3 puncte de victorie pentru fiecare nivel de tehnologie pe care îl ai (dacă ai un jeton pe poziția de start la o pistă de tehnologie, valorează ca nivelul 0).



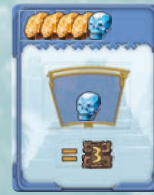
La fiecare templu, câștigi punctele de victorie indicate la pragul actual (adică câștigi din nou numărul de puncte de la finalul erei, dar nu și bonusul).



Câștigi 4 puncte de victorie pentru fiecare cartonaș de recoltare porumb pe care îl ai în față.



Câștigi puncte de victorie pentru tehnologiile la care ai ajuns la nivelul trei: 9 puncte pentru 1 tehnologie, 20 puncte pentru 2 tehnologii și 33 puncte pentru 3 sau toate 4 tehnologii.



Câștigi 3 puncte de victorie pentru fiecare craniu de cristal din Chichen Itza. Nu contează cine l-a plasat.