

Our Support for Ukraine

To the Russian players who have bought some of our games in the past: we strongly believe the vast majority of you do not support the acts of war your president and government have unleashed upon Ukraine.

We totaled all of the profit we have ever received from Russian copies of CGE games and we have sent all of this money to help Ukraine.

We hope you won't mind this decision. Perhaps you may even welcome it. Thank you again for buying, playing, and enjoying our games—in addition to the fun we hope you had with them, it will now also help a just cause.

ДАНИЕЛЕ ТАШИННИ

СИМОНЕ ЛУЧАНИ

TZOLK'IN

КАЛЕНДАРЬ МАЙЯ

Центральный элемент игрового поля – это цолькин, календарь майя, представляющий собой 26-зубчатую шестеренку, соединенную с 5 шестеренками меньшего размера, которые символизируют пять ключевых городов цивилизации майя: Паленке, Ушмаль, Тикаль, Яшчилан и Чичен-Ицу. Игроки берут на себя роли вождей племен майя.

На игровом поле имеется масса возможностей увеличить благосостояние вашего племени. В свой ход вы либо выставляете рабочих на шестеренки, либо возвращаете их оттуда. Забирая рабочего с шестеренки, вы выполняете действие, связанное с ее текущим положением. Сделав ходы, игроки прокручивают шестеренку цолькина на следующий день, заодно вращая и все остальные шестеренки, благодаря чему выставленным на них рабочим становятся доступны новые действия.

Основной товар игры – маис. Это и еда для ваших рабочих, и средство оплаты действий. Выполняя действия, вы будете добывать еду, извлекать ресурсы, строить здания и развивать технологии. Некоторые действия будут гневить богов, а некоторые помогут снискать их милость. Вождям племен предстоит исправно служить богам – Чаку, Кукулькану и Кецалькоатлю – в их храмах, изображенных на игровом поле. Самые набожные племена получают наиболее щедрые награды.

Дважды за игру боги одарят вождей победными очками. Еще больше очков вы сможете заработать, построив определенные здания и возложив хрустальные черепа в Чичен-Ице. В конце игры, после того как шестеренка цолькина сделает полный круг, вы превратите накопленные ресурсы в победные очки и сможете воспользоваться свойствами построенных дворцов. Победит вождь, набравший больше всех очков.



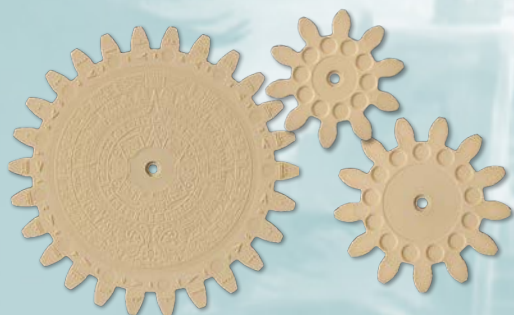
СОСТАВ ИГРЫ

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

собирается из шести частей



6 ШЕСТЕРЕНОК РАЗЛИЧНЫХ РАЗМЕРОВ



ЛИСТ С НАКЛЕЙКАМИ



6 ПЛАСТИКОВЫХ ФИКСАТОРОВ



24 РАБОЧИХ 4 ЦВЕТОВ

(по 6 рабочих на игрока)



28 МАРКЕРОВ 4 ЦВЕТОВ

(по 7 маркеров на игрока)



4 ДИСКА 4 ЦВЕТОВ

(по 1 диску на игрока)



65 ДЕРЕВЯННЫХ КУБИКОВ

Используются как ресурсы: дерево, камень и золото



13 ХРУСТАЛЬНЫХ ЧЕРЕПОВ



65 ФИШЕК МАИСА ЦЕННОСТЬЮ 1 И 5



28 ЖЕТОНОВ СБОРА УРОЖАЯ

(16 жетонов сбора урожая и 12 жетонов заготовки древесины)



21 ЖЕТОН НАЧАЛЬНОГО БОГАТСТВА



13 ДВОРЦОВ



32 ЗДАНИЯ, ОТНОСЯЩИХСЯ К ДВУМ ЭПОХАМ



4 ДВУСТОРОННИХ ПЛАНШЕТА ИГРОКА 4 ЦВЕТОВ



МАРКЕР ПЕРВОГО ИГРОКА



ТОВАРЫ

Встречающиеся в игре символы товаров относятся к следующим игровым компонентам:



В игре ровно 13 хрустальных черепов. Если игроки взяли из запаса 13-й череп, никто из них больше не может получить новый хрустальный череп.

В редком случае, если у вас закончатся какие-то другие компоненты, замените их чем-то еще.

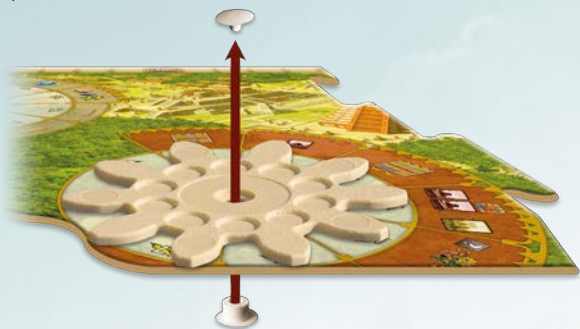
ПЕРЕД ПЕРВОЙ ИГРОЙ

КАРТОННЫЕ КОМПОНЕНТЫ

Аккуратно отделите компоненты от картонных листов.

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Приложите шестеренки к частям игрового поля и закрепите их фиксаторами, предварительно убедившись, что поместили нужные шестеренки на нужные места (см. рисунок). В игре используются шестеренки трех размеров.



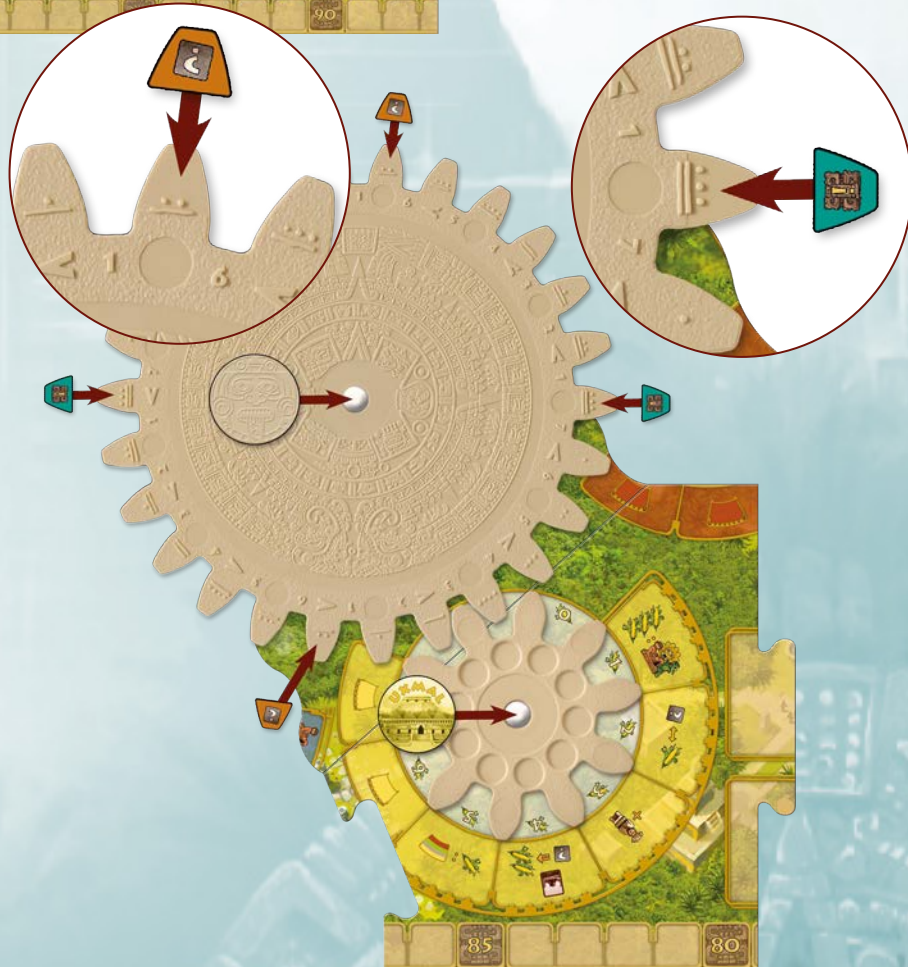
НАКЛЕЙКИ

Закрепив шестеренки, наклейте на них соответствующие наклейки. Затем наклейте 4 наклейки Дня еды на указанные на рисунке справа зубцы шестеренки цолькина.

Примечание: игровое поле сделано таким образом, что вам не нужно откреплять шестеренки после игры. Разбирающиеся части поля с шестеренками по-прежнему умещаются в коробку и с легкостью собираются вновь. Наклейки и фиксаторы навсегда остаются на своих местах.

СБОРКА ИГРОВОГО ПОЛЯ

Закрепив шестеренки и наклеив на них наклейки, осторожно соберите игровое поле в указанном порядке, стараясь не повредить шестеренки, фиксаторы, уголки вставляющихся друг в друга частей поля и т. д.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Собрав игровое поле, положите его посередине стола. Поместите компоненты на поле и рядом с ним (см. рисунок). На рисунке показана подготовка к игре вчетвером. Изменения, касающиеся игры вдвоем и втроем, описаны на следующей странице.



ЗАПАС

Поместите все дерево, золото, камень, хрустальные черепа и неиспользуемых рабочих в запас, до которого легко сможет дотянуться каждый игрок. Запас фишек маиса положите прямо на шестеренку цолькина.

ДЖУНГЛИ

Относятся к шестеренке Паленке. Представляют собой 4 плантации, состоящие из 4 полей, с которых игроки вырубят лес и собирают маис. Выложите по 1 жетону сбора маиса на каждое поле. Плантация, связанная со 2-й ячейкой действия Паленке (действие напротив цифры 2, изображенной поверх символа маиса), приносит только маис, а три следующие плантации могут принести еще и дерево. Выложите 1 жетон заготовки древесины поверх каждого жетона сбора маиса, выложенного на плантацию, соответствующую 3, 4 и 5-й ячейкам действия.

КАЛЕНДАРЬ

Прокрутите шестеренку цолькина так, чтобы стрелка игрового поля указывала на один из двух Дней еды конца эпохи (зубец с сине-зеленой наклейкой).

ПЕРВЫЙ ИГРОК

Вручите маркер первого игрока тому, кто последним чем-то жертвовал.

Если таких игроков несколько, маркер получает тот, кто соглашается пожертвовать чем-то прямо сейчас.

Маркер первого игрока не передается в конце раунда, его получает тот, кто выставляет рабочего на ячейку первого игрока. Подробнее об этом будет рассказано позже.



СЧЕТЧИК ОЧКОВ

Каждый игрок выкладывает диск своего цвета на нулевое деление счетчика очков.



КОМПОНЕНТЫ ИГРОКА

Каждый игрок выбирает цвет и получает следующие компоненты своего цвета:

ПЛАНШЕТ ИГРОКА

В начале партии личный планшет игрока выкладывается светлой стороной вверх.

3 РАБОЧИХ

ЖЕТОНЫ НАЧАЛЬНОГО БОГАТСТВА

Подготовив игру (в том числе выложив здания и дворцы), перемешайте жетоны начального богатства и раздайте каждому игроку по 4 жетона лицом вниз. Игроки, посмотрев на жетоны, выбирают 2 из них и сбрасывают 2 других. После этого они одновременно открывают оставленные жетоны и получают их содержимое. (Эффекты жетонов начального богатства разъяснены на стр. 16.) Жетоны начального богатства остаются лежать перед игроками. Некоторые из них используются во время игры.

МАРКЕРЫ ИГРОКА

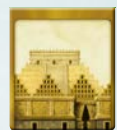
Каждый игрок берет 7 маркеров своего цвета и помещает:

- 1 маркер на белую ступень каждого из трех храмов;
- 1 маркер на самую левую клетку каждого из четырех направлений технологий.

ЗДАНИЯ И ДВОРЦЫ

Рассортируйте здания и дворцы по трем стопкам в зависимости от рисунка на рубашке, у вас получатся здания 1-й эпохи, здания 2-й эпохи и дворцы. Отдельно перемешайте каждую стопку и положите ее лицом вниз.

КЛЕТКИ ДВОРЦОВ



Выложите 6 дворцов лицом вверх на клетки дворцов игрового поля.

Отложите остальные дворцы в коробку, в текущей партии они уже не понадобятся.



КЛЕТКИ ЗДАНИЙ

Выложите 6 зданий 1-й эпохи на клетки зданий игрового поля лицом вверх. Поместите стопки зданий 1-й и 2-й эпох рядом с игровым полем лицом вниз.

ИГРА ВДВОЕМ И ВТРОЕМ



Если в игре меньше 4 участников, подготовка к игре немного меняется, о чем напоминают эти символы на игровом поле.

ДВОРЦЫ

Чем меньше игроков, тем меньше в игре дворцов.

- Выложите 5 дворцов, если игроков трое.
- Выложите 4 дворца, если игроков двое.

ДЖУНГЛИ

Чем меньше игроков, тем меньше полей на плантациях. Вместо 4 полей на каждой плантации используйте:

- 3 поля, если игроков трое;
- 2 поля, если игроков двое.

НЕЙТРАЛЬНЫЕ РАБОЧИЕ

После того как игроки получили жетоны начального богатства на выбор, но еще до того, как они сделали этот выбор, возьмите рабочих неиспользуемых цветов и заблокируйте ими ячейки действия шестеренок по следующим правилам:

1. Перемешайте оставшиеся жетоны начального богатства лицом вниз и открывайте их один за другим.
2. На каждом жетоне начального богатства указано название шестеренки и номер ячейки действия. Выставьте на нее одного нейтрального рабочего.
3. Если это первый нейтральный рабочий на шестеренке, выставьте еще одного нейтрального рабочего на противоположную от него ячейку действия (даже если у нее нет номера). Исключение: не применяйте это правило к Чичен-Ице.
4. Продолжайте открывать жетоны начального богатства, пока не выставите на шестеренки всех нейтральных рабочих: 6 при игре вдвоем и 12 при игре втроем.

Нейтральные рабочие остаются на шестеренках до конца игры. Чтобы не спутать их с рабочими игроков, можете использовать вместо них маркеры неиспользуемых цветов.

Пример



Этот жетон обязывает вас выставить нейтрального рабочего на пятую ячейку действия Паленке. Если на шестеренке Паленке этот рабочий окажется первым, вы выставите еще одного нейтрального рабочего на нулевую ячейку действия (если у вас еще останутся нейтральные рабочие, которых нужно выставить).

ПРОЦЕСС ИГРЫ

Каждый игровой раунд состоит из двух или трех фаз:

1. **Игроки делают ходы.** Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке каждый участник делает ход.
2. **Если идет День еды, игроки кормят рабочих и получают награды.** Всего в игре четыре Дняеды, поэтому обычно эта фаза пропускается.
3. **Игроки обновляют календарь.** Шестеренка цолькина прокручивается на следующий день (обычно). Если на ячейке первого игрока находится рабочий, маркер первого игрока меняет владельца.

Подробнее обо всем этом ниже.

Игра заканчивается после 2-й эпохи, то есть после того как шестеренка цолькина сделает полный круг. Победителем становится игрок, набравший победных очков больше всех.

ХОДЫ ИГРОКОВ

Сначала ходит первый игрок, далее право хода передается по часовой стрелке. В свой ход вы обязаны сделать одно из двух:

- либо выставить любое количество рабочих, уплачивая за это маис;
- либо забрать любое количество рабочих с шестеренок и выполнить действия.

Вы всегда илиставляете рабочих, или забираете их обратно. Вы не можете сделать и то и другое сразу. Вы не можете пропустить ход.

Примечание: на самом первом ходу у вас нет иного выбора, кроме как выставить рабочих (вам некого забирать с шестеренок).

ВЫМАЛИВАНИЕ МАИСА

Если в начале вашего хода у вас 2 маиса или меньше, вы можете вымалывать его у богов. Сбросьте весь свой маис и возьмите 3 маиса из запаса (то есть доберите из запаса столько маиса, чтобы его у вас стало 3). Ваше нерадивое ведение хозяйства гневит богов, вынуждая вас спуститься на 1 ступень в одном из трех храмов. (см. подробнее в главе «Храмы» на стр. 10). Если у вас нет рабочих на шестеренках и нет маиса, чтобы выставить рабочего, вы обязаны вымалывать маис.

ВЫСТАВЛЕНИЕ РАБОЧИХ

В начале партии у вас трое рабочих, в процессе игры вы сможете получить новых. Чтобы выставить рабочих, у вас должен быть хотя бы 1 доступный рабочий (не на шестеренке и не в запасе).

Решив выставить рабочих (вместо того чтобы забрать их с шестеренок), вы переносите доступных рабочих на шестеренки. За один ход можно выставить одного, нескольких и даже сразу всех своих рабочих.

Возьмите доступного рабочего, выберите одну из шестеренок и поставьте его на свободную ячейку действия с самым низким номером. (Нумерация ячеек действий начинается с нуля.)

Пример



В прошлом раунде Красный игрок выставил рабочего на шестеренку Паленке, поэтому теперь тот занимает 1-ю ячейку действия. Зеленый игрок тоже хочет обосноваться в Паленке и выставляет сюда 2 рабочих. Он ставит первого рабочего на 0-ю ячейку (на данный момент эта свободная ячейка имеет самый низкий номер) и второго – на 2-ю ячейку (так как 1-я уже занята). Игрок выставляет еще одного рабочего на шестеренку Яшчилана – на 0-е деление.

На выставление рабочих тратится маис.

- Вы уплачиваете количество маиса, указанное в выбранной ячейке действия.
 - Вы уплачиваете дополнительный маис, если выставляете больше одного рабочего (см. памятку на планшете игрока).
- Примечание:** крупные цифры – это общая сумма маиса, цифры в скобках – стоимость выставления нового рабочего.



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

Пример 1

Зеленый игрок из прошлого примера уплатил бы 5 маиса:

- 2 маиса за выставление рабочих на ячейки действий с номерами 0, 0 и 2;
- 3 маиса за выставление 3 рабочих.

У Зеленого игрока остается еще один доступный рабочий, но на его размещение нужно потратить как минимум 3 маиса, чего игрок не может себе позволить.

Пример 2



Красный игрок выставляет рабочих на 3-ю и 4-ю ячейки действия Паленке. Стоимость выставления первого рабочего составляет 3 маиса (3 + (+0)), второго – 5 маиса (4 + (+1)), итого 8 маиса. У игрока достаточно маиса, чтобы выставить

третьего доступного рабочего, но у него его нет.

Вы не можете выставить больше рабочих, чем можете оплатить, и не можете выставить 0 рабочих.

Если у вас нет рабочих на шестеренках (что обязывает вас выставить рабочих) и вы не можете оплатить их выставление, то сначала вы должны вымолить маис, как описано выше.

Примечание: между шестеренками Паленке и Чичен-Ицы расположена ячейка первого игрока. Если она свободна, вы можете выставить на нее рабочего, она считается нулевой ячейкой действия. Подробнее см. в главе «Ячейка первого игрока» на стр. 10.

ВОЗВРАЩЕНИЕ РАБОЧИХ

Если у вас есть хотя бы один рабочий на одной из шестеренок, вы можете не выставлять рабочих, а забрать их с шестеренок. Решив забрать рабочих, выберите одного, нескольких или всех своих рабочих, находящихся на шестеренках, и верните их обратно.

За каждого возвращаемого рабочего выбирайте одно из трех:

- выполнить действие, ячейку которого занимал рабочий;
- выполнить действие любой предыдущей ячейки шестеренки, уплатив 1 маис за каждую пропущенную ячейку (не имеет значения, занята эта предыдущая ячейка или свободна);
- ничего не делать (просто забрать рабочего).

Вы забираете рабочих одного за другим, сами определяя очередность.

Пример



У Красного игрока нет доступных рабочих, поэтому он обязан забрать рабочих. Он возвращает рабочего со 2-й ячейки действия, что приносит ему 1 камень и 1 маис.

Игроку нужно больше камня, поэтому он забирает рабочего с 3-й ячейки действия, платит 1 маис, чтобы выполнить действие предыдущей, 2-й ячейки, и вновь получает 1 камень и 1 маис. Игрока не интересует дерево, поэтому он оставляет рабочего на 1-й ячейке действия (в конце раунда шестеренка переместит его дальше). Итого Красный игрок получил 2 камня и 1 маис (он получил 2 маиса, но потратил первый на оплату выбора действия).

Заметьте, как важна очередность выполнения действий. Если, не имея маиса, игрок сначала забрал бы рабочего с 3-й ячейки действия, то не смог бы выполнить им действие 2-й ячейки. Ему пришлось бы либо выполнить действие 3-й ячейки, либо просто вернуть рабочего.

БЕСПЛАТНЫЕ ЯЧЕЙКИ ДЕЙСТВИЯ

Ячейки действия с самыми высокими номерами называются бесплатными. Это 6-я и 7-я ячейки маленьких шестеренок и 10-я ячейка шестеренки Чичен-Ицы. Забирая рабочего с такой ячейки, вы получаете возможность выполнить любое действие шестеренки без каких-либо дополнительных затрат.



ОБНОВЛЕНИЕ КАЛЕНДАРЯ

После того как игроки сделали ходы, календарь цолькина прокручивается на 1 день против часовой стрелки. В результате выставленным рабочим оказываются доступны новые действия. Рабочие, находившиеся на ячейках действия с наивысшим номером (7 у маленьких шестеренок, 10 у Чичен-Ицы), покидают свои шестеренки и возвращаются владельцам, причем владельцы не выполняют за это никаких действий.

Примечание: старайтесь забрать своего рабочего до того, как он сам покинет шестеренку.

Примечание: нейтральные рабочие не покидают шестеренки, а остаются на них до конца игры. В определенных положениях шестеренок они будут блокировать ячейки без номеров.

Если на ячейке первого игрока нет рабочего, возьмите 1 маис из запаса и положите его на текущий зубец шестеренки цолькина.

Если на ячейку первого игрока выставлен рабочий, правила обновления календаря немного меняются (см. стр. 10).



ДЕЙСТВИЯ

Шестеренки представляют собой города, в которых происходит развитие цивилизации майя. С каждой шестеренкой связаны определенные действия, ячейки которых отмечены номерами.

Забирая рабочего с шестеренки, вы получаете возможность выполнить действие занимаемой им ячейки или действие одной из предыдущих ячеек этой шестеренки, заплатив 1 маис за каждое предшествующее деление. Также вы можете решить не выполнять действие.

В целом чем выше номер ячейки, тем большую награду она приносит, и с каждым поворотом шестеренки цолькина вашим рабочим открываются все большие возможности.

ТОВАРЫ

Выполнение действий может сопровождаться получением и потерей товаров. Когда вы получаете товары, берите указанные компоненты из запаса и кладите их перед собой. Для выполнения некоторых действий нужно потратить товары. Когда вы тратите товары, возвращайте указанные компоненты в запас. Если вы не можете заплатить указанную цену, то не можете выполнить действие.

Дерево, камень и золото считаются ресурсами, в игре они представлены деревянными кубиками.

Виды товаров:



обозначает маис



обозначает дерево



обозначает камень



обозначает золото



обозначает ресурс: дерево, золото или камень (маис и хрустальные черепа не ресурсы)



обозначает хрустальный череп

ТЕХНОЛОГИИ

Технологии дают вам определенные преимущества всякий раз, когда вы выполняете соответствующие действия. Подробнее см. в главе «Технологии» на стр. 12.

На игровом поле изображена таблица технологий, состоящая из 4 направлений технологий, разделенных на 5 клеток. Когда вы развиваете технологию, вы выбираете одно из направлений технологий и перемещаете свой маркер на ее следующую клетку (уровень).



Чтобы переместиться с начальной клетки на 1-й уровень, необходимо уплатить 1 ресурс (дерево, камень или золото).



Чтобы переместиться с 1-го уровня на 2-й, необходимо уплатить 2 ресурса (разных или одинаковых).



Чтобы переместиться со 2-го уровня на 3-й, необходимо уплатить 3 ресурса. Третий уровень технологии последний, однако вы по-прежнему можете выполнять действие развития технологии, чтобы получить единовременный бонус.



Чтобы переместиться с 3-го уровня, необходимо уплатить 1 ресурс. Вы тут же получаете указанный бонус. Ваш маркер остается на клетке 3-го уровня, что дает вам возможность получать бонус снова и снова, выполняя действие развития технологии.

ЗДАНИЯ И ДВОРЦЫ

Некоторые действия позволяют вам строить здания и дворцы. В верхнем левом углу каждого дворца и здания указана стоимость его постройки. Если у вас нет требуемого количества ресурсов, вы не можете осуществить постройку. Строя здание или дворец, выплачивайте стоимость его постройки, а затем берите его с игрового поля и выкладываете перед собой.

Пример



Для постройки этого здания игрок должен выполнить действие строительства и уплатить 1 камень и 1 золото.

Все доступные дворцы видны каждому игроку с самого начала игры. Взяв дворец с игрового поля, не выкладывайте на освободившееся место новый дворец.

Здания, напротив, пополняются между ходами игроков. Если вы строили здания, то в конце хода выкладывайте новые здания на поле, заполняя освободившиеся клетки.

В первой половине игры участникам доступны здания одной лишь 1-й эпохи. Во время смены эпох все имеющиеся на игровом поле здания 1-й эпохи сбрасываются, и клетки зданий заполняются зданиями 2-й эпохи. Во второй половине игры участникам доступны здания одной лишь 2-й эпохи.

Подробно этот пункт расписан в главе «Здания и дворцы» на стр. 11.



ПАЛЕНКЕ

Джунгли Паленке – источник дерева и маиса. Действия 2, 3, 4 и 5-й ячеек Паленке связаны с жетонами сбора урожая, которые вы выложили на игровое поле при подготовке к игре. 2-я ячейка действия содержит только жетоны сбора маиса. 3, 4 и 5-я ячейки содержат также жетоны заготовки древесины, лежащие поверх жетонов сбора маиса. Выполняя действие сбора урожая, выберите 1 из 4 полей у вашей ячейки и заберите себе его верхний жетон. Если вы забрали жетон заготовки древесины, возьмите указанное вашим действием число дерева из запаса. Если вы забрали жетон сбора маиса, возьмите указанное число маиса. Если у ячейки не осталось жетонов сбора урожая, вы не можете выполнить действие сбора урожая (если только вы не достигли 2-го уровня сельскохозяйственной технологии, позволяющего собирать маис, даже когда нет жетонов сбора урожая).



Чтобы собрать маис действием 3, 4 и 5-й ячеек, необходимо сперва заготовить древесину. Первому игроку, выполняющему такое действие, доступны одни лишь жетоны заготовки древесины. После того как он заберет такой жетон, следующему выполняющему это же действие игроку станет доступен еще и открывшийся жетон сбора маиса.

При желании вы можете получить маис сразу, но для этого придется сжечь лес. Сбросьте жетон заготовки древесины (отложите его в коробку), заберите лежащий под ним жетон сбора маиса и получите указанное число маиса из запаса. Сожжение леса гневит богов, поэтому вы спускаетесь на 1 ступень в одном из храмов.

Если для выполнения действия вам доступны разные жетоны сбора урожая, вы выбираете что-то одно.

Примечание: некоторые дворцы дают очки за жетоны сбора урожая, поэтому храните их перед собой до конца игры. (Не забывайте, что, сжигая лес, вы сбрасываете жетон заготовки древесины и забираете себе только жетон сбора маиса.)



Пример



Красный игрок возвращает рабочих. Он оставляет рабочего на 1-й ячейке действия, чтобы впоследствии выполнить с его помощью более прибыльное действие. Игрок забирает рабочего с 3-й ячейки действия, берет жетон заготовки древесины и получает 2 дерева. Желая собрать еще и маис, он сжигает лес с помощью рабочего с 4-й ячейки действия и получает 7 маиса. Его маркер сдвигается на 1 ступень вниз в одном из храмов.

При желании Красный игрок мог бы не гневить богов и все равно получить маис с помощью того же самого рабочего. После выполнения действия 3-й ячейки на связанной с ней плантации стал бы доступен жетон сбора маиса. Игрок мог бы потратить 1 маис и выполнить действие 3-й ячейки с помощью рабочего с 4-й ячейки, и это принесло бы ему 5 маиса и спокойствие богов.

Получив 5 маиса и потратив 1 маис, всего он получил бы 4 маиса. Заметьте, что оплата выбора действия происходит до сбора урожая, то есть игрок не смог бы выбрать другое действие, если бы у него не было хотя бы 1 маиса.



ЯШЧИЛАН

Горы Яшчилана богаты товарами: деревом из лесов, камнем из каменоломен, золотом из шахт и хрустальными черепками, спрятанными в пещерах за водопадами. Выполняя действия, вы берете соответствующие товары из запаса.



Получите 1 дерево.



Получите 1 камень и 1 маис.



Получите 1 золото и 2 маиса.



Получите 1 хрустальный череп.



Получите 1 золото, 1 камень и 2 маиса.



Выполните любое действие шестеренки Яшчилана, не платя маис за выбор предшествующих ячеек действия.

Как уже было сказано в главе «Состав игры», в игре всего 13 хрустальных черепов. После того как кто-то из игроков возьмет 13-й череп, действие 4-й ячейки не будет иметь эффекта. Тем не менее количество маиса, дерева, камня и золота считается неограниченным. Если у вас закончился какой-то из этих товаров, замените его чем-то еще.



ТИКАЛЬ

Тикаль – центр архитектурного и технологического развития майя. Действиями Тикаля строятся здания и развиваются технологии. Развитие технологий оплачивается деревом, камнем или золотом.



Продвиньтесь на следующий уровень в одном из направлений технологий и заплатите требуемое число ресурсов (см. стр. 7).



Постройте 1 здание и оплатите указанную стоимость.



Продвиньтесь на 1 или 2 уровня технологии. (Если продвигаетесь на 2 уровня, то это могут быть как уровни одного направления технологий, так и двух разных.) Заплатите требуемое число ресурсов за каждое развитие технологий.



Рыбная ловля. Получите 3 маиса. Это действие не связано с плантациями, поэтому его можно выполнить сколь угодно раз.



Заберите жетон сбора маиса и получите 4 маиса.



Заберите жетон сбора маиса и получите 5 маиса или заберите жетон заготовки древесины и получите 2 дерева.



Постройте 1 или 2 здания либо 1 дворец и оплатите указанную стоимость. Если вы строите сразу 2 здания, то можете применить эффекты архитектурной технологии лишь к одному из них (первому или второму), но не к обоим сразу. (Архитектурная технология не действует на дворцы, см. стр. 12.)

Если первое построенное здание дает вам новый уровень архитектурной технологии, вы можете применить его эффект (как и эффекты предшествующих уровней) ко второму строительству, но только если не использовали эффекты архитектурной технологии при первом строительстве. Если первое здание приносит вам ресурс, вы можете использовать его при строительстве второго здания. Если первое здание дает вам действие, выполняйте его после строительства второго здания.

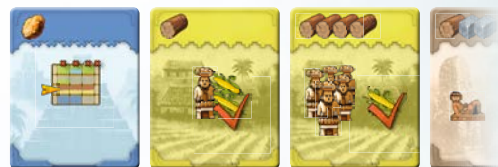


Поднимитесь на следующую ступень в двух разных храмах. Это стоит 1 ресурс. (См. подробнее в главе «Храмы» на стр. 10.)



Выполните любое действие шестеренки Тикаля, не платя маис за выбор предшествующих ячеек действия.

Пример



У Желтого игрока есть излишки дерева, поэтому он решает забрать с шестеренки Тикаля сразу двух рабочих. Он выполняет действие 3-й ячейки и развивает две технологии до 1-го уровня, тратя на каждое развитие 1 дерево. Затем он выполняет действие 4-й ячейки и выбирает 2 здания, которые в состоянии построить. Закончив ход, он открывает 2 новых здания из стопки зданий 1-й эпохи и кладет их на освободившиеся клетки игрового поля.

Примечание: Желтый игрок мог бы продвигнуться на два уровня в одном из направлений технологий, но тогда бы у него не осталось дерева для постройки обоих зданий.



УШМАЛЬ

Ушмаль – центр торговли майя. Здесь игрок может сделать подношение богам и поучаствовать в различных коммерческих предприятиях.

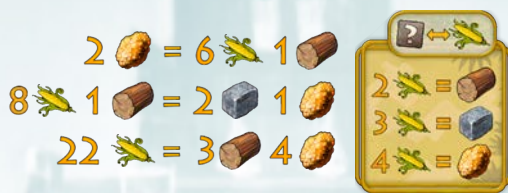


Поднимитесь на следующую ступень в любом храме. Это стоит 3 маиса. (См. подробнее в главе «Храмы» на стр. 10.)



Поменяйте ресурсы и маис сколько угодно раз по таблице обмена, указанной слева внизу от таблицы технологий.

Некоторые примеры допустимых обменов:



Возьмите 1 рабочего своего цвета из запаса и поместите его перед собой. Если у вас уже 6 рабочих, ничего не происходит.



Постройте здание, заплатив за постройку маисом. Действие строительства выполняется так же, как и на шестеренке Тикаля,

только вместо ресурсов вы платите 2 маиса за каждый требуемый ресурс. Вы обязаны оплатить маисом всю стоимость строительства, вы не можете покрыть какую-то ее часть ресурсами.

Этим действием нельзя построить дворец.

Пример



Для постройки любого из этих зданий нужно 4 маиса.



Выполните любое действие шестеренки Паленке, Яшчилана, Тикаля или Ушмаля. Это стоит 1 маис (в дополнение к возможной стоимости выбранного действия). Заметьте, выбрать действие шестеренки Чичен-Ицы нельзя.



Выполните любое действие шестеренки Ушмаля, не платя маис за выбор предшествующих ячеек действия. (Однако, выбрав действие 5-й ячейки, вы все равно должны будете уплатить 1 маис.)



ЧИЧЕН-ИЦА

Чичен-Ица – священное место. Здесь вы можете возложить хрустальные черепа и снять благосклонность богов. Каждой ячейке действия Чичен-Ицы

соответствует своя клетка для черепа. Чтобы выполнить одно из действий шестеренки, вы обязаны выложить хрустальный череп на овальную клетку напротив ячейки этого действия. Вы не можете выполнить действие, если кто-то уже выложил хрустальный череп на соответствующую клетку. Иными словами, каждое действие Чичен-Ицы можно выполнить только один раз за игру.

Выполняя действие, кладите хрустальный череп на клетку и тут же:



получите указанное число победных очков;



поднимитесь на одну ступень в указанном храме;



получите ресурс по своему выбору (золото, камень или дерево).

Выполнение действия дарит благосклонность одного из богов:



Чака (его коричневый храм находится слева);



Кецалькоатль (его желтый храм находится в центре);



Кукулькана (его зеленый храм находится справа).

Пример



Красный игрок хочет выложить хрустальный череп в Чичен-Ицу. Для осуществления дальнейших замыслов ему нужно золото, поэтому он забирает рабочего с 7-й ячейки действия шестеренки, тратит 1 маис и кладет хрустальный череп на клетку, соответствующую 6-й ячейке. Игрок получает 8 победных очков, поднимает маркер на следующую ступень зеленого храма и получает 1 ресурс по своему выбору – золото.

Как и на других шестеренках, на Чичен-Ице есть ячейка действия (10-я), позволяющая выполнить любое действие без дополнительных затрат маиса.

ЯЧЕЙКА ПЕРВОГО ИГРОКА



Ячейка первого игрока находится между Паленке и Чичен-Ицей. Если она свободна, то, выставляя рабочих, вы можете занять ее одним из них. Как обычно, вы уплачиваете маис за число выставленных рабочих и выбранные ячейки действий. Стоимость выставления рабочего на ячейку первого игрока равна нулю.

Ячейка первого игрока дает вам несколько преимуществ. Три из них вы получаете во время обновления календаря, а четвертое — уже в конце своего хода.

ПОЛУЧЕНИЕ НАКОПИВШЕГОСЯ МАИСА

Если в течение раунда никто из игроков не занял ячейку первого игрока, на зубец шестеренки цолькина кладется 1 маис. Если вы выставляете сюда рабочего, то в конце хода забираете весь маис, накопившийся на зубцах шестеренки. (Вы не можете потратить этот маис на оплату выставления рабочих в текущем раунде, однако можете накормить им рабочих, если идет День еды.)

В конце раунда, в фазе обновления календаря, происходит следующее.

ВОЗВРАЩЕНИЕ РАБОЧЕГО

Вам не нужно тратить ход на то, чтобы забрать своего рабочего, выставленного на ячейку первого игрока. В конце раунда он возвращается к вам автоматически.

Примечание: здесь действуют те же правила, что и при возвращении рабочих, покинувших шестеренки. Фактически в игре всего два случая, когда вы забираете рабочих вне хода.

ПЕРЕДАЧА МАРКЕРА ПЕРВОГО ИГРОКА

Если вы заняли эту ячейку, маркер первого игрока всегда меняет владельца. Если маркером владели вы сами, передайте его соседу слева (вы будете оставаться последним игроком, пока кто-то вновь не выставит рабочего на ячейку первого игрока). В противном случае маркер достается вам, и вы остаетесь первым игроком, пока кто-нибудь не займет ячейку первого игрока. В игре нет иного способа заставить маркер первого игрока сменить владельца.

ОБНОВЛЕНИЕ КАЛЕНДАРЯ

Обычно календарь прокручивается на 1 день, однако, выставив рабочего на ячейку первого игрока, вы получаете привилегию прокрутить его сразу на 2 дня. На эту привилегию действуют ограничения:

- Вы не можете воспользоваться привилегией, если ваш планшет игрока выложен темной стороной вверх. После использования привилегии вы переворачиваете планшет темной стороной вверх. (Достигнув верхней ступени одного из храмов, вы сможете перевернуть планшет светлой стороной вверх, см. главу «Храмы» внизу этой страницы.)
- Вы не можете воспользоваться привилегией, чтобы заставить рабочего покинуть шестеренку, которую он не должен был покинуть в текущем раунде. Иными словами, вы не можете использовать привилегию, если 6-я ячейка действия хотя бы одной из четырех маленьких шестеренок или 9-я ячейка Чичен-Ицы занята рабочим.

Даже если вы не можете прокрутить календарь сразу на 2 дня, вы по-прежнему получаете все преимущества ячейки первого игрока.

Избежать Дня еды нельзя. Если следующим днем на шестеренке цолькина должен быть День еды, вы по-прежнему можете прокрутить календарь на 2 дня, но новым раундом все равно станет пропущенный День еды.

Пример



Ячейка первого игрока занята зеленым рабочим. Сейчас ход Красного игрока, и он решает забрать рабочих. Если он вернет рабочего с 6-й ячейки действия, то Зеленый игрок сможет воспользоваться привилегией и прокрутить календарь на 2 дня. Рабочий с 7-й ячейки на использование привилегии никак не влияет, потому что он и так должен покинуть шестеренку в конце раунда. Чтобы этого не случилось, Красный игрок забирает его с шестеренки, но оставляет рабочего с 6-й ячейки на месте — специально, чтобы не дать Зеленому игроку ускорить события.

Примечание: если идет последний раунд игры, ускорение вращения шестеренки цолькина и передача маркера первого игрока не дадут вам никаких преимуществ. Тем не менее вы по-прежнему можете занять ячейку первого игрока и получить накопившийся маис, чтобы накормить им рабочих и/или получить дополнительные победные очки при финальном подсчете очков.

ХРАМЫ

На игровом поле изображены храмы трех богов. В каждом храме свое число ступеней. Верхняя ступень каждого храма сделана в виде бога этого храма. В начале игры участники занимают белую ступень в каждом храме, она отмечена символом бога храма. Вы поднимаетесь на следующую ступень храма, когда:

- выбираете перед началом игры соответствующий жетон начального богатства;
- выкладываете хрустальный череп в Чичен-Ице;
- тратите 3 маиса на 1-й ячейке действия Ушмаля;
- тратите 1 ресурс на 5-й ячейке действия Тикаля.

Если вы получаете возможность подняться на следующую ступень храма, в котором уже достигли вершины, ничего не происходит.

Примечание: выполняя действие 1-й ячейки действия Ушмаля и 5-й ячейки действия Тикаля, вы не можете заплатить больше, чтобы подняться выше.

Верхняя ступень каждого храма может быть занята только одним игроком. Как только игрок достигает вершины храма, на нее больше никто не может подняться (если только игрок не разгневет богов и не спустится вниз). Все остальные ступени храмов могут быть одновременно заняты несколькими игроками. Достигнув верхней ступени храма, вы тут же переворачиваете ваш планшет игрока светлой стороной вверх, что дает вам возможность вновь воспользоваться привилегией прокрутить шестеренку цолькина на 2 дня вперед. (Если ваш планшет и так выложен светлой стороной вверх, ничего не происходит.)



ГНЕВ БОГОВ

Некоторые ваши действия гневят богов, однако порой вы просто не можете поступить иначе, ведь вам так нужен маис! Прогневав богов, выбирайте один из храмов и спускайте свой маркер на предыдущую ступень. Вы не можете выбрать храм, в котором занимаете низшую ступень.

СОЖЖЕНИЕ ЛЕСА

Выполняя действие 3, 4 и 5-й ячеек Паленке, вы можете сжигать лес: сбросьте жетон заготовки древесины с плантации и заберите лежащий под ним жетон сбора маиса. Это гневит богов, и вы спускаетесь на 1 ступень в одном

из храмов. Если вы находитесь на низшей ступени в каждом храме, вы не можете жечь лес.

ВЫМАЛИВАНИЕ МАИСА

Если в начале хода у вас 2 маиса или меньше, вы можете начать вымалывать его у богов: сбросьте весь свой маис и возьмите 3 маиса из запаса. Это гневит богов, и вы спускаетесь на 1 ступень в одном из храмов. Если вы находитесь на низшей ступени в каждом храме, вы не можете вымалывать маис.

Примечание: если в начале хода у вас нет рабочих на шестеренках, вы обязаны выставить их. И если у вас недостаточно маиса, чтобы оплатить их выставление, то вы должны начать вымалывать маис.

Что делать, если вы находитесь на низшей ступени в каждом храме? В этой ситуации боги прощают вас и разрешают выставить ровно 1 рабочего. Выставляете его на ячейку действия с минимально возможной стоимостью и возвращаете весь свой маис в запас.

ЗДАНИЯ И ДВОРЦЫ

Строя здание или дворец, кладите его перед собой на стол.

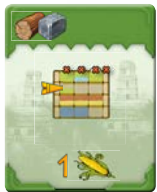
ЗДАНИЯ

Если вы строите здание, то в конце хода должны выложить вместо него на игровое поле новое здание из стопки текущей эпохи. Если в стопке текущей эпохи больше не осталось зданий, значит, клетка здания на игровом поле остается пустой.

В конце 1-й эпохи (в середине игры), после того как игроки накормят рабочих, уберите здания 1-й эпохи, оставшиеся на клетках игрового поля, и заполните их 6 новыми зданиями из стопки 2-й эпохи. Во второй половине игры вы будете использовать только эту стопку.

Некоторые здания дают вам немедленный единовременный бонус. Другие (фермы) приносят определенную выгоду всякий раз, когда вы кормите рабочих.

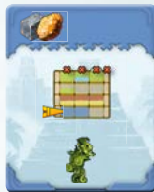
ЗДАНИЯ С ЕДИНОВРЕМЕННЫМ БОНУСОМ



ГРАЖДАНСКИЕ
СООРУЖЕНИЯ



УСПАЛЬНИЦЫ



СВЯТЫНИ

Когда вы строите одно из этих зданий, вы тут же получаете все указанные на нем бонусы. Символы на зданиях подробно описаны в приложении (см. стр. 16).

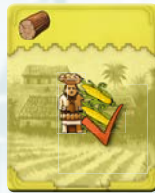
Пример



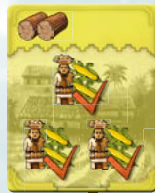
Построив это здание, вы тут же поднимаетесь на следующую ступень в каждом храме и получаете 3 победных очка.

ФЕРМЫ

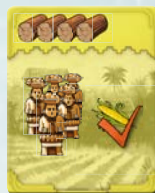
Фермы помогают кормить рабочих более эффективно.



Одному вашему рабочему не требуется маис.



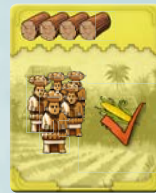
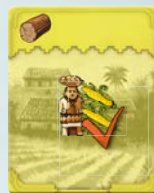
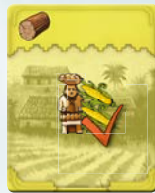
Трем вашим рабочим не требуется маис.



Каждому вашему рабочему требуется на 1 маис меньше. Если у вас построено 2 таких здания, вы не тратите маис на раздачу еды.

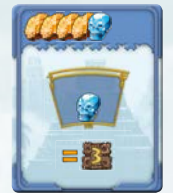
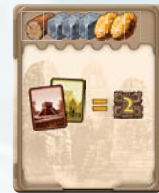
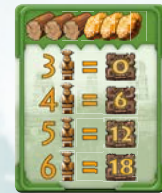
Количество маиса, требующееся рабочему, не может стать отрицательным.

Пример



Игрок тратит на раздачу еды 3 маиса: двум его рабочим требуется 0 маиса, а трем другим — по 1 маису.

ДВОРЦЫ



Клетки дворцов игрового поля пополняются только один раз — перед началом игры. Построив один дворец, вы не выкладываете на его клетку новый.

Эффекты дворцов действуют только в конце игры. Эффект каждого дворца указан на нем самом. Символы на дворцах подробно описаны в приложении.

Вы можете построить несколько дворцов за игру.

Обратите внимание, что построить дворец можно только лишь действием 4-й ячейки Тикаля. На строительство дворца не действуют бонусы архитектурной технологии.

ТЕХНОЛОГИИ

Благодаря развитию технологий некоторые действия становятся для вас более выгодными. На игровом поле показаны 4 направления развития технологий. У каждого направления есть начальная клетка, 3 клетки с разными уровнями технологии и бонусная клетка. Достигнув 3-го уровня технологии, вы не можете развить ее дальше, однако по-прежнему можете выполнять действие развития этой технологии,

чтобы получать бонус ее последней клетки. Этот бонус можно получить сколько угодно раз. Если действие позволяет продвинуться на два уровня технологии, вы можете получить бонус дважды. См. также главы «Технологии» на стр. 7 и «Тикаль» на стр. 8–9. Технологии связаны с определенными действиями. Цвет клетки того или иного уровня технологии совпадает с цветом связанного действия. Переходя на но-

вый уровень технологии, вы не теряете преимущества всех предшествующих уровней данного направления технологий.

СЕЛЬСКОЕ ХОЗЯЙСТВО

Берите на 1 маис больше всякий раз, когда собираете маис в джунглях (2, 3, 4 и 5-я (но не 1-я) ячейки действия Паленке).

Берите на 2 маиса больше всякий раз, когда собираете маис в джунглях (2, 3, 4 и 5-я ячейки действия Паленке).



Если вам недоступны жетоны сбора маиса, когда вы выполняете действие ячейки Паленке (либо их не осталось, либо они скрыты жетонами заготовки древесины), вы по-прежнему можете собрать маис (не получая жетон сбора маиса). Берите на 1 маис больше всякий раз, когда ловите рыбу (1-я ячейка действия Паленке).

Немедленно поднимитесь на следующую ступень в храме по своему выбору.

Примечание: поскольку бонусы уровней складываются, игрок, достигший 3-го уровня сельскохозяйственной технологии, получает на 3 маиса больше, когда собирает маис в джунглях. Также он получает маис, даже когда на плантации нет жетонов сбора маиса. В дополнение к этому он получает на 1 маис больше, когда ловит рыбу.

АРХИТЕКТУРА

Берите 1 маис всякий раз, когда строите здание (2-я и 4-я ячейки действия Тикаля, 4-я ячейка действия Ушмаля).

Строя здание действием 2-й или 4-й ячейки Тикаля, можете платить на 1 ресурс меньше (вы сами выбираете на какой). Строя здание действием 4-й ячейки Ушмаля, можете платить на 2 маиса меньше.



Получайте 2 победных очка всякий раз, когда строите здание (2-я и 4-я ячейки действия Тикаля, 4-я ячейка действия Ушмаля).

Немедленно получите 3 победных очка.

Примечание: выполняя действие 4-й ячейки Тикаля, применяйте эффекты этого направления технологий только к какому-то одному зданию. Второе здание (если вы его строите) обходится вам в полную стоимость строительства и не приносит маис и победные очки. Архитектурная технология не влияет на строительство дворцов.

ДОБЫЧА

Берите на 1 дерево больше всякий раз, когда получаете дерево в Яшчилане (1-я ячейка действия) и в Паленке (3, 4 и 5-я ячейки действия).

Берите на 1 золото больше всякий раз, когда получаете золото в Яшчилане (3-я и 5-я ячейки действия).



Берите на 1 камень больше всякий раз, когда получаете камень в Яшчилане (2-я и 5-я ячейки действия).

Немедленно возьмите 2 ресурса по своему выбору.

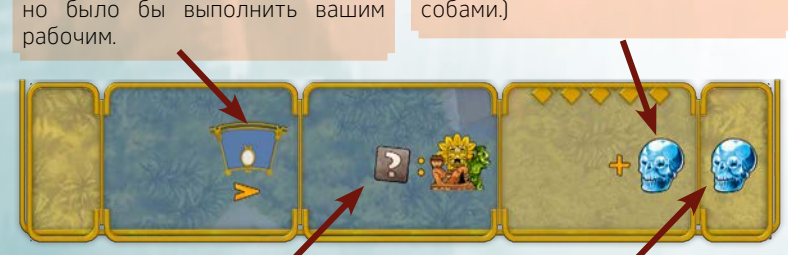
Примечание: вы берете дополнительный ресурс, только когда получаете ресурс того же типа. Вы не можете взять бонусное дерево, собирая маис в Паленке или выполняя действие 2-й ячейки Яшчилана.

Примечание: это направление технологий связано только с Яшчиланом и Паленке. Вы не берете бонусные ресурсы, когда получаете ресурсы другими способами (от зданий, из храмов, действиями Чичен-Ицы, через обмен и т.д.).

ТЕОЛОГИЯ

Забирая рабочего с шестеренки Чичен-Ицы, вы можете выполнить действие следующей ячейки. Вы не платите маис за выбор этой ячейки. Действие этой ячейки заменяет любое другое возможное действие, которое можно было бы выполнить вашим рабочим.

Берите на 1 хрустальный череп больше всякий раз, когда получаете хрустальный череп в Яшчилане (4-я ячейка действия). (Заметьте, этот бонус не распространяется на хрустальные черепа, полученные другими способами.)



Выполнив действие на шестеренке Чичен-Ицы, вы можете тут же потратить 1 ресурс и подняться на следующую ступень в храме по своему выбору. (Можете потратить ресурс, только что полученный в Чичен-Ице.)

Немедленно возьмите 1 хрустальный череп из запаса.

ДНИ ЕДЫ



День еды – это особый раунд, в конце которого вы кормите ваших рабочих. В игре 4 таких дня.

Дням еды соответствуют 4 отметки (наклейки) на зубцах шестеренки цолькина. День еды наступает, когда шестеренка прокручивается так, что стрелка игрового поля указывает на соответствующую отметку, или когда игрок, воспользовавшись привилегией ячейки первого игрока, прокручивает шестеренку так, что отметка Дня еды пересекает стрелку. Числа на шестеренке цолькина напоминают игрокам, сколько раундов остается до очередного Дня еды.

Примечание: первый раунд игры не является Днем еды, хотя зубец шестеренки с сине-зеленой отметкой находится напротив стрелки. Этот зубец обозначит последний День еды после того, как шестеренка сделает полный круг.

День еды проводится как обычный раунд, с той лишь разницей, что после ходов всех игроков (но до обновления календаря) происходит раздача еды рабочим (см. памятку на планшете игрока).

РАЗДАЧА ЕДЫ



Каждый игрок кормит своих рабочих, тратя по 2 маиса за каждого. Учитываются рабочие, находящиеся перед игроком на столе, и рабочие, выставленные им на шестеренки. Рабочие в запасе не учитываются.

Вы обязаны накормить максимальное число рабочих. В противном случае вы теряете 3 победных очка за каждого рабочего, которого не смогли накормить.

Вы не можете накормить рабочего наполовину. К примеру, если у вас только 5 маиса, значит, вы тратите 4 маиса и кормите 2 рабочих. Третий рабочий остается ненакормленным, вы сохраняете 1 маис, но теряете 3 победных очка. Количество ваших победных очков может быть отрицательным.

Здания, относящиеся к типу ферм, позволяя экономить маис на кормежке рабочих (см. подробнее на стр. 11).

ЗАМЕНА ЗДАНИЙ



При переходе из 1-й эпохи во 2-ю (в середине игры) набор доступных зданий меняется.

Во 2-й День еды, после кормежки рабочих, уберите все находящиеся на игровом поле здания 1-й эпохи и выложите на освободившиеся клетки 6 зданий из стопки 2-й эпохи. Клетки дворцов не пополняются. С уже построенными зданиями ничего не происходит.

ПОЛУЧЕНИЕ НАГРАД



После того как заканчивается раздача еды, боги являют свою милость самым набожным игрокам. Божья милость выражается в товарах и победных очках: в зависимости от того, какой сейчас День еды – конца или середины эпохи.

НАГРАДЫ СЕРЕДИНЫ ЭПОХИ



Светло-коричневые Дни еды наступают в середине эпох и знаменуют первую и третью четверти игры. Игроки награждаются ресурсами и хрустальными черепами.

Что именно вы получите, определяется вашим положением на ступенях храмов. Каждый храм приносит вам товар, указанный на ступени, которую вы в данный момент занимаете в этом храме, а также все товары, указанные на ступенях, расположенных ниже вашей.

Примечание: если в запасе нет достаточного числа хрустальных черепов, чтобы наградить ими всех игроков, то никто из них не получает хрустальный череп.

Пример



Красный игрок получает 1 камень, 2 дерева и 1 хрустальный череп. Синий игрок получает 2 камня и 2 дерева. Желтый игрок получает 2 камня.

НАГРАДЫ КОНЦА ЭПОХИ



Сине-зеленые Дни еды наступают в конце эпох – это происходит в середине и в конце игры. Игроки награждаются победными очками.

Каждый храм приносит вам столько победных очков, сколько указано на ступени, которую вы в данный момент занимаете в этом храме. Заметьте, что, находясь на низшей ступени, вы теряете очки. Количество ваших победных очков может быть отрицательным.

В каждом храме игрок, занимающий наивысшее положение по сравнению с остальными, получает бонусные победные очки, указанные над изображением этого храма. Левая нижняя цифра – это бонус конца первой эпохи, правая верхняя цифра – бонус конца игры. Если несколько игроков занимают одно и то же наивысшее положение, каждый из них получает половину бонусных очков.

Пример

Продолжим предыдущий пример, считая, что только что закончилась 1-я эпоха. Игроки получают награды:

Красный игрок – 16 победных очков (2 + 0 + 9 за ступени, 4 за наивысшее положение в зеленом храме, 1 за спорное наивысшее положение в желтом храме);

Синий игрок – 15 победных очков (6 + 0 + 5 за ступени, 3 за спорное положение в коричневом храме, 1 за спорное положение в желтом храме);

Желтый игрок – 7 победных очков (6 + 0 – 3 за ступени, 3 за спорное положение в коричневом храме, 1 за спорное положение в желтом храме).

Предположим, что сейчас конец 2-й эпохи. Игроки получают:

Красный игрок – 18 победных очков (2 + 0 + 9 за ступени, 4 за наивысшее положение в зеленом храме, 3 за спорное положение в желтом храме);

Синий игрок – 15 победных очков (6 + 0 + 5 за ступени, 1 за спорное положение в коричневом храме, 3 за спорное положение в желтом храме);

Желтый игрок – 7 победных очков (6 + 0 – 3 за ступени, 1 за спорное положение в коричневом храме, 3 за спорное положение в желтом храме).

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается после 4-го Дня еды, к этому моменту шестеренка цолькина делает полный круг. Игроки преобразуют оставшиеся у них товары в победные очки, а также получают очки за дворцы. Победителем игры становится участник с наибольшим количеством победных очков.

В случае ничьей побеждает претендент, у которого осталось больше рабочих на шестеренках. Если ничья не разрешается, выигрывают все претенденты.

Примечание: технически шестеренка цолькина должна прокрутиться еще на 1 день после получения наград в конце 2-й эпохи, но до финального подсчета очков. Возможно, это разрешит ничью, поскольку какие-то рабочие могут покинуть шестеренки.

ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Каждый игрок делает следующее:

1. Превращает все ресурсы в маис по таблице обмена.
2. Получает 1/4 победного очка за каждый маис.
3. Получает 3 победных очка за каждый оставшийся у него хрустальный череп.
4. Получает победные очки за свои дворцы.



АЛГОРИТМ ИГРОВОГО РАУНДА

1. Ходы игроков. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке каждый игрок делает ход. Структура вашего хода:

а. Вымаливание маиса. Если у вас 2 или меньше маиса, можете добрать его до 3. Это гневит богов.

б. Вы выбираете одно из двух:

I. Выставить любое число рабочих. Рабочий выставляется на любую шестеренку, всегда на свободную ячейку действия с наименьшим номером. Стоимость выставления рабочих определяется:

1. Количество выставленных рабочих – по таблице на планшете игрока.
2. Ячейками действий, на которые были выставлены рабочие.

II. Забрать любое число рабочих с шестеренок, одного за другим. За каждого возвращаемого рабочего делайте одно из трех:

1. Выполняйте действие ячейки, которую занимал рабочий.
2. Выполняйте действие одной из предыдущих ячеек, уплатив 1 маис за каждую пропущенную ячейку.
3. Не выполняйте действие.

с. Если вы строили здания, заполните опустевшие клетки игрового поля новыми зданиями из стопки текущей эпохи.

д. Если вы выставили рабочего на ячейку первого игрока, заберите весь маис, скопившийся на зубцах шестеренки цолькина.

2. Раздача еды и получение наград. Эта фаза появляется только в Дни еды.

а. Вы тратите 2 маиса за каждого своего рабочего и теряете 3 победных очка за каждого рабочего, которого не смогли накормить.

б. Если только что закончилась 1-я эпоха, сбросьте все здания с игрового поля и выложите здания 2-й эпохи.

с. Игроки последовательно и независимо получают награды в каждом храме:

I. В середине эпох (светло-коричневые Дни еды) игроки получают ресурсы и хрустальные черепа, указанные в левой части ступеней. Вы получаете награду, указанную на вашей ступени и на всех ступенях ниже вашей.

II. В конце эпох (сине-зеленые Дни еды) игроки получают победные очки:

1. Вы получаете победные очки, указанные в правой части вашей ступени (предшествующие ступени не учитываются).
2. Игрок, занимающий наивысшее положение в храме, получает бонус, указанный над изображением храма. Левая нижняя цифра – награда в конце 1-й эпохи, правая верхняя – в конце 2-й. Если несколько игроков занимают наивысшее положение, все они получают половину бонуса.

3. Обновление календаря.

а. Если на ячейке первого игрока нет рабочего:

- I. Положите 1 маис на текущий зубец шестеренки цолькина.
- II. Прокрутите шестеренку цолькина на 1 день. Рабочие, покинувшие шестеренки, возвращаются владельцам.

б. Если на ячейку первого игрока выставлен ваш рабочий:

- I. Заберите этого рабочего с ячейки первого игрока.
- II. Возьмите маркер первого игрока у его владельца или, если владелец вы, передайте его соседу слева.
- III. Прокрутите шестеренку цолькина на 1 день. Или, если ваш планшет игрока выложен светлой стороной вверх, можете перевернуть планшет темной стороной вверх и прокрутить шестеренку цолькина на 2 дня. (Если только это не заставит рабочих, которые не должны были покинуть шестеренки в текущем раунде, покинуть их.) Рабочие, покинувшие шестеренки, возвращаются владельцам.

ПРИМЕР: ДВА ПЕРВЫХ РАУНДА

Первый раунд игры, маркер первого игрока у Зеленого игрока. Он выставляет одного рабочего на 0-ю ячейку действия Тикаля и еще одного – на 0-ю ячейку действия Яшчилана, планируя вернуть их на следующем ходу. Также игрок решает выставить еще и третьего рабочего – на нулевую ячейку действия Паленке, на это он потратит еще 2 маиса, но сможет получить 3 маиса, если заберет этого рабочего в следующий ход. Итого Зеленый игрок выставляет 3 рабочих и платит 3 маиса.

Ход передается Синему игроку. Он выставляет двух рабочих на шестеренку Паленке: на 1-ю и 2-ю ячейки действия. Это стоит ему 4 маиса. Он хотел бы выставить на Паленке еще и третьего рабочего, но у него недостаточно маиса, так что он выставляет только двух рабочих. В свой ход Красный игрок выставляет рабочих на 1-ю и 2-ю ячейки действия Яшчилана и одного рабочего – на 1-ю ячейку действия Тикаля. Это обходится ему в 7 маиса. Наконец, Желтый игрок выставляет одного рабочего на 2-ю ячейку действия Тикаля и еще одного рабочего – на ячейку первого игрока. Это стоит ему 3 маиса.

Конец первого раунда, Желтый игрок забирает маркер первого игрока и получает привилегию прокрутить шестеренку цолькина на 2 дня вместо 1. На шестеренках у него только 1 рабочий, поэтому он решает прокрутить календарь только на 1 день.

Новый раунд начинается ходом Желтого игрока. Он выставляет двух рабочих на шестеренку Паленке: на 0-ю и 4-ю ячейки действия. За это он платит 5 маиса. Все рабочие Зеленого игрока выставлены на шестеренки, поэтому он обязан вернуть кого-то обратно. Он решает забрать двух рабочих. Первого – с 1-й ячейки действия Яшчилана, что приносит ему 1 дерево. Второго – с 1-й ячейки действия Тикаля, что позволяет ему перейти на 1-й уровень сельскохозяйственной технологии. Если бы он забрал рабочего с шестеренки Паленке, то получил бы 3 маиса, однако, начав осваивать сельскохозяйственную технологию, он решил повременить с возвращением этого рабочего.

Вместо того чтобы забрать рабочих, Синий игрок бесплатно выставляет последнего рабочего на 0-ю ячейку действия Тикаля. Красный игрок вынужден забрать рабочих. Он выбирает одного из них, и тот приносит ему 1 золото и 2 маиса. Поскольку никто из игроков не занял ячейку первого игрока, то в конце раунда на зубец шестеренки цолькина кладется 1 маис.



ИГРА ДАНИЕЛЕ ТАШИНИ И СИМОНЕ ЛУЧАНИ

ХУДОЖНИК: МИЛАН ВАВРОНЬ

**ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН:
ФИЛИП МУРМАК**

**ОСНОВНОЕ ТЕСТИРОВАНИЕ:
ПЕТР МУРМАК, ВИТ ВОДИЧКА**

ИГРУ ТЕСТИРОВАЛИ: Кретен, Витек, Владя, Филип, Пол, Владимир, Йирка Баума, Флайгон, Плема, Петр, Томаш, Маркета, dilli, Милош, Юрий, Юрри, Давид, Румун, Моника, Филип Недук, Аска Дитко, Идо Траини, Симоне Ташини и друзья из Tempio di Kurna, Том Росен, Дженнифер Геске, Брайан Боуи, Курт Черчилл и многие другие посетители Gathering of Friends, Podmitrov и других игровых конвентов.

ОСОБАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ: Антонио Петрелли – за замечательные идеи, подкинутые на ранних стадиях разработки игры, и Полу Грогану – за нескончаемый энтузиазм и поддержку.

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.
Переводчик: Александр Петрунин
Дизайнеры-верстальщики: Вивьен Морохина, Елизавета Акимова
Руководитель проекта: Филипп Кан
Общее руководство: Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций безразрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2016 – правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

**GAGA
GAMES**

CGE
Czech Games Edition

© Czech Games Edition,
www.CzechGames.com

ЭФФЕКТЫ ЖЕТОНОВ НАЧАЛЬНОГО БОГАТСТВА И ЗДАНИЙ



Получите 6 маиса.



Получите 2 дерева.



Получите 1 камень.



Получите 1 золото.



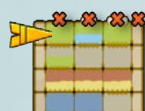
Получите 1 хрустальный череп.



Получите 2 победных очка.



Возьмите 1 рабочего своего цвета из запаса и поместите его перед собой.



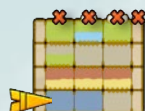
Перейдите на следующий уровень сельскохозяйственной технологии, не тратя ресурсов.



Перейдите на следующий уровень добывающей технологии, не тратя ресурсов.



Перейдите на следующий уровень архитектурной технологии, не тратя ресурсов.



Перейдите на следующий уровень теологической технологии, не тратя ресурсов.



Перейдите на следующий уровень технологии по вашему выбору, не тратя ресурсов.



Продвиньтесь на 2 уровня в одной любой технологии или на 1 уровень в 2 любых разных технологиях, не тратя ресурсов.



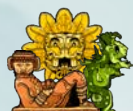
Поднимитесь на следующую ступень в коричневом храме.



Поднимитесь на следующую ступень в желтом храме.



Поднимитесь на следующую ступень в зеленом храме.



Поднимитесь на следующую ступень в храме по вашему выбору.



Вы можете построить здание (как если бы выполняли действие 2-й ячейки Тикаля).



Вы можете обменять ресурсы и маис (как если бы выполняли действие 2-й ячейки Ушмаля).



Заплатите 1 маис и тут же выполните любое действие шестеренки Паленке, Яшчилана, Тикаля или Ушмаля.



Одному вашему рабочему не требуется маис.



Каждому вашему рабочему требуется на 1 маис меньше. Если у вас 2 таких эффекта, на раздачу еды не тратится маис.

ЭФФЕКТЫ ДВОРЦОВ



Получите 4 победных очка за каждое ваше построенное здание и дворец с серой рамкой (усыпальницы). (Этот дворец тоже считается.)



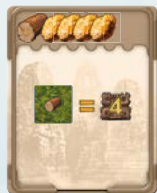
Получите 2 победных очка за каждое ваше построенное здание и дворец.



Получите победные очки за построенные дворцы в зависимости от того, кто их построил. (Этот дворец тоже считается.) Каждый дворец приносит: 6 очков в игре вдвоем, 5 очков в игре втроем, 4 очка в игре вчетвером.



Получите 4 победных очка за каждый ваш жетон сбора маиса.



Получите 4 победных очка за каждый ваш жетон заготовки древесины. («Сожженные» жетоны заготовки древесины не учитываются.)



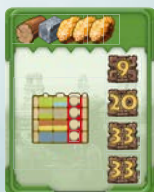
Получите 4 победных очка за каждое ваше построенное здание и дворец с зеленой рамкой (гражданские сооружения). (Этот дворец тоже считается.)



Получите победные очки за число ваших рабочих: 0 за троих, 6 за четверых, 12 за пятерых и 18 за шестерых. (Рабочие, оставшиеся в запасе, не учитываются.)



Получите 3 победных очка за каждый ваш уровень технологии. (Ваши маркеры, находящиеся на начальных клетках, не учитываются.)



Получите победные очки за число направлений технологий, в которых вы достигли 3-го уровня: 9 за одно, 20 за два, 33 за три или четыре.



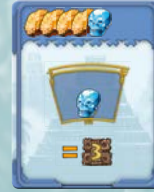
Получите 4 победных очка за каждое ваше построенное здание и дворец с синей рамкой (святые). (Этот дворец тоже считается.)



Выберите один храм и подсчитайте, на сколько ступеней вы в нем поднялись (по отношению к начальной ступени). Получите 3 победных очка за каждую ступень. (На данном примере 12 победных очков.)



В каждом храме получите столько победных очков, сколько указано на занятых вами ступенях. (Фактически вы второй раз получаете награду конца эпохи, но без бонуса за наивысшее положение.)



Получите 3 победных очка за каждый выложенный в Чичен-Ице хрустальный череп вне зависимости от того, кто его выложил.