

DANIELE TASCINI SIMONE LUCIANI

TZOLK'IN

PLEMIONA I PRZEPowiednie



ZAWARTOŚĆ

Niniejsze rozszerzenie zawiera kilka nowych elementów, które urozmaicą grę podstawową. Możecie korzystać z nich pojedynczo lub dowolnie je łącząc.

DODATKOWE KOSTKI SUROWCÓW

- ◊ 30+ kostek surowców



Surowce (drewno, kamień i złoto) są nielimitowane. Nowe kostki należy dodać do elementów z gry podstawowej w celu uniknięcia ich braku w rozgrywce 5-osobowej. Ponadto, w pudełku znajduje się nowy komplet kostek złota dla posiadaczy 1. edycji gry, którzy chcieliby posiadać wszystkie kostki w nowym kolorze.

PLEMIONA

- ◊ 13 płytek Plemion



Każdy gracz posiada teraz specjalną umiejętność, która zmienia nieco reguły gry i z pewnością wzbogaci rozgrywkę.

PRZEPOWIEDNIE

- ◊ 13 żetonów Przepowiedni



- ◊ 1 plansza przepowiedni



Każda Przepowiednia trwa jedną czwartą czasu gry i utrudnia jeden z aspektów gry. Gracze, którzy zwyciężą utrudnienie zostaną nagrodzeni dodatkowymi punktami zwycięstwa podczas najbliższego Dnia Żywienia.

NOWE BUDYNKI

- ◊ 8 nowych budynków



Po cztery nowe budynki dla każdej epoki oferują nowe ciekawe funkcje.

PIĄTY GRACZ

- ◊ drewniane elementy dla piątego gracza

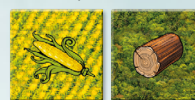


- ◊ nowa dwustronna plansza dla piątego gracza



- ◊ 7 nowych żetonów Urodzaju

(4 żetony Zbioru Kukurydzy i 3 żetony Wycinki Drzew)



- ◊ 13 żetonów Szybkiej Akcji



- ◊ 1 plansza szybkiej akcji



Od tej chwili możecie grać w grę Tzolk'in Kalendarz Majów w 5 osób. W instrukcji znajdziecie także zasady korzystania z żetonów Szybkich Akcji w rozgrywce na mniejszą liczbę graczy.

PLEMIONA

Wszystkie plemiona występujące w grze należą do ludu Majów, ale ich przebogata kultura obejmowała dziesiątki niezależnych miast-państw, z których każde szczyciło się własną tożsamością. Rozszerzenie Plemiona pozwoli ci stanąć na czele grupy wyróżniającej się specjalną zdolnością.

PRZYGOTOWANIE GRACZA

Po przygotowaniu gry (łącznie z wyłożeniem budynków i monumentów oraz ewentualnym umieszczeniem na kołach neutralnych robotników) potasujecie płytki Plemion i rozdajcie każdemu z graczy po 2 losowe płytki.

W tym samym czasie gracze powinni otrzymać także płytki Dóbr Początkowych. Każdy gracz wybiera i zatrzymuje płytki Dóbr Początkowych zgodnie ze standardowymi zasadami gry oraz 1 płytkę Plemienia, pozostałe elementy zaś odrzuca.

ZDOLNOŚĆ SPECJALNA

Płytkę Plemienia daje graczowi specjalną umiejętność, opisaną na płytce, z której może korzystać przez cały czas trwania rozgrywki. Szczegółowe objaśnienia znajdują się w załączniku do instrukcji.

PRZEPOWIEDNIE

Sięgając gdzie wzrok nie sięga, prorocy ujrzeli trzy klęski, które wkrótce nawiedzą krainę Majów. Mądry przywódca wsłucha się w ich głos i przygotowuje swój lud na nadejście nieszczęścia, ale zarazem okazji do zyskania wielkiej chwały.

PRZYGOTOWANIE GRY

Podczas przygotowania rozgrywki (po wyłożeniu budynków i monumentów, ale przed przydzieleniem płytek Dóbr Początkowych) potasujecie żetony Przepowiedni i losowo dobierzcie 3 z nich. Połóżcie je, także w losowej kolejności, na planszy przepowiedni.

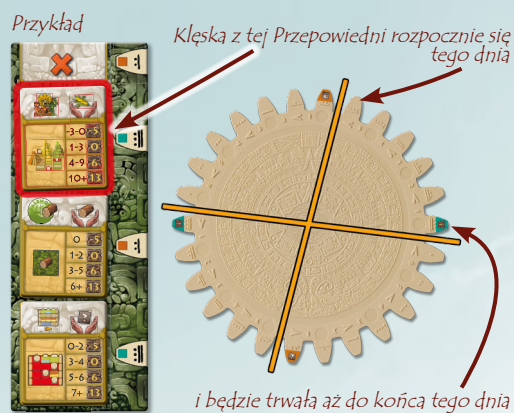
ZAKRES PRZEPOWIEDNI

Każda przepowiednia dotyczy jednej klęski, która będzie oddziaływała na Majów przez jedną czwartą czasu gry. Efekt pierwszej Przepowiedni wejdzie w życie w dzień po pierwszym Dniu Żywienia i wygaśnie na koniec drugiego Dnia Żywienia. Następnego dnia uaktywni się druga Przepowied-

nia i będzie trwała aż do zakończenia trzeciego Dnia Żywienia. Następnie wejdzie w życie trzecia Przepowiednia, która będzie trwała do końca gry.

Efekt każdej Przepowiedni rozpoczyna się dzień po Dniu Żywienia i trwa do końca kolejnego Dnia Żywienia. Ta zasada obowiązuje nawet wtedy, gdy któryś z graczy skorzysta

z przywileju przyspieszenia kalendarza i Dzień Żywności nastąpi jeden „zab” później. Tylko przez pierwszą ćwiartkę gry na Majów nie spadą żadna klęska, przez pozostałe ćwiartki wchodzi w życie kolejne Przepowiednie.



Klęską z tej Przepowiedni rozpocznie się tego dnia

i będzie trwała aż do końca tego dnia

KLĘSKI

Górną część żetonu Przepowiedni przedstawia nadchodzącą klęskę. Sprawi ona, że pewien aspekt gry stanie się dla graczy bardziej wymagający aż do końca trwania Przepowiedni.

Działanie Przepowiedni (a tym samym klęski) kończy się WRAZ Z KOŃCEM Dnia Żywności. Oznacza to, iż jej efekty obowiązują także podczas odbierania w tym dniu łask od bogów. Jeśli Przepowiednia nakazuje dodatkową zapłatę,

gdy bogowie zyskają na gracza łaski w świątyni, albo gdy otrzymuje on korzyści z budynku, gracz może zdecydować się jej nie uiszczać i nie otrzymuje wtedy danych korzyści.

Podobnie, jeśli gracz otrzymuje kilka korzyści na raz, a Przepowiednia nakazuje mu zapłacić za jedną z nich, może odmówić zapłaty i zrezygnować z tej korzyści. Zachowuje jednak prawo do skorzystania z pozostałych.

Przykład



Przepowiednia nakazuje zapłacić 1 kosz kukurydzy za każdym razem, gdy gracz pozyskuje grudkę złota. Akcja 5 na kole Yaxchilan pozwala graczowi zebrać 1 grudkę złota, 1 kamień i 2 kosze kukurydzy. Podczas obowiązywania Przepowiedni gracz chcący wykonać tę akcję ma dwie możliwości:

1. wziąć 1 kamień i 2 kosze kukurydzy
2. LUB wziąć 1 grudkę złota, 1 kamień i 1 kosz kukurydzy.

Gracz może opłacić koszt Przepowiedni kukurydzą pozyskaną w tej samej akcji. Oczywiście, gracz może również dobrze zapłacić 1 kosz kukurydzy i wziąć 1 grudkę złota, 1 kamień i 2 kosze kukurydzy, ale stan jego posiadania będzie dokładnie taki sam na zakończenie akcji.

Załóżmy, że gracz posiada rozwiniętą do trzeciego poziomu technologię Pozyskiwania surowców. W normalnych okolicznościach, w wyniku akcji otrzymałby 2 grudki złota, 2 kamienie i 2 kosze kukurydzy. W czasie trwania tej Przepowiedni ma trzy możliwości:

1. wziąć 2 kamienie i 2 kosze kukurydzy,
2. wziąć 1 grudkę złota, 2 kamienie i 1 kosz kukurydzy,
3. lub wziąć 2 grudki złota i 2 kamienie.

Wszystkie klęski zostały objaśnione w załączniku na końcu instrukcji.

PUNKTY BONUSOWE

Po zakończonym okresie działania klęski (po tym jak wszyscy gracze wyżyli swoich robotników i otrzymali łaski bogów), gracze otrzymują punkty bonusowe przedstawione w drugiej części żetonu Przepowiedni. Uwaga: gracze mogą także stracić punkty w wyniku działania Przepowiedni. (Jeśli gracz utraci więcej punktów niż posiada, odnotowuje na torze punktacji punkty ujemne).

Nagroda jest powiązana z daną klęską. Na przykład, jeśli Przepowiednia głosiła, iż budynki staną się droższe, wtedy gracze zostaną nagrodzeni za wznoszenie budynków. Liczyć się będą jednak wszystkie budynki, bez względu na czas, w którym zostały wzniesione, więc mądrzy przywódcy wzniosą wiele budowli zanim staną się one droższe wskutek klęski. Taki jest pożytek z przepowiadania przyszłości.

Nagrody zostały objaśnione w załączniku na końcu instrukcji.

NOWE BUDYNKI

Tak jak wszystkie cywilizacje, Majowie wznosili także nowe budowle na gruzach starych.

FUNKCJE

Funkcje nowych budynków, które nie występują w grze podstawowej zostały objaśnione w załączniku na końcu instrukcji. Jednakże, wszystkie nowe budynki epoki 1 posiadają jedną dodatkową funkcję, którą wyjaśniamy poniżej.

ODBUDOWA



Wszystkie cztery budynki epoki 1, które znajdziesz w rozszerzeniu mogą zostać zrównane z ziemią, a na ich miejscu mogą powstać nowe budowle. Możesz zastosować tę funkcję w odniesieniu do budynku lub monumentu, który wzniesiesz w późniejszym czasie gry. Odbudowa pozwala bowiem na zburzenie starego budynku i użyciu surowców wykorzystanych do jego budowy podczas stawiania nowej budowli.

Odrzuć budynek z symbolem Odbudowy. Surowce wymagane do jego budowy, wspólne dla obu budynków (starego i nowego), liczą się do zapłaty za nowy budynek. Musisz jednak dopłacić surowce, których nie płaciłeś wznosząc stary budynek, a które są wymagane przy budowie nowego. (Surowce wymagane do wzniesienia starego, a nie wymagane do wzniesienia nowego budynku – przepadają.)

Jeśli wznosisz budynek wykonując akcję 4 na kole Uxmāl, przelicz, ile surowców mniej musisz opłacić kukurydzą. Do wzniesienia jednego budynku lub monumentu nie możesz zburzyć więcej niż jednego budynku z symbolem Odbudowy.

Jeśli odrzuciłeś budynek w celu odbudowy, nie wliczą się on już w poczet twoich budynków i nie otrzymujesz z faktu jego posiadania żadnych korzyści. W szczególności, jeśli budynek zapewniał ci dodatkowe surowce podczas Dni Żywności, nie otrzymujesz ich już po odrzuceniu budynku.

Jeśli odrzuciłeś budynek w celu odbudowy, nie wliczą się on już w poczet twoich budynków i nie otrzymujesz z faktu jego posiadania żadnych korzyści. W szczególności, jeśli budynek zapewniał ci dodatkowe surowce podczas Dni Żywności, nie otrzymujesz ich już po odrzuceniu budynku.

Jeśli odrzuciłeś budynek w celu odbudowy, nie wliczą się on już w poczet twoich budynków i nie otrzymujesz z faktu jego posiadania żadnych korzyści. W szczególności, jeśli budynek zapewniał ci dodatkowe surowce podczas Dni Żywności, nie otrzymujesz ich już po odrzuceniu budynku.

Przykład



Zielony posiada te dwa budynki.



Chciałby wzniesić ten budynek.

Ma 3 możliwości:

1. Zatrzymać oba stare budynki i zapłacić za nowy budynek.
2. Odrzucić tylko niebieski budynek i zapłacić za nowy. (Lub zapłacić 6 jeśli korzystają z akcji 4 w Uxmāl.)
3. Odrzucić tylko zielony budynek i zapłacić za nowy. (Lub 2 z akcji 4 w Uxmāl.)

Gracz nie może odrzucić obu budynków, aby wzniesić nowy zupełnie za darmo, ponieważ zasady zakazują użycia dwóch efektów Odbudowy do wzniesienia jednego budynku (lub monumentu).



PIĄTY GRACZ

Na horyzoncie pojawił się nowy przywódca, którego celem jest zdominowanie całej kultury Majów. Starzy przywódcy proszą swoich robotników o bardziej wydajną pracę.

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI 5-OSOBOWEJ

Niniejsze rozszerzenie zawiera dodatkowe elementy, które umożliwią włączenie do gry piątego gracza.



Tak jak w grze podstawowej, liczbą pól w dżungli Palenque odpowiada liczbie graczy. Użycie dodatkowych żetonów Urodzaju, które znajdziecie w pudełku, aby utworzyć piąte pole dla każdej akcji

na kole Palenque powiązanej ze zbiorami (akcje 2, 3, 4 i 5). Następnie przygotujcie planszę szybkiej akcji oraz żetony Szybkiej Akcji, tak jak opisano poniżej.

SZYBKIE AKCJE

Szybka akcja to specjalny rodzaj akcji dostępnej tylko przez krótki okres czasu. Ponadto, dostępne akcje szybko się zmieniają. Akcją nazywaną jest „szybką” także z uwagi na fakt, iż gracz musi ją przeprowadzić w turze, w której ją wybrał.

PRZYGOTOWANIE SZYBKICH AKCJI



Położcie planszę szybkiej akcji na planszy głównej w taki sposób, aby przykrywała Pole Pierwszeństwa, tak jak pokazano na ilustracji.

Rozdzielcie żetony Szybkich Akcji według ich rewersów i potasujcie każdą grupę z osobną, nie patrząc na treść żetonów.

Odfólcie żetony Szybkich Akcji epoki 2 na bok. Wejdą do gry w późniejszym czasie.

Weźcie wszystkie żetony Szybkich Akcji epoki 1 i umieśćcie odkryte na kole kalendarza Tzolk'in (w losowej kolejności) w taki sposób, aby każdy żeton odpowiadał 2 dniom epoki 1. Żetony będą się zatem rozciągać na górnej połowie koła, od rozpoczynającego grę niebiesko-zielonego zęba do drugiego niebiesko-zielonego zęba po przeciwnej stronie.



Żeton Szybkiej Akcji odpowiadający pierwszemu zębowi jest pierwszą dostępną Szybką Akcją i należy go przełożyć na planszę szybkiej akcji.

WYBÓR SZYBKIEJ AKCJI

Jeśli gracz poświęca turę na wysłanie robotników do pracy, może wysłać także jednego robotnika na pole Szybkiej Akcji.

Każde pole Szybkiej Akcji ma koszt 1. Gracz nie może umieścić w jednej turze robotników na więcej niż 1 polu Szybkiej Akcji (ale może umieścić jednego robotnika na polu Szybkiej Akcji, a drugiego na polu Pierwszeństwa). Jeśli wszystkie pola Szybkiej Akcji są zajęte, gracz nie może wybrać Szybkiej Akcji w tej turze.

WYKONANIE SZYBKIEJ AKCJI

Żeton leżący na planszy szybkiej akcji wskazuje akcję aktualnie dostępną dla graczy. Żetony Szybkich Akcji zostały objaśnione w załączniku na końcu instrukcji.

Pole Szybkiej Akcji jest podobne do pola Pierwszeństwa:

- ♦ Korzystasz z efektów pola jeszcze w tej samej turze. Natychmiast po wysłaniu robotników do pracy musisz przeprowadzić Szybką Akcję. (Jeśli umieścisz robotnika także na polu Pierwszeństwa, możesz zebrać kukurydzę z koła Tzolk'in zanim wykonasz Szybką Akcję).
- ♦ Nie czekasz na powrót robotników do wioski, aby odzyskać robotnika z pola Szybkiej Akcji. Robotnik wraca do ciebie automatycznie na koniec rundy.

Nie możesz umieścić robotnika na polu Szybkiej Akcji, jeśli nie jesteś w stanie jej wykonać. Na przykład, jeśli Szybka Akcją pozwala ci zapłacić 1 kukurydzą i wznieść budynek, nie możesz wybrać tej akcji, jeśli nie możesz opłacić kosztów wzniesienia jednego z dostępnych budynków albo nie posiadasz 1 kosza kukurydzy w momencie wykonywania akcji. Po wybraniu Szybkiej Akcji, musisz ją przeprowadzić na koniec swojej tury.

Chociaż Szybkie Akcje przypominają akcje dostępne na innych kołach na planszy, nie wpływa na nie postęp w żadnej dziedzinie na torach rozwoju. Na przykład, jeśli gracz korzysta z Szybkiej Akcji, aby otrzymać 1 bał drewna, nie może zastosować bonusu z pierwszego poziomu technologii Pozyskiwania Surowców dającej dodatkowy bał drewna (ponieważ bonus odnosi się jedynie do określonych akcji na kołach Yaxchilan i Palenque). Jednakże, Szybkie Akcje mogą być modyfikowane przez Przepowiednie oraz specjalne zdolności z płytek Plemion.

ZMIANA DOSTĘPNEJ SZYBKIEJ AKCJI

Gdy strzałka wskaże ząb koła Tzolk'in odpowiadający nowej Szybkiej Akcji, odrzućcie dotychczasowy żeton Szybkiej Akcji z planszy i zastąpcie go nowym. W ten spo-

sób, dostępna Szybka Akcja będzie się zmieniać co drugą rundę (lub szybciej, jeśli ktoś zdecyduje się przyspieszyć kalendarz).

SZYBKIE AKCJE EPOKI 2

Akcje epoki 2 należy ujawnić pierwszego Dnia Żywności, po wyżywieniu robotników. Do tego czasu 4 lub 5 żetonów Szybkich Akcji epoki 1 zostanie już zdjętych z koła Tzolk'in.

Rozmieście losowo żetony Szybkich Akcji epoki 2 na kole Tzolk'in w analogiczny sposób jak wcześniej żetony epoki 1, z wyjątkiem faktu, że tym razem będzie ich tylko 6, zaczynając od zęba za niebiesko-zielonym Dniem Żywności.



Ostatnią Szybka Akcja zostanie przeniesiona na planszę na 2 dni przed ostatnią rundą, co oznacza (o ile kalendarz nie zostanie przyspieszony), że będzie ona dostępna przez 3 rundy.

SZYBKIE AKCJE NA MNIJSZĄ LICZBĘ GRACZY

Jeśli chcecie użyć żetonów Szybkich Akcji w rozgrywce na mniej niż 5 graczy, wyłóżcie na planszę dodatkowo 6 neutralnych robotników, aby uzyskać poziom załoczenia jak w grze na 5 osób. W tym celu wykorzystajcie płytki Dóbr Początkowych jak w grze podstawowej. (Aczkolwiek zalecamy użycie okrągłych znaczników w nieużywanych kolorach do reprezentowania neutralnych robotników, aby łatwiej można było ich odróżnić od robotników aktywnych).

- ♦ W rozgrywce 2-osobowej użycie 18 neutralnych robotników i umieśćcie pierwszych dwóch na polach Szybkiej Akcji.
- ♦ W rozgrywce 3-osobowej użycie 12 neutralnych robotników i umieśćcie pierwszego na polu Szybkiej Akcji.
- ♦ W rozgrywce 4-osobowej użycie 6 neutralnych robotników i umieśćcie pierwszego na polu Szybkiej Akcji.

Neutralny robotnik na polu Szybkiej Akcji będzie je blokował już do końca gry.

Uwaga: Może się zdarzyć, iż zabraknie płytek Dóbr Początkowych do roztawienia wszystkich neutralnych robotników. W takim przypadku, rozmieście tylu, ilu możecie, a gdy gracze wybiorą swoje płytki Dóbr Początkowych, dokończcie proces korzystając z płytek przez nich odrzuconych.

ZAŁĄCZNIK

FARMY

W grze podstawowej, w Dniu Żywności wszyscy robotnicy wymagali 2 koszy kukurydzy. Grając z rozszerzeniem, w przypadku klęski Głodu i zdolności plemienia Yaluk, gracz będzie zmuszony poświęcić nieco więcej kukurydzy. Jeśli robotnicy grają wymagają większej ilości kukurydzy w Dniu Żywności, zastosujcie poniższe zasady dotyczące farm:



Ten symbol oznacza „jeden z twoich robotników wymaga 2 koszy kukurydzy mniej” (w grze podstawowej było to tożsame z „nie wymaga żadnej kukurydzy”). Jeden robotnik może skorzystać tylko z jednego symbolu tego rodzaju.



Ten symbol oznacza, że wszyscy twoi robotnicy wymagają 1 kosza kukurydzy mniej. Jeśli posiadasz dwie farmy tego rodzaju, wszyscy twoi robotnicy wymagają 2 koszy kukurydzy mniej (co nie zawsze będzie oznaczało „nie wymagają kukurydzy wcale”).

Przykład 1



Nastąpiła klęska Głodu. Wszyscy robotnicy wymagają 3 koszy kukurydzy zamiast 2. Posiadasz 3 robotników i trzy farmy przedstawione powyżej.

Dwie z nich „karmisz wszystkich robotników 1 koszem kukurydzy” zapewniają w sumie 2 kosze kukurydzy każdemu z robotników. Farma „karmisz 1 robotnika 2 koszami kukurydzy” zapewnia 2 kosze kukurydzy jednemu robotnikowi. Tym samym potrzeby jednego robotnika zostały całkowicie zaspokojone (a nawet bardziej, gdyż farmy zapewniają mu 4 kosze kukurydzy, podczas gdy potrzebuje tylko 3). Naład musisz więc wyżywić pozostałych 2 robotników, na ogólną sumę 2 koszy kukurydzy.

Przykład 2



Trwa klęska Głodu. Dodatkowo, przewodzisz plemieniu Yaluk, które zawsze wymaga 1 kosza kukurydzy więcej. Każdy z twoich robotników wymaga zatem 4 koszy kukurydzy.

Posiadasz 5 robotników i trzy farmy przedstawione powyżej.

Każdy symbol „karmisz 1 robotnika 2 koszami kukurydzy” zapewni jednemu z robotników 2 kosze kukurydzy. Posiadasz w sumie 6 takich symboli, ale każdy robotnik może skorzystać z farmy tego rodzaju tylko raz, więc możesz za ich pomocą wyżywić po prostu wszystkich swoich 5 robotników 2 koszami kukurydzy. Symbol „karmisz wszystkich robotników 1 koszem kukurydzy” zapewni 1 dodatkowy kosz kukurydzy każdemu z robotników. W sumie musisz jeszcze zapewnić pożywienie swojemu ludowi w wysokości 5 koszy kukurydzy, po 1 koszu na robotnika.

OBJAŚNIENIA DOTYCZĄCE PLEMION

AH CHUY KAK: Tych 2 (lub więcej) robotników musi zostać umieszczonych na kołach. Pole Pierwszeństwa i pola Szybkiej Akcji się nie liczą. Gdy zdejmujesz robotnika z koła, masz te same opcje do wyboru, jak podczas standardowego powrotu robotników do wioski: wykonać akcję z polą zajmowanego przez robotnika, wykonać akcję z polą o niższym numerze płacąc kukurydzą, lub zrezygnować z akcji.

AHAU CHAMAHEZ: Działanie to można połączyć z efektem pierwszego poziomu rozwoju Teologii i umieścić kryształową czaszkę 2 pola dalej na kole Chichen Itza (za cenę 1 kosza kukurydzy). Możesz skorzystać z tej zdolności nawet w przypadku, gdy tym dalszym polem jest pole akcji dowolnej. Na przykład, będąc na polu 5 w Tikal możesz zapłacić 1 kosz kukurydzy, aby skorzystać z akcji 6, która pozwoli ci z kolei na wykonanie dowolnej akcji w Tikal bez ponoszenia dodatkowych kosztów.

AHMAKIQ: Tak, ta umiejętność łamie zasadę nakazującą w turze albo wysłać robotników do pracy, albo sprowadzić ich z powrotem do wioski.

BACAB: Rozpoczynanie każdej tury z co najmniej 2 koszami kukurydzy nie jest traktowane jak prośba o kukurydżę i nie skutkuje zejściem o 1 stopień w świątyni. Dopiero prośba o rozpoczęcie tury z 4 koszami kukurydzy powoduje gniew bogów i wymaga zejścia o 1 stopień w jednej ze świątyni.

BALAM: Zauważ, iż otrzymujesz w sumie 1 kosz kukurydzy, a nie 1 kosz za każdy krok w tył. Możesz wykorzystać otrzymany kosz do zapłacenia za akcję. Możesz skorzystać z tej umiejętności także na polach akcji dowolnej. Na przykład, na polach 6 albo 7 w Yaxchilan możesz wykonać dowolną akcję z polą o niższym numerze i otrzymać 1 kosz kukurydzy zamiast wykonać ją za darmo.

CIT-BOLON-TUM: Przykład: aby umieścić robotnika na polu akcji 5 płacisz 3 kosze kukurydzy. Aby umieścić 2 robotników na dwóch polach akcji o koszcie 5, mógłbyś zapłacić 3 kosze za pierwszego i 5+1 za drugiego lub 5 koszy za pierwszego i 3+1 za drugiego, co w sumie daje ten sam wynik – 9 koszy.

Gdy twój robotnik zostaje przesunięty na dodatkowe „ostatnie” pole na kole (numer 11 w Chichen Itza i 8 na pozostałych kołach), nie zostaje zepchnięty z koła. Na przykład, jeśli posiadasz robotnika na polu 6 w Palenque, gracz korzystający z przywileju Pierwszeństwa może przyspieszyć kalendarz, gdyż twój robotnik wyładuje na polu 8. Dopiero następny obrót zepchnie go z koła.

HURACAN: Możesz także zapłacić za wykonanie akcji o niższym numerze na dowolnym kole. Na przykład, będąc na polu 4 w Palenque możesz zapłacić 1 kosz kukurydzy, aby wykonać akcję 3 w Yaxchilan bądź Palenque.

ITZAMNĀ: Postęp z pierwszego na drugi poziom rozwoju kosztuje cię 1 kostkę, a z drugiego na trzeci 2 kostki surowców. Gdy masz prawo skorzystać z bonusu na końcu toru, możesz skorzystać z bonusu z dowolnie wybranej dziedziny. Na przykład, jeśli zajmujesz trzeci poziom na torze Rolnictwa, możesz zapłacić 1 kostkę surowca, aby otrzymać kryształową czaszkę, nawet jeśli w ogóle nie rozwinąłeś jeszcze Teologii.

IXTAB: Najpierw weź dobrą z płytek Dóbr Początkowych, a następnie zejść 1 stopień w jednej ze świątyni.

VACUB-CAQUIX: Wybierasz 1 pole na jednym z kół i traktujesz je jako „zajęte”. Wszyscy robotnicy, jakich w tej turze będziesz umieszczać na tym kole pomijają wskazane pole.

XAMAN EK: Możesz skorzystać z tej zdolności w dowolnym momencie swojej tury. Możesz więc jej użyć zanim opłacisz koszt akcji lub zanim opłacisz koszt wysłanych robotników do pracy. Nie możesz natomiast skorzystać z niej podczas żywienia robotników na koniec Dnia Żywności, ponieważ następuje ono po twojej turze (jak i po turach wszystkich innych graczy). Planuj z wyprzedzeniem.

YALUK: Koszt to zawsze 1 dodatkowy kosz kukurydzy. Podczas klęski Głodu, twoi robotnicy wymagają 4 koszy kukurydzy zamiast 3. Szczegóły dotyczące wpływu farm na tę zdolność zostały opisane w rozdziale „Farmy” na niniejszej stronie.

YUMKAAX: Aby obliczyć koszt wysłania kilku robotników do pracy, korzystaj z tabeli na płytce Plemienia, a nie z tabeli na planszy gracza. Koszty pól akcji na planszy głównej nie ulegają zmianie.

SZYBKE AKCJE



Otrzymujesz 3 kosze kukurydzy.



Otrzymujesz 1 bal drewna i 1 kosz kukurydzy.



Otrzymujesz 1 kamień.



Otrzymujesz 1 grudkę złota.



Rozwiń dowolną dziedzinę o 1 poziom opłacając standardowy koszt.



Wymień kukurydżę i surowce w dowolnych kombinacjach (tak jak w przypadku akcji 2 w Uxmal).



Zapłać 1 kosz kukurydzy i wznies jeden budynek.

Przypomnienie: korzyści z rozwoju czterech dziedzin nie znajdują zastosowania podczas wykonywania Szybkich Akcji.



FUNKCJE NOWYCH BUDYNKÓW



Gdy wznosisz budynek lub monument, możesz odrzucić posiadany budynek z tym symbolem i użyć kosztu jego budowy jako zniżki do kosztu wzniesienia nowej budowli. (Nie możesz odrzucić więcej niż 1 budynku do wzniesienia jednej budowli). Zobacz: str. 3.



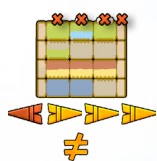
Od tej chwili, na koniec każdego Dnia Żywienia (po turach wszystkich graczy, ale zanim wyżywisz swoich robotników) otrzymujesz wskazane dobra. (Jeśli otrzymasz kukurydzę, możesz nią nakarmić robotników).



Od tej chwili, na koniec każdego Dnia Żywienia (po turach wszystkich graczy, ale zanim wyżywisz swoich robotników) otrzymujesz 1 bał drewna lub 1 kryształową czaszkę. Podczas pierwszych dwóch Dni Żywienia otrzymujesz drewno, podczas kolejnych dwóch kryształową czaszkę.



Gdy wznosisz ten budynek, natychmiast połóż na nim kryształową czaszkę (której użyłeś do opłacenia kosztu budowy) i weź korzyści wskazane na budynku. Ta akcja może zostać rozszerzona o akcję z poziomu 2 toru Teologii. Czaszkę na budynku należy traktować jak czaszkę w Chichen Itza (nawet na potrzeby jednego z monumentów). Aby wznieść ten budynek, musisz posiadać czaszkę, co oznacza, iż, aby wznieść go za pomocą akcji 4 w Uxmal, musisz zapłacić 2 kosze kukurydzy i 1 czaszkę. (Kukurydza zastępuje złoto, ale nie może zastąpić czaszki). Uwaga: trzeci poziom technologii Konstrukcji odnosi się tylko do surowców, nie do czaszek.



Wybierz jeden z torów, na którym twój znacznik osiągnął co najmniej pierwszy poziom rozwoju. Zmniejsz poziom rozwoju tej dziedziny o 1, a w zamian rozwiń wszystkie pozostałe trzy dziedziny o 1 poziom bez opłacania kosztu. (Jeśli rozwijasz dziedzinę, w której twój znacznik znajduje się na poziomie 3, otrzymujesz bonus wedle standardowych zasad).



Możesz wznieść monument (tak jakbyś wykonywał akcję wzniesienia monumentu z polą 4 w Tikal).

PRZEPOWIEDNIE

Wiele klęsk z Przepowiedni wymaga od graczy opłacania dodatkowego kosztu za wykonywanie określonych działań (na przykład, za pozyskiwanie surowców albo awans w świątyniach). Jeśli gracz nie opłaci dodatkowego kosztu, nie przeprowadza danego działania.



GNIEWNI BOGOWIE: Za każdym razem, gdy awansujesz o 1 stopień w którejkolwiek świątyni, musisz zapłacić 1 kosz kukurydzy.

Zdobywasz punkty w zależności od sumy stopni pokonanych we wszystkich świątyniach od początku gry. Biały stopień startowy to poziom 0, a stopień poniżej „-1”.



ROZZŁOSZCZONY BÓG: Za każdym razem, gdy awansujesz o 1 stopień we wskazanej świątyni, musisz zapłacić 1 kostkę surowca.

Zdobywasz punkty w zależności od tego, ile stopni we wskazanej świątyni pokonałeś od początku gry.



POŻAR LASU: Za każdym razem, gdy otrzymujesz drewno z akcji w Palenque, otrzymujesz 1 bał mniej.

Zdobywasz punkty w zależności od liczby żetonów Wycinki Drzew, jakie posiadasz.



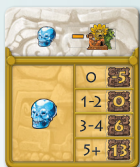
SUSZA: Za każdym razem, gdy pozyskujesz kukurydzę w Palenque, otrzymujesz 1 kosz mniej. (Nie dotyczy akcji 1 – Połów ryb).

Zdobywasz punkty w zależności od liczby żetonów Zbioru Kukurydzy, jakie posiadasz.



PUSTKI W SKARBUCU: Za każdym razem, gdy zdobywasz 1 grudek złota, musisz zapłacić 1 kosz kukurydzy. (Jeśli otrzymujesz złoto i kukurydzę równocześnie, możesz zapłacić za złoto otrzymaną kukurydzą).

Zdobywasz punkty w zależności od liczby posiadanych grudek złota.



PROFANACJA: Za każdym razem, gdy otrzymujesz kryształową czaszkę, musisz zejść o 1 stopień w którejkolwiek świątyni.

Zdobywasz punkty w zależności od posiadanych kryształowych czaszek. (Czaszki umieszczone na planszy się nie liczą).



BRAK NAUCZYCIELI: Za każdym razem, gdy rozwijasz którąkolwiek z dziedzin o 1 poziom (także z poziomu 3), musisz zapłacić 1 dodatkową kostkę surowca.

Zdobywasz punkty w zależności od sumy osiągniętych poziomów we wszystkich dziedzinach. (Postęp na polu bonusu się nie liczy).



ULOTNA WIEDZA: Nie możesz korzystać z drugiego poziomu żadnego toru rozwoju. (Ale musisz rozwinąć się do poziomu 2, aby móc rozwinąć się do poziomu 3).

Zdobywasz punkty w zależności od liczby dziedzin, w których osiągnąłeś co najmniej 2 poziom rozwoju.



PRZELUDNIENIE: Za każdym razem, gdy wznosisz budynek (ale nie monument), musisz zapłacić 1 dodatkową kostkę surowca (dowolnego typu). Jeśli wznosisz budynek za pomocą kukurydzy, musisz zapłacić dodatkowe 2 kosze (zamiast 1 dodatkowej kostki).

Zdobywasz punkty w zależności od liczby posiadanych budynków. (Monumenty się nie liczą).



GŁÓD: Podczas najbliższego Dnia Żywienia, każdy robotnik potrzebuje 1 dodatkowego kosza kukurydzy. Każdy robotnik wymaga więc 3 kosze zamiast 2. W rozdziale „Farmy” na sąsiedniej stronie znajdziesz szczegóły dotyczące Głodu i Farm.

Zdobywasz punkty w zależności od liczby wyżywionych robotników. (Niewyżywiony robotnik powodujący utratę punktów zwycięstwa się nie liczy).



WIELKA POWÓDŹ: Za każdym razem, gdy wysyłasz robotnika do pracy w Chichen Itza, musisz zapłacić 2 kosze kukurydzy.

Zdobywasz punkty w zależności od liczby swoich robotników na kole Chichen Itza.

GRA AUTORSTWA

DANIELE TASCINI & SIMONE LUCIANI

ILUSTRACJE: MILAN VAVROŇ

PROJEKT GRAFICZNY: FILIP MURMAK, FRANTIŠEK HORÁLEK

TŁUMACZENIE: MONIKA ŻABICKA

GŁÓWNI TESTERZY: PETR MURMAK, VÍT VODIČKA

TESTERZY: Kreten, Vitek, Vlada, Filip, Paul, Vladimír, Jirka Bauma, Plemá, Pidgin, Raďka, Rychlík, Eshu, Tuko, eklp, dilli, Jurri, Marcela, Aska Dytko, Ido Traini, Simone Tascini oraz przyjaciele z Tempio di Kurná i wielu innych z Gathering of Friends i innych konwentów.



© Czech Games Edition,
Październik 2013

www.CzechGames.com