

TEOTIHUACAN

PÓŹNY OKRES PREKLASYCZNY

ZASADY GRY



Teotihuacan tętni życiem! Miasto nieustannie się rozrasta, ściągając nowych mieszkańców z okolicznych terenów. Ukończono budowę nowej wspaniałej świątyni, co umocniło wpływy kapłanów i skłoniło lokalnych namiestników do szukania błogosławieństwa bogów przy dalszej budowie i upiększaniu miasta. Szybkiemu rozwojowi towarzyszą nowe wyzwania, a napływ ludności i zwiększenie liczby podejmowanych przedsięwzięć wymagają elastyczności przy planowaniu kolejnych działań.

OGÓLNE INFORMACJE

Sprawdź działanie nowych modułów, by wzbogacić swoje rozgrywkę! Teotihuacan: Późny Okres Preklasyczny to rozszerzenie do gry Teotihuacan: Miasto Bogów. Wszystkie moduły przedstawione w tej instrukcji są ze sobą kompatybilne i mogą być użyte w dowolnej kombinacji podczas rozgrywki.

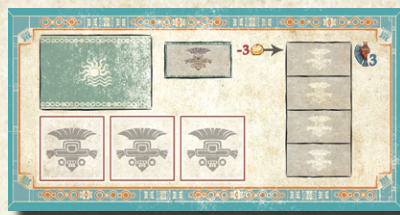
Jeśli zasada opisana w tej instrukcji jest sprzeczna z zasadą z gry podstawowej, to zasada z rozszerzenia ma priorytet.

KOMPONENTY

- 3 nowe Plansze Akcji
 - Posiadłość Arystokracji (6) z bocznym obszarem Świątyni
 - Stowarzyszenie Architektów (7)
 - Siedziba Planistów (8)



- 1 Plansza na płytki



- 8 płytek Postępu



- 16 płytek Kapłanów i Kapłanek (10 płytek graczy, 6 płytek Teotibota)



- 1 Plansza Rozszerzenia



- 8 drewnianych dysków w 4 kolorach (po 2 dyski na gracza)



- 16 drewnianych wyznawców w 4 kolorach (po 4 wyznawców na gracza)



Pierwsza rozgrywka w Teotihuacan: Późny Okres Preklasyczny

Podczas pierwszych rozgrywek z wykorzystaniem tego rozszerzenia polecamy włączenie do gry nie więcej niż dwóch modułów. Każdy z nich wprowadza unikatowy zestaw wyzwań. Próba gry z wszystkimi pięcioma modułami, bez wcześniejszego stopniowego zapoznania się z rozszerzeniem może okazać się zbyt wymagającym wyzwaniem.

LISTA MODUŁÓW I ICH KOMPONENTÓW

Lista modułów

- **Kapłani i Kapłanki (M1):** oddani wyznawcy zapewniają wyjątkowe zdolności i efekty.
- **Potęga Rozwoju (M2):** Plansza Rozszerzenia z nową Świątynią oferuje potężne i unikatowe zdolności.
- **Czas Postępu (M3):** zmienia na różne sposoby zasady gry na jej początku i co każde Zaćmienie.
- **Stowarzyszenie Architektów (M4):** wprowadza nowe plany przyozdobienia Piramidy Słońca.
- **Siedziba Planistów (M5):** nowe podejście do budowy piramidy, z wykorzystaniem niespotykanych technik inżynieryjnych.

Nowe komponenty

Zamiast drewnianych dysków każdy gracz powinien używać drewnianych wyznawców do oznaczania swojego położenia na torach czterech Świątyń.

Drewniane dyski nadal są wykorzystywane do oznaczania położenia na torze Punktów Zwycięstwa, na torze Alei Umarłych i na torze Piramidy.

Pozostałe drewniane dyski będą służyć jako znaczniki Technologii oraz do oznaczenia zdolności pozyskanych dzięki awansowi na torze nowej Świątyni, znajdującej się na Planszy Rozszerzenia (o ile ten moduł został włączony do rozgrywki).

Zasady każdego modułu opisują jedynie, w jaki sposób zmienia on przygotowanie rozgrywki i jej zasady, nie powtarzając zasad gry podstawowej.



MODUŁ NR 1 – KAPŁANI I KAPŁANKI

Ten moduł wprowadza unikatowe moce dla graczy. Przybierają one formę kapłanów i kapłanek, oddających cześć różnym bóstwom znanym w Teotihuacan. Każde z nich zapewnia graczowi unikatowy efekt lub premię podczas całej rozgrywki.

Komponenty

- 16 płytek Kapłanów i Kapłanek (10 płytek graczy, 6 płytek Teotibota)

Przygotowanie graczy

Po wybraniu (lub doborze wg zasad wariantu) płytek Startowych potasujcie 10 płytek Kapłanów i Kapłanek przeznaczonych dla graczy i rozdajcie dwie każdemu graczowi. Wybierzcie jednocześnie po jednej płytce, którą zachowacie i odłóżcie drugą do pudełka.

W Załączniku znajdziecie wyjaśnienie działania wszystkich płytek Kapłanów i Kapłanek.


Teotibot: rozgrywka jednoosobowa

Podczas przygotowania do gry wylosuj jedną z sześciu płytek Kapłanów i Kapłanek przeznaczonych dla Teotibota, pozostałe odłóż do pudełka.


MODUŁ NR 2 – POTĘGA ROZWOJU

Do gry dołącza czwarta, majestatyczna Świątynia – o pomarańczowym kolorze. W przeciwieństwie do wcześniejszych Świątyń, które zapewniały jednorazowe premie, pomarańczowa Świątynia pozwala na odblokowanie wybranych umiejętności o stałym działaniu. Choć możliwości awansu na torze tej Świątyni są rzadsze niż na innych, poniesiony trud zostanie sownie wynagrodzony.

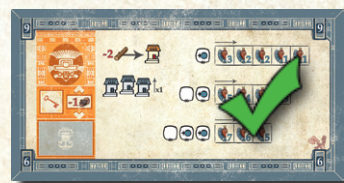
Komponenty

- Plansza Rozszerzenia
- nowa Plansza Akcji Posiadłość Arystokracji (6) z bocznym obszarem Świątyni 
- dodatkowe drewniane dyski dla każdego gracza

Przygotowanie planszy

Położcie Planszę Rozszerzenia obok Planszy Głównej, awerssem do góry. Podczas rozmieszczania płytek Odkryć i płytek Przychylności Bogów pamiętajcie, by rozmieścić je także na wyznaczonych miejscach na  Świątyni.

Przed tasowaniem Plansz Akcji zamieńcie Planszę Akcji Posiadłość Arystokratów (6) z gry podstawowej na tę z rozszerzenia.




Przygotowanie graczy




Każdy gracz umieszcza po jednym wyznawcy w swoim kolorze poniżej pierwszego stopnia każdego z czterech torów Świątyń (zastępują oni drewniane dyski).






Gracze korzystają z drewnianych dysków:

- jako znaczników Specjalnych Umiejętności (6 dysków)
- jako znaczników Technologii (6 dysków)
- do oznaczenia pozycji na torach Piramidy, Punktów Zwycięstwa i Alei Umarłych (3 dyski).


Pomarańczowa Świątynia

Nowa pomarańczowa  Świątynia działa na tych samych zasadach co pozostałe Świątynie. Odróżniają ją ograniczone możliwości awansu na jej torze:


- Pole Rytuału na nowej Planszy Akcji Posiadłość Arystokratów (6) pozwala na Odprawienie Rytuału i awans na torze  Świątyni.
- Symbol awansu na torze dowolnej Świątyni  także umożliwia awans na torze .


Za każdym razem gdy awansujesz na torze  na stopień oznaczony  /  /  /  , wybierz Specjalną Umiejętność odpowiedniego (I/II/III) poziomu i połóż obok niej jeden ze swoich drewnianych dysków. Możesz korzystać z tej Umiejętności do końca gry. W Załączniku znajdziecie wyjaśnienie działania wszystkich Specjalnych Umiejętności.



Ważne: Nie możesz wybrać Umiejętności z niższego poziomu, niż stopień na który awansowałeś oraz nie możesz dwukrotnie wybrać tej samej Umiejętności. Nic nie stoi na przeszkodzie, by dwóch lub więcej graczy wybrało tę samą Umiejętność Specjalną.





1-2  Za każdym razem gdy awansujesz na tak oznaczony stopień, możesz wybrać jednego ze swoich niezablokowanych robotników i cofnąć go o 1 lub 2 Plansze (poruszyć w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara).





Teotibot: rozgrywka jednoosobowa

Teotibot nie może awansować na torze  Świątyni.

Podczas przygotowania do gry umieść jednego z wyznawców Teotibota na płycie Przychylności Bogów znajdującej się na torze  Świątyni.

Na początku rozpatrywania pierwszego Zaćmienia umieść jeden z drewnianych dysków Teotibota na Umiejętności Specjalnej  : .

Na początku rozpatrywania drugiego Zaćmienia umieść drugi z drewnianych dysków Teotibota na Umiejętności Specjalnej   :   +2.

Na początku rozpatrywania trzeciego Zaćmienia umieść trzeci z drewnianych dysków Teotibota na Umiejętności Specjalnej   :   +1.

MODUŁ NR 3 – CZAS POSTĘPU

Rozgrywka w Teotihuacan dzieli się na trzy części. Pierwszą – zakończoną pierwszym Zaćmieniem – drugą zakończoną drugim Zaćmieniem i podobnie trzecią. Na początku każdej części odkrywana jest nowa płytka Postępu, zmieniająca niektóre ogólnie obowiązujące zasady gry. Każda płytka charakteryzuje się unikatowym działaniem, wprowadzając kolejne urozmaicenie rozgrywki.

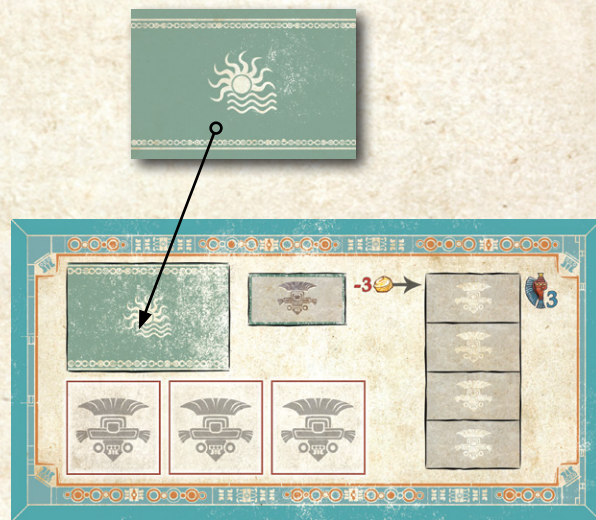
Komponenty

- 1 Plansza na płytce
- 8 płytek Postępu

Przygotowanie planszy

Położcie Planszę na płytce obok Planszy Głównej.

Potasujcie płytki Postępu i połóżcie jedną z nich na wyznaczonym polu na Planszy na płytce, awersem do góry.



Działanie płytek Postępu

Efekt aktywnej płytki Postępu zmienia zasady gry do końca najbliższego Zaćmienia. Po każdym Zaćmieniu zastąpcie płytkę Postępu inną losowo wybraną płytką Postępu. W Załączniku znajdziecie wyjaśnienie działania wszystkich płytek Postępu.

Teotibot: rozgrywka jednoosobowa

Płytki Postępu o numerach 1, 3, 4, 7 i 8 nie wpływają w żaden sposób na Teotibota.

- Płytki Postępu nr 2 działa według standardowych zasad.
- Płytki Postępu nr 5 – Teotibot zawsze korzysta z jej efektu, o ile to możliwe.
- Płytki Postępu nr 6 działa według standardowych zasad.

MODUŁ NR 4 – STOWARZYSZENIE ARCHITEKTÓW

Stowarzyszenie architektów przedstawiło nowe plany ozdobienia Świątyni Słońca. Odkryjcie nowe sposoby dekoracji i wnieście swój wkład w budowę centralnej Piramidy, korzystając z nowej Planszy Akcji Stowarzyszenie Architektów (7). Tak jak poprzednio Plansza Akcji o tym numerze pozwoli na dodanie płytek Zdobienia do Piramidy, ale tym razem w nieco odmienny sposób.

Komponenty

- 1 Plansza na płytki
- 1 Plansza Akcji Stowarzyszenie Architektów (7)

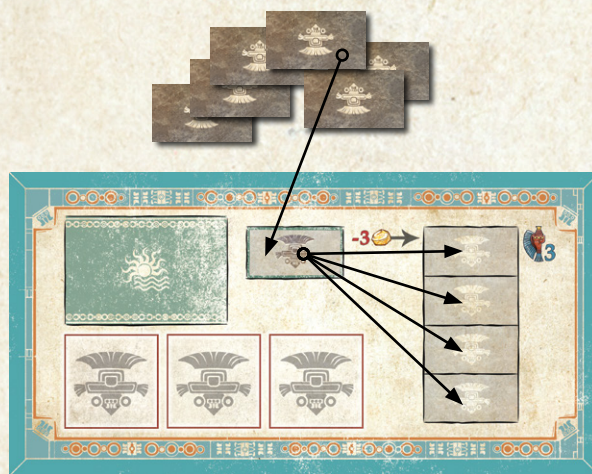
Przygotowanie planszy

Przed tasowaniem Plansz Akcji zamieńcie Planszę Akcji Warsztat Zdobniczy (7) z gry podstawowej na Planszę Akcji Stowarzyszenie Architektów (7) z tego rozszerzenia.



Położcie Planszę na płytce obok Planszy Głównej.

Potasujcie płytki Zdobienia i połóżcie je na wyznaczonych polach na Planszy na płytce (4 płytki Zdobienia awersem do góry i pozostałe płytki w stosie, rewersem do góry).



Uwaga: Podczas rozgrywki, za każdym razem po umieszczeniu jednej lub więcej płytek Zdobienia uzupełnijcie puste pola według standardowych zasad.

Akcja Główna

Wszystkie zasady gry odnoszące się do Planszy Akcji Warsztat Zdobniczy (7) mają także zastosowanie do nowej Planszy Akcji Stowarzyszenie Architektów (7).

Gdy rozpatrujesz Akcję Główną na nowej Planszy Akcji Stowarzyszenie Architektów (7), rozpatrz ją w ten sam sposób, w jaki rozpatrywane są Akcje Główne na Planszach Akcji Las (2), Kamieniołom (3) i Złóża Złota (4).

Jeśli dowolny efekt w grze (na przykład, ale nie tylko, efekt płytki Technologii, płytki Odkryć lub Specjalnej Umiejętności) nakazuje ci „rozpatrzenie Akcji, tak jakbyś posiadał na tej planszy jednego dodatkowego robotnika”, ten dodatkowy („wirtualny”) robotnik ma siłę równą najniższej sile twojego niezablokowanego robotnika znajdującego się na tej Planszy Akcji.

Nagroda



Umieść płytkę Zdobienia zgodnie ze standardowymi zasadami dotyczącymi kosztu, umieszczania, zdobywania Punktów Zwycięstwa i awansu na torach Świątyni.

Uwaga: Jeśli pole z nagrodami pozwala ci na dodanie więcej niż jednej płytki Zdobienia do Piramidy, uzupełnij puste pola po dodanych płytkach dopiero na koniec swojej tury.

Jeśli pole z nagrodami zawiera złoto jako nagrodę, możesz zdecydować, by otrzymać je jako pierwszą nagrodę.

Aby móc wykonać Akcję Główną, musisz być w stanie umieścić przynajmniej 1 płytkę Zdobienia!

Nagroda

Wybierz jednego ze swoich zablokowanych robotników (na dowolnej Planszy Akcji) i odblokuj go za darmo.

Teotibot: rozgrywka jednoosobowa

Ten moduł nie wpływa na akcję Zdobienia wykonywaną przez Teotibota.



MODUŁ NR 5: SIEDZIBA PLANISTÓW

Ukończ Piramidę Słońca, korzystając z nowatorskich technik budowy. Nowa Plansza Akcji Siedziba Planistów (8) udostępni ci nowe sposoby na umieszczanie płytek Piramidy, które wymagają podczas budowy perfekcyjnej koordynacji od twoich robotników.

Komponenty

- 1 Plansza na płytki
- 1 Plansza Akcji Siedziba Planistów (8)

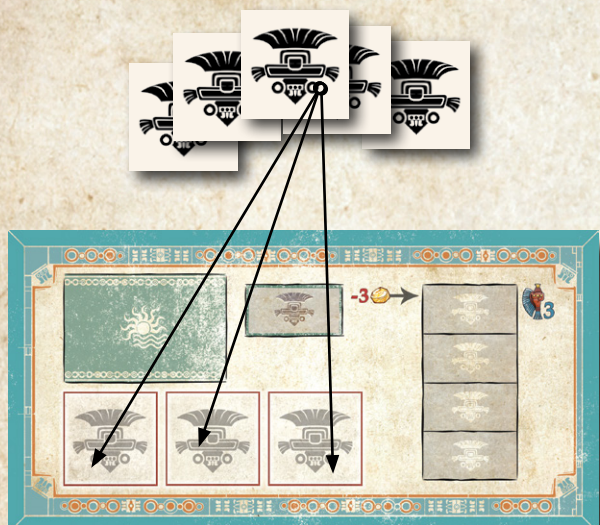
Przygotowanie planszy

Przed tasowaniem Plansz Akcji zamieńcie Planszę Akcji Plac Budowy (8) z gry podstawowej na Planszę Akcji Siedziba Planistów (8) z tego rozszerzenia.



Położcie Planszę na płytki obok Planszy Głównej.

Po potasowaniu płytek Piramidy ułóż je zakryte w kilku stosach obok Planszy na płytce i następnie dobierz 3 płytki Piramidy i umieść je awerssem do góry na oznaczonych polach na Planszy na płytce.



Uwaga: Podczas rozgrywki, za każdym razem po umieszczeniu jednej lub więcej płytek Piramidy uzupełnijcie puste pola według standardowych zasad.

Akcja Główna

Wszystkie zasady gry odnoszące się do Planszy Akcji Plac Budowy (8) mają także zastosowanie do nowej Planszy Akcji Siedziba Planistów (8).

Gdy rozpatrujesz Akcję Główną na nowej Planszy Akcji Plac Budowy (8), rozpatrz ją w ten sam sposób, w jaki rozpatrywane są Akcje Główny na Planszach Akcji Las (2), Kamieniołom (3) i Złóża Złota (4).

Jeśli dowolny efekt w grze (na przykład, ale nie tylko, efekt płytki Technologii, płytki Odkryć lub Specjalnej Umiejętności) nakazuje ci „rozpatrzenie Akcji, tak jakbyś posiadał na tej planszy jednego dodatkowego robotnika”, ten dodatkowy („wirtualny”) robotnik ma siłę równą najniższej sile twojego robotnika znajdującego się na tej Planszy Akcji.

Nagroda

Umieść płytkę Piramidy zgodnie ze standardowymi zasadami dotyczącymi kosztu, umieszczenia, zdobywania Punktów Zwycięstwa i awansu na torach Świętyń.

Aby móc wykonać Akcję Główną, musisz być w stanie umieścić przynajmniej 1 płytkę Piramidy.

Nagroda

Wybierz jednego ze swoich zablokowanych robotników (na dowolnej Planszy Akcji) i odblokuj go za darmo.

Teotibot: rozgrywka jednoosobowa

Ten moduł nie wpływa na akcję Budowy wykonywaną przez Teotibota.



Projekt rozszerzenia: Daniele Tascini oraz Rainer Ahlfors i Andrei Novac

Opracowanie trybu jednoosobowego: Dávid Turczy, Rainer Ahlfors

Rozwój rozszerzenia: Andrei Novac, Dávid Turczy, Błażej Kubacki, Rainer Ahlfors

Zasady w języku angielskim: Rainer Ahlfors, Błażej Kubacki

Oprawa graficzna: Magdalena Klepacz, Paulina Wach, Odysseas Stamoglou

Opracowanie graficzne: Agnieszka Kopera, Rainer Ahlfors

Wersja polska rozszerzenia: zespół Portal Games

Tłumaczenie: Grzegorz Polewka

Specjalne podziękowania dla Nicka Shaw za testowanie wariantu jednoosobowego oraz dla Kaleb Ahlfors, Thomas Aikens, McKenna Aikens i wielu innych.

©2020 Board & Dice.

©2020 Portal Games Sp. z o.o. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Powielanie i publikowanie zasad rozszerzenia, komponentów lub ilustracji rozszerzenia bez zgody Portal Games jest zabronione. Więcej informacji na temat gry **Teotihuacan: Miasto Bogów** i tego rozszerzenia znajdziesz na stronie www.portalgames.pl.

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o tym nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>

ZASADY OPCJONALNE

Zaawansowane zasady budowy Piramidy

Dla doświadczonych graczy autorzy gry rekomendują odmienną punktację po umieszczeniu płytek Piramidy. Zamiast zdobywania 1/3/5/7 PZ (oraz punktów za pasujące symbole) przy umieszczeniu płytek Piramidy, obniż te wartości do 1/2/3/4 PZ (plus punkty za pasujące symbole).

Zaawansowane zasady przygotowania do gry

Dla rozgrywki o większym poziomie trudności, możesz zamienić punkt 10. przygotowania gry podstawowej na następujący:



ZAŁĄCZNIK

Kapłani i Kapłanki



01. Quetzalcohuātl - Pierzasty Wąż, bóg życia, światła i mądrości.

- Natychmiast po pozyskaniu Maski awansuj na torze wybranej Świątyni oraz otrzymaj 1 dowolny zasób.
- Nigdy nie możesz pozyskać płytek Odkryć, które nie są Maskami.



02. Tlāloc - bóg deszczu, błyskawicy i grzmotu.

- Wykonując Akcję Główną Planszy Akcji Las (2), Kamieniółom (3) i Złóża Złota (4), po opłaceniu kosztu jej wykonania w kakao, możesz potraktować jednego niezablokowanego robotnika należącego do innego gracza jako swojego.
- Za każdym razem gdy umieszczasz Budynek lub płytkę Piramidy, musisz wydać dodatkowo 1 dowolny zasób.



03. Chalchiuhtlicue - bogini wody, jezior, rzek i strumieni.

- Koszt wykonania Akcji Głównej dowolnej Planszy Akcji wynosi zawsze 1 kakao.





04. Oxomoco - bogini nocy i gwiazd.

- Wykonując Akcję Główną Plansz Akcji Posiadłość Arystokratów (6) oraz Warsztat Zdobniczy/Stowarzyszenie Architektów (7), rozpatrz jej efekty jakbyś posiadał na tej Planszy jednego dodatkowego robotnika.



05. Xipe Totēc - bóg życia, śmierci i odrodzenia, bóg rolnictwa i chorób.

- Nie musisz płacić kosztu kakao związanego z odblokowaniem robotnika innego gracza lub z wyborem obu opcji przy akcji Odprawiania Rytuału.
- Gdy płacisz kakao, by odblokować wszystkich swoich robotników, płacisz 2 kakao za każdego odblokowywanego robotnika, jednak łącznie nie więcej niż 5 kakao.



06. Xolotl - bóg śmierci.

- Podczas rozpatrywania każdego Wstąpienia wybierz 2 nagrody zamiast 1 (możesz wybrać dwukrotnie tę samą nagrodę).
- Za każdym razem gdy awansujesz na torze dowolnej Świątyni, musisz najpierw zapłacić 1 kakao albo stracić 3 Punkty Zwycięstwa. Jeśli nie możesz (lub nie chcesz) zapłacić - nie awansujesz na torze Świątyni.



07. Ehēcatl - bóg wiatru.

- Podczas standardowej tury możesz przemieścić swojego robotnika o 1 dodatkową Planszę Akcji (innymi słowami, możesz go przemieścić o 1, 2, 3 lub 4 Plansze Akcji, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, a w połączeniu z efektem płytki Postępu #07, możesz go przemieścić o od 2 do 5 Plansz Akcji). Możesz też w zamian zapłacić 3 kakao, by przemieścić jednego ze swoich robotników na DOWOLNĄ Planszę Akcji.
- Gdy wykonujesz akcję Pozyskania Kakao otrzymujesz o 1 kakao mniej niż normalnie (minimum 0 kakao).
- Nigdy nie możesz odblokować swoich robotników przez zapłacenie kakao..



08. Tōnacāihuātl - bogini płodności.

- Zatrzymaj wszystkie 4 dobre płytki Startowe. Otrzymaj premie z dwóch z nich na początku gry, premie z trzeciej po pierwszym Zaćmieniu oraz premie z ostatniej po drugim Zaćmieniu (nie korzystaj z tej płytki w rozgrywce z wariantem doboru płytek Startowych).
- Wykonując Akcję Główną Plansz Akcji Posiadłość Arystokratów (6), Warsztat Zdobniczy/Stowarzyszenie Architektów (7) lub Plac Budowy/Siedziba Planistów (8), musisz zapłacić 1 dodatkowe drewno.



09. Huītzilōpōchtli - bóg wojny.

- Za każdym razem gdy otrzymujesz co najmniej 1 Punkt Zwycięstwa, otrzymujesz 1 dodatkowy Punkt Zwycięstwa.
- Podczas każdego Zaćmienia przy obliczaniu kosztu utrzymania robotników w kakao, musisz zapłacić 1 dodatkowe kakao za każdego posiadanego robotnika.



10. Xōchipilli - bóg kwiatów, sztuki, tańca i śpiewu.

- Koszt pozyskania każdej Technologii jest obniżony o 1 złoto (minimum 0 złota).
- Możesz wybrać Technologię z dowolnego rzędu, nawet jeśli masz tylko 1 robotnika na Planszy Akcji Pracownia Alchemiczna (5).
- Nigdy nie możesz Odprawiać Rytuału.
- Po awansie na główny stopień dowolnej Świątyni nie możesz pozyskać żadnej ze znajdujących się tam płytek Odkryć.





METZLI
BOGIŃA KSIĘZYCA

Za każdym razem gdy przemieszczasz robotnika na Planszę Akcji, na której znajduje się co najmniej 1 z niezablokowanych robotników Teotibota, Bot otrzymuje 3 kakao.

S01. Metzli - bogini księżycy.

- Za każdym razem gdy przemieszczasz robotnika na Planszę Akcji, na której znajduje się co najmniej 1 z niezablokowanych robotników Teotibota, Bot otrzymuje 3 kakao.



TLĀHUIZCĀLPANTECUH
BOGIŃA ŚWIŁY I JUTRZENKI

Po wywrzuceniu na kościach 2 lub 3 przy ustalaniu akcji Bota Teotibot wydaje 2 kakao, jeśli jest w stanie, aby:

- Najpierw jak zwykle wykonać akcję oznaczoną 2,3
- Następnie wykonać dodatkową akcję oznaczoną 11,12

(Usunąć i przemieścić aktywowaną płytkę po każdej akcji, zgodnie z zasadami, odwrócić i przemieścić płytkę Kierunku dopiero po wykonaniu obu akcji).

Po wywrzuceniu na kościach 11 lub 12 przy ustalaniu akcji Bota Teotibot wydaje 2 kakao, jeśli jest w stanie, aby:

- Najpierw jak zwykle wykonać akcję oznaczoną 11,12
- Następnie wykonać dodatkową akcję oznaczoną 2,3

(Usunąć i przemieścić aktywowaną płytkę po każdej akcji, zgodnie z zasadami, odwrócić i przemieścić płytkę Kierunku dopiero po wykonaniu obu akcji).

S02. Tlāhuizcālpāntecuh - bogini świtu i jutrzeńki.

- Po wyrzuceniu na kościach 2 lub 3 przy ustalaniu akcji Bota Teotibot wydaje 2 kakao, jeśli jest w stanie, aby:
 - Najpierw jak zwykle wykonać akcję oznaczoną 2, 3
 - Następnie wykonać dodatkową akcję oznaczoną 11,12 (Usunąć i przemieścić aktywowaną płytkę po każdej akcji, zgodnie z zasadami. Odwrócić i przemieścić płytkę Kierunku dopiero po wykonaniu obu akcji).
- Po wyrzuceniu na kościach 11 lub 12 przy ustalaniu akcji Bota Teotibot wydaje 2 kakao, jeśli jest w stanie, aby:
 - Najpierw jak zwykle wykonać akcję oznaczoną 11,12
 - Następnie wykonać dodatkową akcję oznaczoną 2, 3 (Usunąć i przemieścić aktywowaną płytkę po każdej akcji, zgodnie z zasadami. Odwrócić i przemieścić płytkę Kierunku dopiero po wykonaniu obu akcji).



ITZPĀPĀLŌTL
BOGIŃA WŁADCZYNI RAJU

Podczas Wstąpienia Teotibot awansuje o jeden stopień na torze każdej Świątyni zamiast otrzymania jak zwykle 5 PZ.

S03. Itzpāpālōtl - bogini i władczyni rajy.

- Podczas Wstąpienia Teotibot awansuje o jeden stopień na torze każdej Świątyni (zamiast otrzymania jak zwykle 5 PZ).



TEZCATLIPOCA
BÓG OBSYDIANU, WRÓZBIARSTWA I POKUSZENIA

Po udanym pozyskaniu płytki Odkryć z Maską Teotibot, jeśli jest w stanie, wydaje 1 kamień, by umieścić 1 płytkę Piramidy zgodnie ze standardowymi zasadami. Następnie, jeśli jest w stanie, wydaje 1 złoto, by umieścić 1 płytkę Zdobień, zgodnie ze standardowymi zasadami.

Po nieudanym pozyskaniu płytki Odkryć z Maską Teotibot otrzymuje 2 kakao (łącznie 7 kakao).

S04. Tezcatlipōca - bóg obsydianu, wróżbiarstwa i pokuszenia.

- Po udanym pozyskaniu płytki Odkryć z Maską Teotibot, jeśli jest w stanie, wydaje 1 kamień, by umieścić 1 płytkę Piramidy zgodnie ze standardowymi zasadami. Następnie, jeśli jest w stanie, wydaje 1 złoto, by umieścić 1 płytkę Zdobień zgodnie ze standardowymi zasadami.
- Po nieudanym pozyskaniu płytki Odkryć z Maską Teotibot otrzymuje dodatkowe 2 kakao (łącznie 7 kakao).



CHANTICO
BOGIŃA OGNI I WULKANÓW

Po udanym wykonaniu akcji Zdobienia Teotibot, jeśli jest w stanie, wydaje 1 kamień, by umieścić 1 płytkę Piramidy, zgodnie ze standardowymi zasadami.

Po udanym wykonaniu akcji Budowy Teotibot, jeśli jest w stanie, wydaje 1 złoto, by umieścić 1 płytkę Zdobienia, zgodnie ze standardowymi zasadami.

S05. Chantico - bogini ognia i wulkanów.

- Po udanym wykonaniu akcji Zdobienia Teotibot, jeśli jest w stanie, wydaje 1 kamień, by umieścić 1 płytkę Piramidy, zgodnie ze standardowymi zasadami.
- Po udanym wykonaniu akcji Budowy Teotibot, jeśli jest w stanie, wydaje 1 złoto, by umieścić 1 płytkę Zdobienia, zgodnie ze standardowymi zasadami.



MICTĒCĀCIHUĀTL
BOGIŃA ŚWIATA PODZIEMNEGO

Nigdy nie otrzymujesz Punktów Zwycięstwa, gdy Teotibot pozyskuje Technologię, którą już posiadasz.

Po udanym wykonaniu akcji Alchemii Teotibot wykonuje tę akcję raz jeszcze - o ile posiada co najmniej 1 złoto.

Po nieudanym wykonaniu akcji Alchemii Teotibot otrzymuje 5 kakao i rozpatruje zgodnie z zasadami efekty nieudanej akcji Alchemii.






S06. Mictēcācihuātl - bogini świata podziemnego.









- Nigdy nie otrzymujesz Punktów Zwycięstwa, gdy Teotibot pozyskuje Technologię, którą już posiadasz.
- Po udanym wykonaniu akcji Alchemii Teotibot wykonuje tę akcję raz jeszcze - o ile posiada co najmniej 1 złoto.
- Po nieudanym wykonaniu akcji Alchemii Teotibot otrzymuje 5 kakao i rozpatruje zgodnie z zasadami efekty nieudanej akcji Alchemii.



Płytki Postępu

Umiejętności Specjalne

 <p>Podczas Zaćmienia, zamiast uiszczania standardowej opłaty, zapłać 1 kakao za każdego robotnika oraz dodatkowe 1 kakao za każdego robotnika o sile 5.</p>	 <p>Za każdy stopień, o który awansujesz na torze Alei Umarłych, otrzymujesz 2 PZ.</p>
 <p>Po Wstąpieniu możesz umieścić swojego "nowego" robotnika na dowolnej Planszy Akcji.</p>	 <p>Nie liczysz robotników w swoim kolorze przy rozpatrywaniu Pozyskiwania Kakao i płaceniu za Akcję Główną.</p>
 <p>Po awansie na torze jednej ze Świątyń ( /  /  / ) możesz zapłacić 2 kakao, by awansować na torze innej Świątyni ( /  / ).</p>	 <p>Rozpatrując punktację podczas Zaćmienia zdobywasz odpowiednio 5/4/3 Punkty Zwycięstwa za każde przebyte pole na torze Piramidy przy pierwszym/drugim/trzecim Zaćmieniu.</p>
 <p>W swojej turze musisz poruszyć jednego robotnika od 2 do 4 Plansz Akcji (zamiast od 1 do 3) zgodnie z ruchem wskazówek zegara.</p>	 <p>Brak efektu Postępu. ZASADA OPCJONALNA: Możesz odłożyć tę płytkę do pudełka podczas przygotowania do gry, jeśli chcesz, by podczas każdego Zaćmienia obowiązywał efekt Postępu.</p>

 <p>Koszt wykonania Akcji Głównej na Planszach Akcji Las (2), Kamieniołom (3) i Złóża Złota (4) jest obniżony o 1 kakao (minimum 0 kakao).</p>	 <p>Gdy Odprawiasz Rytuał możesz wybrać obie opcje bez ponoszenia dodatkowego kosztu kakao.</p>
 <p>Wykonując Akcję Główną Planszy Akcji Warsztat Zdobniczy/Stowarzyszenie Architektów (7), rozpatrz jej efekty jakbyś posiadał na tej Planszy jednego dodatkowego robotnika.</p>	 <p>Za każdym razem gdy pozyskujesz płytkę Odkryć otrzymujesz 1 dowolny zasób (możesz go wydać, by opłacić koszt pozyskania tej płytki Odkryć).</p>
 <p>Twój "nowy" robotnik (po Wstąpieniu) ma siłę równą 2.</p>	 <p>Podliczając punktację podczas Zaćmienia, otrzymujesz Punkty Zwycięstwa za tor Umarłych jakbyś miał pozycję o 2 stopnie wyższą od obecnie zajmowanej.</p>
 <p>Nie płacisz kakao za robotników podczas Zaćmienia.</p>	 <p>Podliczając punktację podczas Zaćmienia, otrzymujesz Punkty Zwycięstwa za największy zestaw Masek, jakby składał się z 1 dodatkowej Maski. Zestaw 8 różnych Masek jest warty 36 PZ. Zestaw 9 różnych Masek jest warty 45 PZ. Zestaw 10 różnych Masek jest warty 55 PZ.</p>

